



## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN EDPUZZLE MATERI DASAR LOGO KELAS XI SMK

Muhammad Syarifudin Ariyanto<sup>1</sup>, Rusjiono<sup>2</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan, Univeristas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail: [muhammad.22009@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammad.22009@mhs.unesa.ac.id)

Diterima: 24/3/2026; Direvisi: 31/3/2026; Diterbitkan: 10/4/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Dasar-Dasar Logo pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), yang selama ini masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang mampu memfasilitasi karakteristik belajar visual siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, serta evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI DKV 2 SMK Krian 2 Sidoarjo, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli serta mendapatkan respons positif dari siswa. Selain itu, penerapan media tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) dan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Dasar-Dasar Logo. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada bidang Desain Komunikasi Visual.

**Kata Kunci:** *Video Interaktif Edpuzzle, Media Pembelajaran, Pemahaman Siswa*

### ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student engagement and understanding in learning Basic Logo Design in the Visual Communication Design (DKV) program, where teaching is still largely dominated by lecture-based methods that are less able to accommodate students' visual learning characteristics. Therefore, this research aims to develop and evaluate the effectiveness of an Edpuzzle-based interactive learning video as a more innovative instructional medium. The method employed in this study is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of class XI DKV 2 at SMK Krian 2 Sidoarjo, while the data were collected through observations, interviews, questionnaires, as well as pretest and posttest assessments. The findings indicate that the developed learning media was rated as highly feasible by experts and received positive responses from students. Furthermore, the implementation of this media significantly improved students' learning outcomes, as indicated by a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ) and an N-Gain score of 0.75, which falls into the high category. These results demonstrate that the use of Edpuzzle-based interactive learning videos is effective in improving students' understanding of Basic Logo



Design material. Therefore, the developed learning media can serve as an alternative digital technology-based instructional strategy to enhance the quality of the learning process in the field of Visual Communication Design.

**Keywords:** *Interactive Video Edpuzzle, Learning Media, Student Understanding*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi tersebut menuntut proses pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya. Integrasi teknologi pendidikan menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menghadirkan materi secara lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami sehingga dapat mendukung proses belajar yang lebih efektif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar secara bersamaan (Gulo et al., 2024; Hutri et al., 2026).

Dalam praktik pembelajaran modern, pemanfaatan multimedia interaktif semakin mendapat perhatian karena mampu memadukan unsur visual, audio, serta interaksi dalam satu kesatuan proses belajar. Kombinasi berbagai elemen tersebut memungkinkan penyajian materi menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan partisipatif. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliati dan Desyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Selain itu, kajian literatur yang dilakukan oleh Subhan et al. (2025) juga menegaskan bahwa video pembelajaran berbasis animasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara umum.

Meskipun berbagai inovasi media pembelajaran telah berkembang, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di banyak sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa berperan sebagai penerima informasi pasif sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi terbatas. Kondisi ini berpotensi menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Rais et al. (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media digital yang belum optimal dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Di sisi lain, penerapan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, seperti *Project Based Learning*, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta kemampuan siswa secara signifikan dalam proses belajar (Habibah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong pergeseran paradigma dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pembelajaran pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Bidang ini menuntut kemampuan visual, kreativitas, serta pemahaman konsep desain yang baik agar siswa mampu menghasilkan karya desain yang berkualitas. Materi Dasar-Dasar Logo merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa karena menjadi fondasi dalam memahami prinsip desain visual. Namun, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif seringkali membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep desain secara mendalam. Beberapa penelitian

sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti e-modul maupun platform pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada bidang DKV (Saputra et al., 2024; Sujaya et al., 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran desain visual menjadi kebutuhan yang semakin penting untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah video pembelajaran berbasis platform Edpuzzle. Platform ini memungkinkan integrasi video dengan berbagai fitur interaktif seperti penyisipan pertanyaan, kuis, serta pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa. Melalui fitur tersebut, siswa tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nengsih et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, penelitian Kholid et al. (2024) juga menyatakan bahwa pemanfaatan platform Edpuzzle dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, Edpuzzle memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

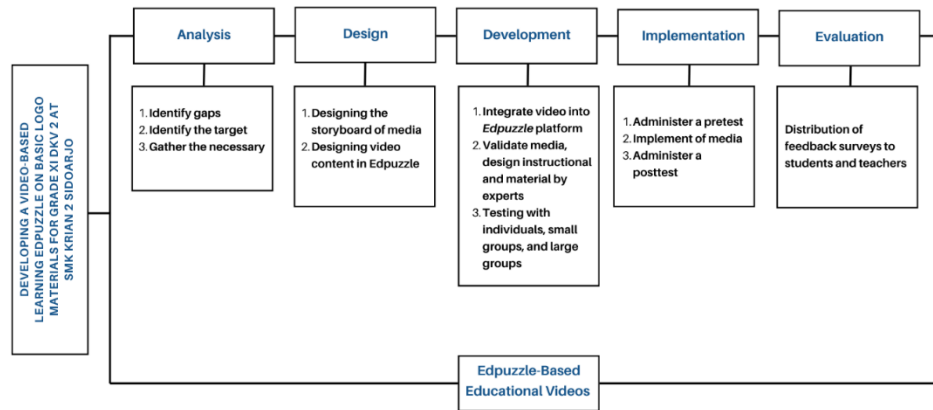
Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu model pengembangan yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan adalah model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dinilai mampu memberikan kerangka kerja yang jelas dalam proses pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan produk yang terstruktur dan teruji secara empiris. Juanda dan Hendriyani (2022) menyatakan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kualitas produk serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE dianggap relevan untuk digunakan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang menuntut penggunaan media interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung konvensional, khususnya pada materi Dasar-Dasar Logo di program keahlian DKV. Selain itu, penelitian mengenai pemanfaatan Edpuzzle dalam konteks pembelajaran desain visual masih relatif terbatas sehingga membuka peluang untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran materi Dasar-Dasar Logo dengan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa DKV. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI DKV 2 SMK 2 Krian Sidoarjo.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan,

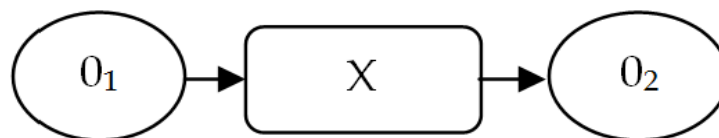
implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan teruji sesuai kebutuhan pengguna. Proses pengembangan difokuskan pada pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle untuk materi Dasar-Dasar Logo. Alur pengembangan media pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE**

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Tahap desain dilakukan dengan menyusun storyboard, menentukan alur materi, serta merancang konten video yang sesuai dengan karakteristik siswa DKV. Tahap pengembangan meliputi pembuatan video pembelajaran, integrasi ke dalam platform Edpuzzle, serta validasi oleh ahli media, materi, dan desain pembelajaran untuk memastikan kelayakan produk. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media berdasarkan hasil tes dan angket respon.

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (pretest), perlakuan berupa penggunaan video interaktif berbasis Edpuzzle, dan tes akhir (posttest). Alur desain penelitian tersebut disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2. One Group Pretest-Posttest Design**

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI DKV 2 SMK 2 Krian Sidoarjo yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan angket. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan angket menggunakan skala Likert untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek isi, tampilan, dan desain pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan beberapa tahap. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk memastikan kualitas instrumen penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data. Karena data tidak berdistribusi normal, digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, digunakan perhitungan N-Gain, sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi dan angket respon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran pada materi Dasar-Dasar Logo di kelas XI DKV 2 SMK Krian 2 Sidoarjo. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media PowerPoint yang berisi teks dan gambar secara terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal dan interaksi yang terjadi cenderung bersifat satu arah. Selain itu, karakteristik siswa pada program keahlian Desain Komunikasi Visual yang membutuhkan pendekatan visual belum sepenuhnya terakomodasi dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dasar-dasar logo. Data kondisi awal pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi disajikan pada Tabel 1 untuk memberikan gambaran mengenai tingkat keterlibatan dan hasil belajar siswa.

**Tabel 1. Kondisi awal pembelajaran**

Indikator	Persentase
Siswa memperoleh nilai di bawah KKM	55%
Siswa aktif dalam pembelajaran	40%
Siswa pasif dalam pembelajaran	60%

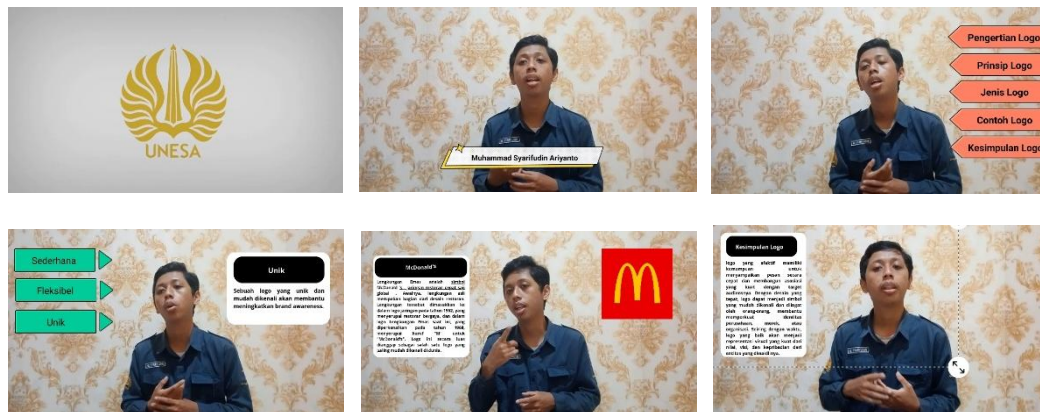
Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa lebih dari setengah jumlah siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 76. Selain itu, tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah karena hanya sekitar 40% siswa yang terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar yang diharapkan dengan kondisi nyata di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

#### 2. Tahap Design

Tahap desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Pada tahap ini peneliti menyusun storyboard sebagai panduan dalam mengatur alur penyajian materi dalam video. Penyusunan storyboard dilakukan secara sistematis agar penyampaian materi dapat berlangsung secara runtut dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, unsur visual, audio, serta struktur materi

dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa program keahlian Desain Komunikasi Visual.

Storyboard yang telah dirancang menggambarkan struktur penyajian materi mulai dari bagian pembukaan, pengantar materi, penjelasan konsep dasar logo, hingga bagian penutup. Tampilan rancangan storyboard tersebut ditunjukkan pada Gambar 3 sebagai acuan dalam proses pengembangan video pembelajaran.



**Gambar 3. Storyboard video pembelajaran materi Dasar-Dasar Logo**

Berdasarkan Gambar 3 terlihat bahwa setiap bagian video disusun secara terstruktur untuk membantu siswa memahami materi secara bertahap. Penyusunan storyboard ini juga berfungsi sebagai pedoman dalam proses produksi video sehingga alur penyampaian materi tetap terarah. Selain itu, rancangan tersebut memudahkan peneliti dalam mengintegrasikan unsur visual dan audio agar materi dapat disampaikan secara lebih menarik. Dengan adanya storyboard yang jelas, proses pengembangan media dapat dilakukan secara lebih sistematis.

### 3. Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap ini video pembelajaran diproduksi dengan memadukan unsur visual, audio, serta penyajian materi yang terstruktur. Media yang dikembangkan kemudian diintegrasikan ke dalam platform Edpuzzle sehingga memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran melalui fitur pertanyaan pada video. Proses pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi tersebut disajikan pada Tabel 2 sebagai rekapitulasi penilaian dari para validator.

**Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi ahli**

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Media	87%	Sangat Layak
Materi	91%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat layak dengan persentase di atas 87%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, tampilan media, maupun desain pembelajaran. Hasil validasi ini juga menunjukkan bahwa media telah sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kepada pengguna. Selanjutnya dilakukan uji coba pengguna yang meliputi uji perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji coba tersebut disajikan pada Tabel 3 untuk menggambarkan tingkat kepraktisan serta respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 3. Rekapitulasi hasil uji coba pengguna**

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
Perorangan	87,5%	Sangat Baik
Kelompok Kecil	90,41%	Sangat Baik
Kelompok Besar	96,22%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa seluruh tahap uji coba memperoleh kategori sangat baik dengan persentase yang tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa serta mampu menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, media juga dinilai membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Media yang telah dikembangkan diterapkan kepada 36 siswa pada materi Dasar-Dasar Logo. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data hasil pretest dan posttest untuk mengetahui distribusi data penelitian. Hasil uji normalitas tersebut disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil uji normalitas**

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,004	Tidak normal
Posttest	0,000	Tidak normal

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai signifikansi pada data pretest maupun posttest lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil pengujian Wilcoxon Signed Rank

Test disajikan pada Tabel 5 untuk menunjukkan tingkat signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

**Tabel 5. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test**

Statistik	Nilai
Z	-5,154
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Edpuzzle memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran, dilakukan analisis N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain tersebut disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil uji N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
0,75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,75 yang berada pada kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Edpuzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi dasar-dasar logo. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi Dasar-Dasar Logo. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbedaan nilai pretest dan posttest yang signifikan serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Secara pedagogis, temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi visual dan audio mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata. Media berbasis video memungkinkan siswa memperoleh representasi konsep secara lebih konkret sehingga proses pemaknaan materi menjadi lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hutri et al. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep. Video memungkinkan siswa mengamati contoh visual serta proses secara langsung sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya dipahami secara



teoritis tetapi juga secara kontekstual. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk video dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Kondisi tersebut menjadikan proses belajar lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi dengan representasi visual yang ditampilkan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Lafau dan Laoli (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran di SMK mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian langkah-langkah pembelajaran yang jelas dan sistematis.

Selain penggunaan video sebagai media utama, integrasi platform digital seperti Edpuzzle juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas interaksi belajar siswa. Platform ini memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan atau aktivitas refleksi di dalam video sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas interaktif tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara kritis terhadap materi yang disajikan dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya interaksi tersebut, proses belajar tidak lagi bersifat pasif melainkan lebih partisipatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual berbantuan Edpuzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa tidak hanya mengamati materi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media digital yang dirancang secara menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa karena mereka menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Selain itu, variasi penyajian materi melalui media multimedia juga dapat mengurangi kejenuhan belajar yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Openg et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. Media berbasis teknologi memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, guru dapat mengintegrasikan berbagai bentuk penyajian informasi seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu media pembelajaran. Kombinasi berbagai elemen tersebut membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Hal ini didukung oleh penelitian Permana et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menarik.

Selain itu, teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi berbagai unsur media dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih optimal. Integrasi teks, gambar, audio, dan video memungkinkan siswa menerima informasi melalui lebih dari satu saluran kognitif sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih kuat. Pendekatan ini sangat relevan dalam pembelajaran yang menuntut pemahaman visual seperti pada bidang desain komunikasi visual. Penelitian Agisni et al. (2023) juga menunjukkan bahwa multimedia learning memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk representasi yang saling melengkapi.





Dalam konteks pendidikan kejuruan, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki peran yang sangat penting karena karakteristik materi pembelajaran yang banyak bersifat visual dan praktis. Siswa SMK, khususnya pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), membutuhkan media yang mampu menampilkan contoh karya dan proses desain secara jelas. Media berbasis video memungkinkan siswa mengamati tahapan pembuatan desain serta memahami prinsip-prinsip visual secara lebih nyata. Hal ini sejalan dengan buku ajar Desain Komunikasi Visual yang disusun oleh Yusa et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran desain sangat bergantung pada pemahaman visual serta contoh nyata dari karya desain. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dalam penelitian ini dinilai relevan untuk mendukung pemahaman konsep dasar desain.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, pemanfaatan media digital interaktif juga mampu memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Media yang dirancang secara interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Penelitian Syah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif di sekolah menengah kejuruan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi disampaikan melalui berbagai bentuk media yang menarik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Ramasany et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi video interaktif seperti Edpuzzle dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Rohman (2024) juga menunjukkan bahwa implementasi media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena materi disajikan secara visual dan interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif melalui platform Edpuzzle dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Integrasi video pembelajaran dengan platform digital interaktif memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Temuan ini sekaligus memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif melalui platform Edpuzzle pada materi Dasar-Dasar Logo memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada program keahlian Desain Komunikasi Visual. Proses pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang dinilai sangat layak oleh para ahli serta mendapatkan respons positif dari peserta didik. Implementasi media tersebut terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, yang tercermin dari adanya peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan video interaktif yang dilengkapi dengan fitur pertanyaan dan umpan balik

dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan sistematis.

Secara praktis, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi strategi inovatif yang relevan dengan karakteristik pembelajaran di bidang Desain Komunikasi Visual yang menekankan aspek visual dan praktik. Penggunaan video interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, terstruktur, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran serupa pada materi desain lainnya maupun pada bidang pembelajaran yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan fitur teknologi yang lebih variatif atau menguji efektivitas media serupa pada konteks pendidikan dan jenjang yang berbeda guna memperoleh temuan yang lebih luas dan komprehensif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agisni, A., Novari, D., Leander, G., Prawirawan, B. U., & Pohan, A. H. (2023). The effectiveness of multimedia learning: A study on student learning. *Priviet Social Sciences Journal*, 3(7), 9–11. <https://doi.org/10.55942/pssj.v3i7.215>
- Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 68–78. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3322>
- Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2375>
- Habibah, U. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK Al Musyawirin. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(4). <https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/view/661>
- Hutri, S., Putri, N. A., Alisa, T., Annisyah, A., & Rahayu, R. (2026). Efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis animasi terhadap pemahaman konsep. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 142–151. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.8429>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata kuliah pemrograman visual dengan metode ADDIE. *Jurnal Vokasi Informatika*, 2(1), 20–30. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kholid, M. F. N., Kurniawati, D., & Nadila, A. U. D. (2024). Digital tools in language education: Boosting listening skills with Edpuzzle for high school students. *LinguaEducare: Journal of English and Linguistic Studies*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.63324/h6q1ak79>
- Kurniawan, R., Suhada, H. I., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual berbantu Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.32>
- Lafau, F. J., & Laoli, E. S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bawolato. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 295–303. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1358>



- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran di kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/12528>
- Openg, F. S., Aran, A. M., & Kwen, K. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. *JAPB: Jurnal Agama, Pendidikan dan Budaya*, 5(2), 122–132. <https://doi.org/10.56358/japb.v5i2.342>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://researchhub.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/2702>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Ramasany, V., Noor, N. M., & Zaid, N. M. (2022). Effects of learning using Edpuzzle interactive video application on students' interest, engagement and achievement in science subjects. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6(2), 59–72. <https://doi.org/10.11113/itlj.v6.111>
- Rohman, A. A. (2024). Implementasi media digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 1(2), 35–41. <https://jurnal.naiwabestscience.my.id/index.php/jumps/article/view/63>
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(6), 1177–1184. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023118108>
- Subhan, M., Tasya, C. A., Rahmadia, K. M., Artha, M. A., & Lestari, N. T. P. (2025). Pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa: Studi literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 974–980. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/853>
- Sujaya, K. D. A., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian jurusan desain komunikasi visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 2001–2009. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12635>
- Syah, M. B. (2025). Analisis penggunaan multimedia interaktif di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5), 341–351. <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11620>
- Yuliati, T., & Desyanti, D. (2023). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA N 4 Dumai. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi*, 11(2), 127–136. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v11i2.654>
- Yusa, I. M. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Buku ajar desain komunikasi visual (DKV)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.