

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mutu pendidikan adalah masalah yang sejak dari abad sebelumnya di khawatirkan oleh pemerintah Indonesia. Bagi bangsa Indonesia maju atau tidaknya sumber daya manusia (SDM) ditentukan oleh pendidikan di negara itu sendiri. Berbanding lurus dengan teori yang dicetuskan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa pendidikan adalah suatu proses untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang maupun kelompok orang dengan tujuan untuk mendewasakan seseorang melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Tuntutan dalam system pendidikan ini diarahkan untuk bias menghadapi tantangan dimasa yang akan datang dengan efektif dan efesien, karena persaingan didunia kerja nantinya akan menjadi penentu berhasilnya system Pendidikan di negara tersebut.

Namun berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah belum semuanya berjalan optimal hal ini disebabkan karena proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang belum optimal menyebabkan rendahnya mutu Pendidikan yang ada di negara ini. Dalam Undang-undang RI No. 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa guru dituntut memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran yang mampu merencanakan dan melaksanakan praktik pembelajaran yang dihadapi sehingga tercapai pembelajaran yang berkualitas serta dalam proses pembelajaran pendidik harus mampu menjadikan siswa aktif menggunakan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pernyataan diatas didukung dengan pernyataan dari (Feralys novauli. M, 2015) Kopetensi guru mampu mberikan kontribusi positif atas peningkatan kualitas atau mutu Pendidikan secara menyeluruh sehingga setiap guru hendaknya memiliki kopetensi yang jelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Antara harapan dengan kenyataan yang terjadi dilapangan berbanding terbalik dengan yang terjadi di lapangan itu terlihat dari hasil belajar yang dimiliki oleh siswa saat ulangan akhir semester pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI multimedia

di SMK Negeri 2 Kintamani, dari 18 siswa yang ada di kelas tersebut hanya 2 siswa yang memiliki nilai di atas rata-rata kelulusan yaitu dengan nilai 8,8 yang sudah berada di atas KKM yang ditetapkan oleh prodi yaitu 7,3 dan siswa lainnya masih dibawah standar yang sudah ditetapkan oleh prodi maupun sekolah itu sendiri. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran desain grafis percetakan hanya menggunakan metode konvensional, dan dari hasil pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran dari 18 siswa kurang dari 50% yang benar-benar serius mengikuti pelajaran dan sisanya hanya datang, duduk, diam dan bahkan ada siswa yang sibuk sendiri memainkan hp saat proses pembelajaran. Pada saat praktikum di laboratorium hanya beberapa siswa yang berperan aktif mengaplikasikan peralatan pembelajaran, itupun hanya siswa itu saja yang terus melakukannya yang lainnya hanya duduk santai sambil cerita dengan temannya diluar konteks pembelajaran, sebenarnya metode pembelajaran di sekolah SMK Negeri 2 Kintamani sudah student centered namun kenyataannya guru masih mendominasi pembelajaran dikelas.

Tingkat pemahaman siswa yang berbeda mengharuskan pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan sehingga menyebabkan masalah yang dimiliki oleh masing-masing sekolah.

Dari hasil wawancara kepada salah satu siswa SMK Negeri 2 Kintamani pada mata pelajaran desain grafis percetakan guru hanya menggunakan sumber belajar seperti buku, modul, lks, sejauh ini belum ada media elektronik lainnya yang digunakan, guru di SMK Negeri 2 Kintamani masih saja menggunakan proses belajar konvensional, yaitu guru hanya menjelaskan secara lisan sehingga siswa sangat sulit untuk memahami materi dan mata pelajaran ini karena pada mata pelajaran desain grafis percetakan lebih banyak praktik daripada teori. Namun kenyataan dilapangan guru hanya menerapkan metode ceramah

untuk proses belajar mengajar. Dalam wawancara kepada guru mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 2 Kintamani juga disampaikan bahwa beliau menyadari dengan cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran selama ini belum mampu berjalan dengan efektif dan efisien, namun kesibukan di sekolah mengurus administrasi mengajar, mengajar dan membuat laporan menyebabkan belum ada waktu untuk membuat media digital untuk meningkatkan hasil belajar pada siswanya. Dengan demikian pendidik dituntut agar lebih aktif dan kreatif dalam melakukan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kurikulum di sekolah tersebut.

Standar kompetensi sudah tertuang dalam silabus sekolah yang membahas istilah desain grafis percetakan tidak lepas dengan fotografi sehingga dalam capaian pembelajaran ini memfokuskan materi fotografi. Fotografi (dari bahasa Inggris: *fotografi*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "*Fotos*": Cahaya dan "*Grafo*: Melukis/menulis.). Fotografi adalah melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Sehingga kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran desain grafis percetakan diantaranya adalah: mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu fotografi, mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi, mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi, mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang, mengambil gambar dengan teknik bluring, mengambil gambar dengan teknik zooming dan panning, mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi, membuat karya seni fotografi digital dan membuat laporan karya fotografi.

Melihat dari cakupan materi desain grafis percetakan yang tertuang dalam silabus maka diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa kelas XI multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani. Sehingga peran guru hanya sebagai tutor atau fasilitator dalam pembelajaran dan siswa akan lebih mendominasi pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun di luar kelas, untuk mengujudkan tujuan

pembelajaran tersebut, dibutuhkan bahan ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran desain grafis percetakan media pembelajar yang dimaksudkan adalah video pembelajaran yang dimana didalamnya akan mengkombinasikan berbagai macam video sebagai variasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Video pembelajaran yang dimaksudkan adalah video pembelajaran animasi, video pembelajaran langsung dan pembelajaran daring maupun penugasan. Video pembelajaran animasi akan menggunakan aplikasi online yaitu aplikasi powtoon, aplikasi ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Video pembelajaran merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien, namun banyak masukan untuk membuat gagasan baru dalam pembuatan video, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmadtullah, Reza, dkk, 2018). Untuk memecahkan masalah guru yang mengalami keterbatasan media pembelajaran interaktif maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa interaktif sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan untuk membentuk suasana belajar yang kondusif. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi multimedia interaktif berbasis komputer dimana aplikasi multimedia ini memiliki konten materi pembelajaran, permainan, quiz, dan pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer juga mudah diakses oleh guru menggunakan network internet.

Video pembelajaran ini memiliki sifat yang efektif dan efisien memungkinkan peserta didik untuk memiliki waktu belajar yang lebih banyak. Tuntutan dari sekolah yang mengharuskan peserta didik untuk memahami berbagai macam materi yang tidak bisa diselesaikan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Kenyataan ini yang membuat peserta didik membutuhkan waktu lebih untuk belajar materi yang lain. Adanya multimedia intraktif akan memudahkan peserta didik untuk belajar audio editing dimana pun dan kapan pun. Multimedia intraktif ini yang berupa video disimpan di laptop ataupun di handphone.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muna, 2017). Berdasarkan hasil tes yang dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar pada kelas eksperimen dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar individual, terdapat 29 siswa yang tuntas dari 34 siswa, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 20 siswa yang tuntas dari 33 siswa. Itu membuktikan bahwa penggunaan media video sangat berpengaruh pada pembelajaran dan media video ini juga tidak menutup kemungkinan dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan program studi Multimedia SMK Negeri 2 Kintamani.

Multimedia memberikan banyak alternatif untuk melakukan pembelajaran dari dunia teknologi: TV, CD Rom, Komputer, Internet, Kamus Elektronik, Email, Blog dan Kaset Audio, Power Point, Video, DVD atau VCD. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut para pendidik untuk berinovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran. Masa lalu lembaga pendidikan yang memiliki departemen audio-visual yang terisolasi sudah lama berlalu. Pertumbuhan penggunaan multimedia dalam sektor pendidikan telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir, dan tampaknya akan terus berlanjut di masa depan. Guru di harapkan memiliki akses ke sumber belajar multimedia, yang mendukung pengembangan konsep konstruktif, memungkinkan guru untuk lebih fokus menjadi fasilitator pembelajaran saat bekerja dengan siswa secara individu. Memperluas penggunaan sumber daya pembelajaran multimedia ke rumah merupakan kesempatan pendidikan dengan potensi untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Mukherjee (2018).

Video pembelajaran juga dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yusup, 2018) ditemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari bahan enzim dan metabolisme sel sehingga peneliti berupaya untuk mencari solusi terhadap kesulitan yang di temukan. Dengan demikian peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan media interaktif video animasi. Video interaktif ini dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran dan video juga dapat menarik perhatian siswa di kelas, mengklarifikasi ide dan

mengilustrasikan konsep tersebut sehingga siswa dapat memperoleh memori jangka panjang dari materi. Sedangkan menurut (Marie Bijmens, dkk:85) Pengalaman dengan penggunaan hypermedia di sekolah menunjukkan bagaimana proses mewujudkan video dan penerbitannya bisa lebih penting daripada produk akhir itu sendiri. Siswa dapat melakukan beberapa tugas berbeda: menganalisis film, menangkap momen yang tepat untuk memperkaya video dengan tautan, mencari konten tambahan dan atau membuatnya, membuat situs komunitas sekitar untuk mengumpulkan umpan balik dll. Sejalan dengan penelitian yang dikembangkan oleh (Muna, 2017). Kemudian munculah gagasan baru untuk menciptakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash 8* dengan pendekatan kontekstual pada materi program linier kelas xi. Dengan demikian dapat disimpulkan dari pengembangan media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tersebut.

Video pembelajaran ini akan berjalan dengan efektif jika menggunakan suasana belajar flipped classroom dimana siswa akan diberikan materi atau video 3 minggu sebelum materi akan dibahas, di era sekarang jika hanya memanfaatkan tatap muka dalam pembelajaran maka akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Banyak peneliti-peneliti lain sudah memanfaatkan atau melakukan suasana belajar flipped classroom seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sutama, 2013) bahwa pendidikan pada abad -21 tentunya memerlukan banya inovasi dalam strategi pembelajaran, flipped classroom memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan berbagai macam cara. Seorang guru dapat merekam pembelajaran dari rumah yang bisa dikirim melalui situs online seperti *TED-Ed* dan *Khan Academy*, media yang dapat dikirim ialah video pembelajaran, video tutorial. Guru akan mengirim video pembelajaran sebelum aktivitas di dalam kelas mulai sehingga siswa akan lebih siap dalam mengikutii proses belajar mengajar.

Lebiih lanjut banyak kelebihan model *Flipped Classroom* dalam tulisanya yang berjudul *Student Perceptions Of The Flipped Classroom* antara lai: mempunyai kelas yang santai, tidak terburu-buru. Siswa dapat bekerja pada kecepatan mereka sendiri dan menjadi

berkembang, stres menurun, lebih mudah untuk mengejar ketinggalan ketika sakit atau memiliki komitmen lain yang memaksa (Johnson, 2013).

Dari literatur dengan melibatkan video pembelajaran sebagai media dalam proses pembelajaran belum dapat dioptimalkan dengan sempurna karena system pendidikan mengharapkan bias meningkatkan kreativitas, kemandirian serta inovasi yang dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan teori konstruktivisme menurut (Sumarsih, 2009). Menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan). Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui aktivitas seseorang, teori belajar konstruktivistik biasanya dimulai dari karakteristik manusia masa depan yang diharapkan, konstruksi pengetahuan, proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang inovatif serta dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang pada siswa untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi cara belajar mereka sendiri, dan pada puncaknya akan menghasilkan sebuah produk yang bernilai dan realistis adalah model pembelajaran berbasis proyek (Santayasa, 2017). Model pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang nantinya dapat mendorong peserta didik mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Ketika model pembelajaran ini dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok kecil peserta didik, nantinya akan memunculkan peluang bagi peserta didik untuk menyampaikan gagasan, ide-ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain.

Didasari pemikiran yang mempertimbangkan atas dasar beberapa penelitian dan literatur diatas maka pengembangan video pembelajaran berbasis proyek dan implementasi dalam suasana belajar flipped classroom pada mata pelajaran desain grafis percetakan, maka pengembangan video ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan berbasis proyek juga akan mendukung untuk menunjang siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena penyajian materi dari video akan mendorong siswa untuk memahami praktikum pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Oleh karena itu pengembangan ini sangat penting dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sehingga melalui penelitian ini semua masalah yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah maupun di rumah dapat dipermudah, disisi lain penelitian pengembangan ini bertujuan untuk dapat mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengetahui hasil belajar siswa kelas XI multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka beberapa permasalahan yang dihadapi adalah: (1) kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik; (2) penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran desain grafis percetakan masih kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dalam mencari dan menemukan jawaban dari persoalan; (3) bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi hanya menggunakan buku paket, dan LKS.

Pemecahan masalah dari beberapa masalah tersebut adalah dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis proyek untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran desain grafis percetakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti pengembangan ini membatasi pada masalah yang mencakup:

1. Siswa yang mendapat perlakuan terhadap pengembangan video pembelajaran ini tidak mampu meningkatkan hasil belajar 100% .



2. Pengembangan video pembelajaran ini hanya satu mata pelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah mata pelajaran desain grafis percetakan yang di tempuh oleh siswa kelas XI Multimedia di Semester genap.
3. Materi yang tercantum pada media video pembelajaran yaitu materi pengenalan peralatan teknik pengambilan gambar, teknik exposure, sudut pengambilan gambar, framing, teknik pencahayaan sehingga masih banyak materi lain yang tidak diperoleh.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan desain video pembelajaran menggunakan software Photoshop, Coreldraw yang digunakan untuk mndesain cover, background dan gambar statis lainnya.
5. Pembuatan video Interaktif Berbasis Proyek menggunakan aplikasi, Adobe Premiere, Audacity yang digunakan untuk merekam video serta editing video.
6. Penelitian ini juga menguji kelayakan dari sebuah media berupa video interaktif dalam ekstensi. Mp4 yang dikemas dalam bentuk CD dengan angket sebagai uji validasi serta uji kelayakan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, adapun beberapa pemasalahan yang ditemui antara lain:

- 1) Bagaimana rancangan video pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan suasana belajar flipped classroom pada mata pelajaran desain grafis percetakan?
- 2) Bagaimana tanggapan ahli media, ahli desain, ahli materi, dan siswa terhadap video pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan suasana belajar flipped classroom pada mata pelajaran desain grafis percetakan?
- 3) Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis proyek dilihat dari hasil belajar siswa?

## **1.5 Tujuan Pengembangan**

Mengacu dari latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif dalam mata pelajaran desain grafis percetakan di jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Kintamani sehingga dapat:

1. Menjelaskan prosedur pengemangan dan implementasinya menggunakan flipped classroom pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 2 Kintamani.
2. Mendeskripsikan tanggapan video pembelajaran berbasis proyek dan implementasinya menggunakan flipped classroom yang meliputi isi, desain dan media.
3. Mendeskripsikan efektifitas video pembelajaran berbasis proyek dan implementasinya menggunakan flipped classroom berdasarkan kemudahan penggunaanya.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Pengembangan Video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada mata pelajaran Desain grafis percetakan akan memberikan dua manfaat secara teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Pertama, hasil penelitian ini dapat memberikan landasan teoretis pemecahan permasalahan dalam pembelajaran dasar desain grafis percetakan yang sedang dialami oleh pebelajar dan guru di sekolah. Permasalahan tersebut adalah prestasi belajar. Terdapat indikasi bahwa pembelajaran cara konvensional tidak mampu memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu perlu dikembangkan video pembelajaran berbasis proyek sebagai solusi permasalahan tersebut. Kedua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk pengetahuan yang dapat membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat praktis bagi pihak – pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan.

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan bisa mengoperasikan video pembelajaran interaktif berbasis proyek, dan dapat menjadikan video pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang efektif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta dapat melatih siswa dalam berpikir kritis untuk menyelesaikan setiap proyek yang terdapat video pembelajaran interaktif berbasis proyek.

b. Bagi Guru

Diterapkannya video pembelajaran interaktif berbasis proyek diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri tanpa menunggu instruksi dari guru dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menciptakan proses pembelajaran agar guru menjadi lebih kreatif dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil dari pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran khususnya video pembelajaran interaktif. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu penelitian yang relevan bagi peneliti lain dalam mengembangkan sebuah pengembangan sejenis.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah perangkat media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran desain grafis percetakan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan

sebagai sumber pembelajaran untuk pembelajaran siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani, Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD dengan materi pokok desain grafis percetakan. Adapun perangkat pembelajaran ini meliputi:

1. Video pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan secara offline karena akan disimpan dalam cd/dvd sehingga siswa dapat mengakses tanpa memerlukan akses internet untuk belajar.
2. Video pembelajaran berbasis proyek juga dapat dilakukan secara online karena akan menggunakan suasana belajar flipped classroom yang menggunakan sistem ajar daring.
3. Video pembelajaran berbasis proyek ini dilengkapi dengan materi, contoh gambar yang terpisah dari video pembelajaran sebagai pelengkap atau menyempurna dari bahan ajar yang dibuat.
4. Video pembelajaran ini dikombinasikan dengan beberapa sumber lain.

### **1.8 Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian ini adapun beberapa kekurangan dalam pembuatan video pembelajaran ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan hanya satu mata pelajaran.
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan video pembelajaran saja.
3. Waktu pembuatan video pembelajaran ini tergolong sangat lama karena pokok pembahasan materi ini cukup banyak sehingga video yang dihasilkan tidak sempurna.
4. Dengan keterbatasan waktu yang tersedia, menyebabkan pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal karena dalam pembuatan video ini melibatkan siswa untuk membantu pembuatan video.

## 1.9 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan merupakan suatu anggapan dasar atau suatu pemikiran mengenai sebuah objek penelitian yang sebenarnya masih perlu dibuktikan tingkan keefektifannya. Beberapa asumsi dalam pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada pembelajaran desain grafis percetakan ini meliputi:

Pertama pengembangan video pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan untuk peserta didik SMK kelas XI SMK Negeri 2 Kintamani. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muna, dkk. 2017) Sehingga berdasarkan hasil tes yang dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar pada kelas eksperimen dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar individual, terdapat 29 siswa yang tuntas dari 34 siswa, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 20 siswa yang tuntas dari 33 siswa. Itu membuktikan bahwa penggunaan media video sangat berpengaruh pada pembelajaran.

Kedua Pengembangan video pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi sumber belajar yang efektif untuk mensinkroniskan teori yang telah didapat dalam pembelajaran di kelas sehingga video pembelajaran menjadi salah satu alternatif pilihan.

Ketiga video pembelajaran interaktif berbasis proyek yang membahas fakta-fakta yang telah diuji dengan teliti sehingga memberikan informasi pengetahuan dan teori dan praktik desain grafis percetakan yang isinya tidak mengubah isi materi yang sebenarnya terjadi.

Keempat Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis proyek ini dapat mengakomodasi karakteristik peserta didik dan menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya melakukan inovasi mengikuti perkembangan zaman yang ada karena di era seperti sekarang fotografi sangat dipentingkan dalam dunia pendidikan dan kegiatan-kegiatan kemasyarakatan lainnya, sehingga output lulusan siswa jurusan multimedia dapat mengembangkan usaha di bidang fotografi.

Kelima pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis proyek yang disusun secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk menuju tujuan pembelajaran desain grafis percetakan yang menjadi visi dan misi prodi.

