

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL SISWA MATERI TEMATIK 8 KELAS VI SDN TELUK DALAM 11 BANJARMASIN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA KAMPUS  
MENGAJAR ANGKATAN III (SKRIPSI)**



Disusun Oleh :

**Risma Dwi Kolwatin**

**NIM.1910130220032**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL SISWA MATERI TEMATIK 8 KELAS VI SDN TELUK DALAM 11 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

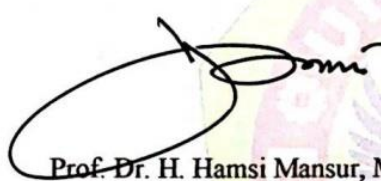
**RISMA DWI KOLWATIN**

**NIM. 1910130220032**

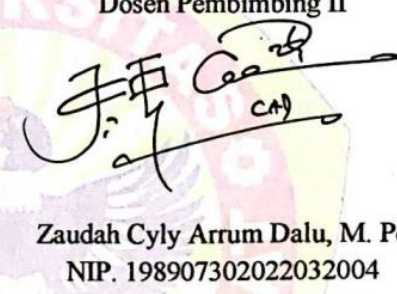
Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Untuk dilaksanakan Ujian Sidang Skripsi bagi yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

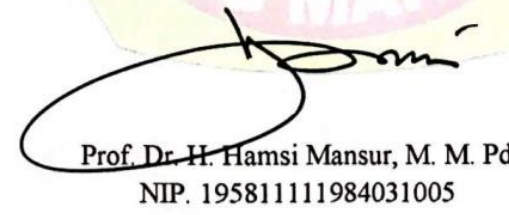


Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd  
NIP. 195811111984031005



Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd  
NIP. 198907302022032004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd  
NIP. 195811111984031005

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL SISWA MATERI TEMATIK 8 KELAS VI SDN TELUK DALAM 11 BANJARMASIN**

Disusun Oleh :

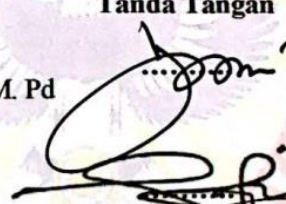

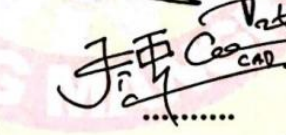
**Risma Dwi Kolwatin**

**NIM.1910130220032**

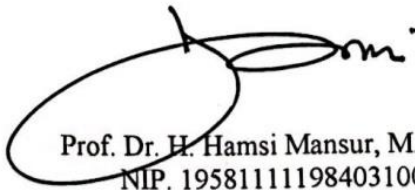
Telah disetujui sidang pada tanggal :

**Banjarmasin, 13 April 2023**

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		15 MAY 2023
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M.A		11 MAY 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd		12 MAY 2023

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

  
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd  
NIP. 195811111984031005

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL SISWA MATERI TEMATIK 8 KELAS VI SDN TELUK DALAM 11 BANJARMASIN**

Disusun Oleh :

**Risma Dwi Kolwatin**



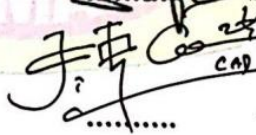
**NIM.1910130220032**

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat

Tanggal

**Banjarmasin, 13 April 2023**

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		15 MAY 2023
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M.A		11 MAY 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd		12 MAY 2023

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Ali Rachman, S.Pd  
NIP. 1976042720080



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN AKHIR PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGGARAN 3**  
**TAHUN 2022**

Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di  
SDN Teluk Dalam 11

Risma Dwi Kolwatin  
1910130220032

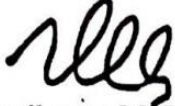
Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban  
keikutsertaan dalam Program Kampus Mengajar

Banjarmasin, 1 Juli 2022

Menyetujui/Mengesahkan



Dosen Pembimbing Lapangan

  
Barsihanor, M. Pd. I  
NIDN. 1111089001

Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat

  
Dr. Chairil Fajri Pasani, M. Si  
NIP. 19650808 199303 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Risma Dwi Kolwatin  
NIM : 1910130220032  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion  
Graphic Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual  
Siswa Pada Materi Tematik 8 Kelas VI SDN Teluk Dalam  
11 Banjarmasin.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, April 2023



Risma Dwi Kolwatin  
NIM.1910130220032

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Tidak hentinya peneliti mengucapkan puji syukur, dikarenakan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga laporan tugas akhir (skripsi) program kampus mengajar angkatan III ini dapat diselesaikan dengan baik yang berjudul : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion graphic* untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa pada Materi Tematik 8 Kelas VI di SDN Teluk Dalam 11.

Penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah skripsi yang di rekognisi dari capaian program kampus mengajar angkatan III. Selesaiannya penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini tidak lain juga dikarenakan berkat arahan & bimbingan yang diberikan oleh dosen penasehat akademik (PA), dosen pembimbing lapangan (DPL), dan dosen pembimbing skripsi angkatan 2019. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd selaku dosen PA, Bapak Barsihannor, M.Pd selaku dosen DPL, dan Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd serta Ibu Zaudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingannya selama penugasan dan penyusunan laporan tugas akhir (skripsi) “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion graphic* untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa pada Materi Tematik 8 Kelas VI di SDN Teluk Dalam 11”

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir (skripsi) ini dan kelancaran penugasan program kampus mengajar angkatan III, kepada :

1. Nadiem Anwar Makarim, B. A, M.B.A., selaku Mendikbud Ristek RI dan Pencetus Program Kampus Merdeka.
2. Prof. Dr. Ahmad, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat (ULM).
3. Prof. Dr. Hj. Atiek Winarti, M.Pd., M.Sc., selaku PIC/Koordinator Kampus Mengajar Angkatan III Universitas Lambung Mangkurat (ULM).

4. Chairil Faif Pasani, M.Si ., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) ULM.
5. Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM.
6. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan Dosen Penguji Laporan Tugas Akhir (Skripsi).
7. Totok Agus Daryanto, M.Pd., selaku Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.
8. H. Muhammad Suhaimi SE., selaku Kepala Sekolah SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin.
9. Seluruh Dewan Guru dan Peserta Didik SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin.
10. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menjalankan program ini untuk menyelesaikan laporan tugas akhir (skripsi).
11. Rekan-Rekan Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan III yang telah membantu dan bekerjasama dalam menyelesaikan program ini bersama.
12. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan saran maupun dorongan serta dukungan berupa moril maupun materil demi terselesaikannya program ini untuk laporan tugas akhir mahasiswa (skripsi).

Penulis telah berusaha menyusun laporan tugas akhir (skripsi) ini dengan sebaik-baiknya namun terlepas dari semua itu, penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir (skripsi) Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion graphic* untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa pada Materi Tematik 8 Kelas VI di SDN Teluk Dalam 11 dapat bermanfaat bagi kita semua.



Banjarmasin, April 2023

Penyusun,

Risma Dwi Kolwatin  
NIM. 1910130220032

## **MOTTO**

*Whoever tries more, will get better result.*

“Siapa yang berusaha lebih besar, maka dia akan mendapatkan hasil yang lebih baik”

(Penulis)

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL SISWA MATERI TEMATIK 8 KELAS VI SDN TELUK DALAM 11 BANJARMASIN**

**ABSTRAK**

Pemanfaatan video animasi motion diyakini dapat membantu meningkatkan pengetahuan konseptual siswa karena terdiri dari gabungan teks, warna, grafik, gerakan dan narasi membuat animasi *motion graphic* dapat mencapai indikator pemahaman konseptual yang terdiri dari menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi *motion graphic* pada materi tematik 8 kelas VI secara layak serta dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Metode pengembangan menggunakan model 4D (*four-d*) dengan empat tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Dalam melihat kelayakan video pembelajaran digunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi dan media serta siswa. Sedangkan pada peningkatan pengetahuan konseptual, dilakukan *Pretest* dan *Posttest* kemudian dihitung menggunakan penilaian N-gain. Sehingga dapat diperoleh peningkatan pengetahuan konseptual siswa. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* dikatakan layak dan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Sekolah dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual agar mudah diterima.

**Kata Kunci:** Video pembelajaran, Animasi *motion graphic*, Pengetahuan konseptual, Tematik.

**DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC ANIMATION LEARNING  
VIDEOS TO IMPROVE STUDENTS' CONCEPTUAL KNOWLEDGE OF  
STUDENTS THEMATIC MATERIALS 8 GRADE VI SDN TELUK IN 11  
BANJARMASIN**

**ABSTRACT**

*The use of motion animation video is believed to be able to help increase students' conceptual knowledge because it consists of a combination of text, color, graphics, movement and narration so that motion graphic animation can achieve indicators of conceptual understanding consisting of interpreting, giving examples, classifying, summarizing, drawing conclusions, comparing and explain. The purpose of this research and development is to produce motion graphic animation learning videos on class VI thematic material in an appropriate manner and to increase students' conceptual knowledge. The development method uses the 4D (four-d) model with four stages, namely, define, design, develop, disseminate. The feasibility test of learning videos used a questionnaire as a data collection instrument. Data analysis techniques used descriptive quantitative by analyzing quantitative data obtained from material and media experts and students. In increasing conceptual knowledge, Pretest and Posttest were carried out and calculated using the N-gain assessment. So that it can be obtained an increase students' conceptual knowledge. The development of motion graphic animation learning videos is said to be feasible and can increase students' conceptual knowledge. Schools can utilize motion graphic animation learning videos to help increase students' knowledge of conceptual material so that it is easily accepted.*

**Keywords:** *Learning videos, Motion graphic animations, Conceptual knowledge, Thematic.*

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN MBKM.....	v
SURAT PERNYATAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
MOTTO .....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	4
C. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II.....	6
KAJIAN TEORI .....	6
A. Deskripsi Sekolah Mitra .....	6
B. Kawasan Teknologi Pendidikan Pengembangan .....	6

C. Media Pembelajaran.....	8
D. Video Pembelajaran Animasi <i>Motion graphic</i> .....	12
E. Tematik .....	13
F. Pengetahuan Konseptual.....	15
G. Penelitian yang Relevan.....	18
H. Kerangka Berpikir.....	20
BAB III .....	24
METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Pengembangan.....	24
C. Prosedur Pengembangan .....	24
D. Setting Penelitian .....	26
E. Metode Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV .....	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil .....	41
B. Pembahasan.....	65
BAB V .....	71
PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
C. Luaran/Capaian .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74

DAFTAR LAMPIRAN.....	79
----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 2 Prosedur Pengembangan .....	24
Gambar 3 Perekaman Narasi Video.....	58
Gambar 4 Penyusunan Komponen Animasi di <i>Adobe Illustrator</i> .....	58
Gambar 5 Pembuatan <i>background</i> Video Narator di <i>Canva.com</i> .....	58
Gambar 6 Penyusunan Karakter di <i>Corel Draw</i> .....	59
Gambar 7 Proses Pembuatan Video <i>Green screen</i> Narator .....	59
Gambar 8 Proses Pembuatan Video Animasi <i>Motion graphic</i> di <i>After Effect</i> .....	59



## DAFTAR TABEL

Table 1 Observasi Awal.....	29
Table 2 Kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi.....	30
Table 3 Kisi-kisi AhliMmedia .....	33
Table 4 Kisi-kisi Kuesioner Uji Coba Video Animasi .....	35
Table 5 Indikator Soal <i>Pretest Posttest</i> .....	36
Table 6 Kategori Penilaian Skala Likert Ahli .....	37
Table 7 Skor Interpretasi Kelayakan Produk .....	38
Table 8 Kategori Penilaian Skala Likert Minat Siswa.....	38
Table 9 Skor Interpretasi Uji Coba Media .....	39
Table 10 Kriteria Besarnya Faktor Gain .....	40
Table 11 Materi Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya .....	43
Table 12 <i>Storyboard Animasi Motion graphic</i> .....	44
Table 13 Hasil Validasi Ahli Media .....	60
Table 14 Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
Table 15 Revisi Video Animasi .....	61
Table 16 Hasil Uji Coba Lapangan.....	63
Table 17 Hasil N-Gain Pengetahuan Konseptual .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas Untuk Sekolah.....	79
Lampiran 2 Surat Permohonan Penelitian Untuk Dinas Pendidikan .....	80
Lampiran 3 Surat Rekomendasi Penelitian Dari Dinas Untuk Sekolah .....	81
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Instrumen.....	82
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	83
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	84
Lampiran 7 Angket Ahli Instrumen .....	85
Lampiran 8 Angket Ahli Materi .....	88
Lampiran 9 Angket Ahli Media .....	93
Lampiran 10 Surat Keterangan Ahli Instrumen.....	98
Lampiran 11 Surat Keterangan Ahli Materi .....	99
Lampiran 12 Surat Keterangan Ahli Media.....	100
Lampiran 13 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	101
Lampiran 14 Hasil Penilaian Ahli Media .....	101
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	102
Lampiran 16 Angket Uji Coba Media Oleh Siswa .....	104
Lampiran 17 Hasil Jawaban <i>Pretest</i> .....	106
Lampiran 18 Hasil Jawaban <i>Posttest</i> .....	107
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Media Oleh Siswa.....	108
Lampiran 20 Peningkatan Pemahaman Konseptual Dengan N-Gain .....	109
Lampiran 21 Hasil Pelaksanaan Program Kampus Mengajar .....	110
Lampiran 22 Kegiatan Kampus Mengajar dan Observasi Awal Penelitian.....	112