

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE*  
*FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
KULIAH EKONOMI KREATIF**



**OLEH :**

**ABDUL WAHID**

**1810130210028**

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

**2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE*  
*FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
KULIAH EKONOMI KREATIF**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

**Abdul Wahid**

**1810130210028**

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

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE*  
*FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
KULIAH EKONOMI KREATIF**

Disusun Oleh:

**Abdul Wahid**  
**1810130210028**

Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Untuk  
Dilaksanakan Ujian Skripsi Bagi Yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I,



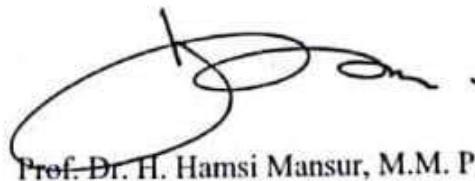
Monry Kraick N.G. Ratumbusang, M.Pd  
NIP. 19821124 200812 1 004

Dosen Pembimbing II,



Mastur, M.Pd  
NIP. 19870715 201903 1 013

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M. Pd  
NIP. 19581111 198403 1 005

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE***  
***FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA**  
**KULIAH EKONOMI KREATIF**

Disusun Oleh:  
**Abdul Wahid**  
**1810130210028**


Telah disetujui untuk sidang pada tanggal:

.....  
**TIM PENGUJI**

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	tanggal
Monry Fraick N.G.Ratumbuysang, M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji	 .....	14 DEC 2023 .....
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A Penguji Utama	 .....	14 DEC 2023 .....
Mastur, M.Pd Pembimbing/Angota Penguji	 .....	10 JUN 2024 .....

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan**

  
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M. Pd  
NIP. 19581111 198403 1 005

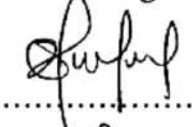
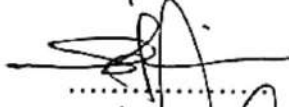

**HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE*  
*FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
KULIAH EKONOMI KREATIF**

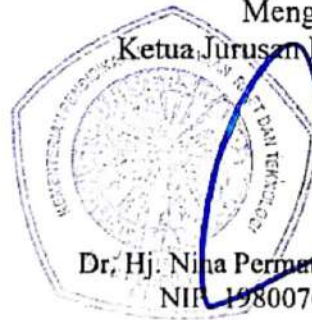
Disusun Oleh:  
**Abdul Wahid**  
**1810130210028**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi:  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
tanggal Juni 2023

**TIM PENGUJI**

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	tanggal
Monry Fraick N.G.Ratumbuysang, M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji	 .....	14 DEC 2023 .....
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A Penguji Utama	 .....	14 DEC 2023 .....
Mastur, M.Pd Pembimbing/Angota Penguji	 .....	06 JUN 2024 .....

Mengetahui  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd  
NIP. 198007022005012004

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdul Wahid  
NIM : 1810130210028  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran *Berbasis Wondershare  
Filmora* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata  
Kuliah Ekonomi Kreatif

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, Juni 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Abdul Wahid

NIM: 1810130210028

# **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE FILMORA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH EKONOMI KREATIF**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menguji kelayakan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D dari tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), dan tahapan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi awal pada proses pembelajaran, wawancara dengan dosen sebagai pendidik, penyebaran angket dan dokumentasi. Video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* divalidasi oleh 3 orang ahli terdiri ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa. Penelitian ini di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran mengacu pada model pengembangan 4D maka video pembelajaran sudah layak digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, *wondershare filmora*, ekonomi kreatif, 4d

**DEVELOPMENT OF BASED LEARNING VIDEOS ON WONDERSHARE  
FILMORA TO INCREASE MOTIVATION TO LEARN IN CREATIVE  
ECONOMICS COURSES**

**ABSTRACT**

*This research is research and development to test the feasibility of wondershare filmora-based learning videos in creative economics courses on concept material and the context of creativity and innovation as well as creative economy in marketing at Economics Education FKIP ULM Banjarmasin. The research method used is in the form of research and development methods (reasearch & development). The development model used in this study is the 4D model of the define, design, development, and disseminate stages. Data collection techniques were carried out by observing, interviewing and questionnaires. The Wondershare Filmora based learning video validity test involved 3 experts consisting of media experts, material experts, and script and language experts. The data in this study were analyzed using descriptive analysis. The results of the study show that wondershare filmora-based learning videos, concept material and the context of creativity and innovation as well as the creative economy in marketing refer to the 4D development model, so learning videos are appropriate to be used as learning media on the campus concerned. The learning videos that have been developed are expected to be used as an alternative learning media that can foster student learning motivation.*

***Keywords: Media development, wondershare filmora, creative economy, 4d***



## **MOTTO**

**“Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk dikerjakan.**

**Hanya tidak ada sesuatu yang mudah”.**

**(Napoleon Bonaparte)**

**“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”**

**(Abdul Wahid)**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena asa pertolongan dan izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dalam rangka menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN *BISNIS ONLINE MATERI WEBSITE PEMASARAN DENGAN PERANGKAT MOBILE* ”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh derajat Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP.
5. Dosen pembimbing akademik, Rafiudin, M.Pd yang selalu mendorong dan memberikan motivasi mahasiswanya untuk lulus dengan baik.

6. Dosen pembimbing I skripsi, Monry Fraick N.G.Ratumbuysang, M.Pd yang selalu mendorong dan memberikan semangat dorongan dan bimbingan mahasiswanya untuk lulus dengan baik.
7. Dosen pembimbing II skripsi, Mastur, M.Pd yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi, serta berkontribusi besar dalam kelancaran penelitian dalam penyelesaian skripsi.
9. Seluruh *staff* dan admin Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah banyak membantu khususnya pada administrasi untuk kelancaran pembuatan proposal penelitian.
10. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman dekat yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun tidak menyurutkan harapan penulis bahwa proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan.

Banjarmasin

Abdul Wahid

NIM: 1810130210028

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran.....	9
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	11
B. Media Pembelajaran.....	14
C. Video Pembelajaran.....	16
D. Software Wondershare Filmora.....	21
E. Mata Kuliah Ekonomi Kreatif.....	23
F. Motivasi Belajar.....	25
G. Penelitian Yang Relevan.....	27

H. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tahapan penelitian dan pengembangan .....	33
C. Objek dan Subjek Penelitian .....	39
D. Waktu dan Tempat Penelitian .....	40
E. Teknik Pengumpulan data .....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
G. Teknik Analisis Data .....	52
BAB IV.....	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Kajian Produk .....	75
C. Pembahasan.....	78
BAB V.....	85
KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran .....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	88
LAMPIRAN .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pendoman Wawancara.....	44
Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi .....	46
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	48
Table 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa Dan Naskah.....	49
Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Respon Mahasiswa .....	51
Tabel 6 Kisi-Kisi Observasi .....	52
Tabel 7 Interpretasi Skor Pencapaian Media.....	56
Tabel 8 Kriteria Dan Tingkat Validitas Media .....	56
Tabel 9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	57
Tabel 10 Tujuan Pembelajaran.....	62
Table 11 Penilaian Ahli Instrumen .....	68
Tabel 12 Saran & Masukkan Ahli Instrumen .....	69
Tabel 13 Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	70
Tabel 14 Data Hasil Penilaian Ahli Media .....	71
Tabel 16 15 Saran Dan Masukan Ahli Media.....	72
Tabel 17 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa dan Naskah .....	72
Tabel 18 Aran Dan Masukkan Ahli Bahasa dan Naskah.....	73
Tabel 20 Hasil Penilaian Kepraktisan Media.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka berpikir.....	32
Gambar 2 Model pengembangan 4d .....	35
Gambar 3 Latar belakang video .....	65
Gambar 4 Penambahan materi .....	66
Gambar 5 Penambahan animasi presenter .....	66
Gambar 6 Scane 1 .....	84
Gambar 7 Scane 2 .....	85
Gambar 8 Scane 3 .....	85
Gambar 9 Scane 4 .....	85
Gambar 10 Scane 5 .....	86
Gambar 11 Scane 6 .....	86
Gambar 12 Scane 7 .....	86