

**Pengembangan Video Animasi berbasis *Pictory.ai* pada mata kuliah  
Manajemen Koperasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa  
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat**



**Disusun Oleh :**

Muhammad Abbassalam Kibari ( 1910130210006 )

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

**2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PICTORY.AI* PADA  
MATA KULIAH MANAJEMEN KOPERASI DAN UMKM UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital, khususnya melalui platform Pictory.AI. Platform ini menggunakan kecerdasan buatan untuk mengubah teks menjadi ilustrasi dan video, memahami konteks dan makna teks untuk menghasilkan konten visual yang relevan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi berbasis Pictory.ai untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM. Metodologi yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner validasi ahli, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif, dengan skor N-Gain (*normalized gain score*) sebesar 0,74 dari total 52 mahasiswa, mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, serta menekankan pentingnya media pembelajaran yang benar-benar mendukung proses belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video animasi, *Pictory.ai*, Manajemen koperasi dan UMKM.

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEOS BASED ON PICTORY.AI IN  
COOPERATIVE AND MSME MANAGEMENT COURSES TO IMPROVE  
STUDENT LEARNING OUTCOMES OF THE ECONOMIC EDUCATION  
STUDY PROGRAM FACULTY OF TEACHING AND EDUCATIONAL  
SCIENCES LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY**

**ABSTRACT**

*This research explores the use of animated videos as learning media in the digital era, especially through the Pictory.AI platform. The platform uses artificial intelligence to transform text into illustrations and videos, understanding the context and meaning of the text to produce relevant visual content. This research aims to develop animated videos based on Pictory.ai to improve the learning outcomes of students in the Economic Education Study Program, FKIP ULM Banjarmasin in the Cooperative and MSME Management course. The methodology used is Research and Development (R&D) research with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques include observation, expert validation questionnaires, and learning outcomes tests. The research results showed that the learning videos developed were effective, with an N-Gain (normalized gain score) score of 0.74 from a total of 52 students, indicating a significant increase in learning outcomes. This research recommends the use of learning media that is appropriate to the characteristics of students and the material, and emphasizes the importance of learning media that truly supports the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Animated videos, Pictory.ai, Cooperative management and MSMEs.*

**LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PICTORY.AI* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KOPERASI DAN UMKM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Disusun oleh :

**Muhammad Abbassalam Kibari**

**1910130210006**

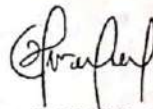
Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Monry Fraick Nicky Gillian R, M.Pd  
NIP. 198211242008121004

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A.  
NIP. 198012282005012003

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PICTORY.AI* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KOPERASI DAN UMKM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Disusun oleh :  
**Muhammad Abbassalam Kibari**  
1910130210006

Telah disetujui untuk sidang pada tanggal:  
7 Februari 2024

**TIM PENGUJI**

<b>Nama / Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		07 FEB 2024
Penguji Utama Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd		07 FEB 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Monry Fraick Nicky Gillian R, M.Pd		07 FEB 2024

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA  
NIP. 19801228 200501 2 003

**HALAMAN PENGESAHAN**



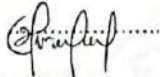
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PICTORY.AI* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KOPERASI DAN UMKM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Disusun oleh :  
**Muhammad Abbassalam Kibari**

**1910130210006**

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 7 Februari 2024

**TIM PENGUJI**

<b>Nama / Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		07 FEB 2024
Penguji Utama Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd		07 FEB 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Monry Fraick Nicky Gillian R, M.Pd		07 FEB 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd**

**NIP. 19800702 200501 2 004**

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.AI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM .
2. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, membantu, mengarahkan dan memberikan saran serta menyetujui penelitian ini.
3. Bapak Monry Fraick Nicky Gillian R, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan banyak memberikan saran masukkan demi kesempurnaan media pembelajaran video tutorial yang saya kembangkan.

7. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan banyak memberikan saran masukan demi kesempurnaan media video animasi berbasis pictory.ai yang saya kembangkan.
8. Kedua orang tua saya serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, semangat dan mendoakan saya.
9. Teman-teman dekat satu angkatan yang kebersamai, memberi semangat dan mendengarkan keluh kesah saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta untuk semua pihak yang ikut membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak saya sebutkan satu-satu.

Banjarmasin,

Penulis

Muhammad Abbassalam Kibari

1910130210006



## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI .....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk Pengembangan .....	9
H. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II.....</b>	<b>11</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>

A.	Teori Kawasan Teknologi Pendidikan .....	11
1.	Teknologi Pendidikan .....	11
2.	Kawasan Teknologi Pendidikan.....	12
3.	Kawasan Pengembangan .....	13
B.	Media Pembelajaran.....	15
1.	Definisi Media Pembelajaran.....	15
2.	Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	17
3.	Fungsi Media Pembelajaran.....	20
C.	Video Pembelajaran .....	22
1.	Definisi Video Pembelajaran .....	22
2.	Video Animasi .....	24
D.	Pictory.AI.....	25
E.	Hasil Belajar.....	26
F.	Manajemen Koperasi dan UMKM.....	27
1.	Definisi Koperasi .....	27
2.	Fungsi dan Peran Koperasi .....	27
3.	Prinsip Koperasi.....	28
4.	Tujuan Koperasi.....	28
G.	Penelitian Relevan.....	29
H.	Kerangka Berpikir .....	30
	<b>BAB III .....</b>	<b>34</b>
	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A.	Jenis Penelitian.....	34
B.	Model Penelitian .....	34
C.	Prosedur Pengembangan .....	35
D.	Subjek dan Objek Penelitian .....	39
E.	Tempat dan jadwal Penelitian .....	39
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
G.	Instrumen Pengumpulan Data .....	40

H. Teknik Analisis Data.....	45
I. Analisis Data Hasil Tes.....	47
<b>BAB IV.....</b>	<b>48</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Hasil Uji Coba Instrumen.....	56
C. Hasil Uji Coba Produk .....	58
D. Peningkatan Hasil Belajar .....	62
E. Revisi Produk.....	65
F. Kajian Akhir Produk .....	66
G. Pembahasan.....	68
<b>BAB V .....</b>	<b>75</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi kisi Instrumen Observasi .....	41
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi .....	42
Tabel 3.3 Angket Validasi Media .....	43
Tabel 3.4 Instrumen Tes hasil belajar .....	44
Tabel 3.5 Kriteria Skala Likert.....	46
Tabel 3.6 Kriteria kelayakan Media.....	46
Tabel 3.7 Nilai kriteria/Kategori N-gain.....	47
Tabel 4.1 Naskah.....	53
Tabel 4.2 Storyboard.....	54
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Instrumen .....	57
Tabel 4.4 Revisi ahli instrumen .....	58
Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli materi .....	59
Tabel 4.6 Hasil Penilaian ahli media.....	60
Tabel 4.7 Tes Hasil Belajar/ N-gain.....	63
Tabel 4.8 Hasil belajar minggu ke 7 .....	63
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1 5 Kawasan Teknologi pendidikan .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 4.1 Opening.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.2 Judul .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.4 Isi Materi .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.5 Profil Pengembang .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.6 Closing .....</b>	<b>68</b>