

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**ANTONIUS BENY SETYAWAN
NIM. 1610130210002**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

**ANTONIUS BENY SETYAWAN
NIM. 1610130210002**

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

2

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

Antonius Beny Setyawan

1610130210002

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui Sidang oleh Dosen Pembimbing untuk Dilaksanakan
Ujian Skripsi Bagi yang Bersangkutan

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 19900804201702101001

Mengetahui,

Kordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



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

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN

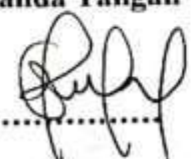



Disusun Oleh:

Antonius Beny Setyawan

1610130210002

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiidkan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 13 Januari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Monry Fraick Nicky Gilian R, M.Pd</u> Pembimbing/Ketua Penguji		24 AUG 2023
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Penguji Utama		24 AUG 2023
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd Pembimbing/Anggota Penguji I		24 AUG 2023
Dr. Agus Salim M.M,Pd Anggota Penguji II		24 AUG 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

NIP: 198007022005012004

KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin:

Nama : Antonius Beny Setyawan

NIM 1610130210002

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Video *Animaker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin

Hasil karya sendiri dan bukan “Duplikat” dari karya orang lain sepengetahuan saya. Di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat lain yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana Teknologi Pendidikan) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 14 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Antonius Beny Setyawan
NIM 1610130210002

ABSTRAK

Antonius Beny Setyawan, NIM. 1610130210002. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Animaker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pembimbing I: Monry Fraick Nicky Gilian, Pembimbing II: Agus Hadi Utama.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research And Development (R&D)*. Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah model Borg and Gall yang meliputi tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan draft produk, tahap validasi produk, tahap merevisi hasil uji coba produk, tahap uji coba lapangan, dan tahap revisi produk. Hasil uji validasi ahli media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin mendapatkan rerata skor sebesar 4.8 dengan koefisien 95 % maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak” sedangkan hasil uji validasi ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 4.6 dengan koefisien 92,5% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video *animaker* dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Fabel

ABSTRACT

Antonius Beny Setyawan, NIM. 1610130210002. (2023). Development Of Video Animaker In Indonesia Language Subject fables For Class VII Students At SMPN 25 Banjarmasin. Educational Technology Study Program, University of Lambung Mangkurat Banjarmasin. Supervisor I: Monry Fraick Nicky Gilian, Supervisor II: Agus Hadi Utama.

The purpose of this study was to develop and find out the feasibility of animaker video learning media in the Indonesian subject of fables for class VII students of SMP Negeri 25 Banjarmasin. The type of research conducted in this research is research and development or Research And Development (R&D). The development model used as a reference in this study is the Borg and Gall model which includes the data collection stage, the planning stage, the product draft development stage, the product validation stage, the product trial results revision stage, the field trial stage, and the product revision stage. expert validation of animaker video learning media in the subject of Indonesian language fable material for class VII students of SMP Negeri 25 Banjarmasin gets an average score of 4.8 with a coefficient of 95%, the eligibility criteria are included in the "very feasible" criteria while the results of the material expert validation test get an average score of 4.6 with a coefficient of 92.5%, the eligibility criteria are included in the "very feasible" criteria. Based on these results, it can be concluded that the video animaker learning media is declared "very feasible" to use.

Keywords: *Development, Learning Media, Learning Videos, Indonesian Language, Fables*

MOTTO

“Dimana ada kemauan , disitu pasti ada jalan”

Antonius Beny Setyawan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas berkat kemurahanNYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Video *Animaker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dalam kesempatan ini saya sebagai penulis menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, dorongan dan dukungannya kepada.

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP.
4. Dosen pembimbing 1, , Monry Fraick Nicky Gilian R, M.Pd. yang selalu mendorong dan memberikan motivasi kepada mahasiswanya untuk lulus dengan baik.
5. Dosen pembimbing 2, Agus Hadi Utama, M.Pd . yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah memberikan ilmu pengetahuan, motivasi, serta kontribusi besar dalam kelancaran penelitian dalam penyelesaian skripsi.
7. Seluruh staf dan admin Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah banyak membantu khususnya pada administrasi untuk kelancaran pembuatan skripsi.
8. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 25 Banjarmasin yang telah membantu kelancaran skripsi saya.
9. Keluarga besar IMPAS-B FKIP ULM yang telah memberikan pengalaman berorganisasi yang luar biasa.
10. Teman - teman Teknologi Pendidikan angkatan 2016 yang telah membantu kelancaran skripsi.
11. Kedua orang tua dan keluarga dirumah yang telah memberi dukungan dan semangat untuk kelancaran skripsi.
12. Seluruh teman yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini

Semoga bantuan yang diberikan selama penelitian hingga terselesaikan skripsi ini mendapatkan balasan kebaikan dari Tuhan yang Maha Kuasa. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna penulis jadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas diri kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Banjarmasin 16 Agustus 2023

Antonius Beny Setyawan

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PERSETUJUAN</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN</u>	iii
<u>KEASLIAN PENULISAN</u>	iv
<u>ABSTRAK</u>	iv
<u>ABSTRACT</u>	vi
<u>MOTTO</u>	vii
<u>KATA PENGANTAR</u>	viii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	x
<u>BAB I</u>	1
<u>A. Latar Belakang</u>	1
<u>B. Identifikasi Masalah</u>	6
<u>C. Batasan Masalah</u>	6
<u>D. Rumusan Masalah</u>	6
<u>E. Tujuan Penelitian</u>	7
<u>F. Manfaat Penelitian</u>	7
<u>G. Spesifikasi Produk</u>	8
<u>H. Definisi Operasional</u>	8
<u>I. Keterbatasan Penelitian</u>	10
<u>BAB II</u>	11
<u>A. Kawasan Teknologi Pendidikan</u>	11
<u>B. Media Pembelajaran</u>	12
<u>C. Media Video Pembelajaran</u>	17
<u>D. Kajian Penelitian yang Relevan</u>	23
<u>E. Kerangka Berpikir</u>	24
<u>F. Pertanyaan Penelitian</u>	26
<u>BAB III</u>	27
<u>A. Jenis Penelitian</u>	27
<u>B. Model Pengembangan</u>	28
<u>C. Prosedur Pengembangan</u>	31
<u>D. Teknik Pengumpulan Data</u>	34
<u>E. Instrumen Pengumpulan Data</u>	35

F. <u>Teknis Analisis Data</u>	42
G. <u>Tempat Dan Waktu Penelitian</u>	44
<u>BAB IV</u>	45
A. <u>Hasil Penelitian</u>	45
B. <u>Hasil Uji Coba Lapangan</u>	49
C. <u>Pembahasan</u>	57
<u>BAB V</u>	63
A. <u>Kesimpulan</u>	63
B. <u>Saran</u>	65
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	67
<u>LAMPIRAN</u>	70