

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER  
PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS  
LAMBUNG MANGKURAT**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**LULU SYAHRINA SYAFRIDA**

**1810130320019**

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

**2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER  
PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS  
LAMBUNG MANGKURAT**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**LULU SYAHRINA SYAFRIDA**

**1810130320019**

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

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN




**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER  
PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS  
LAMBUNG MANGKURAT**

Disusun Oleh:


**Lulu Syahrina Syafrida**  
**1810130320019**

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 10 Maret 2023

### TIM PENGUJI

<b>Nama/Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd	 .....	12 9 MAR 2023 .....
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd	 .....	12 9 MAR 2023 .....
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M.Pd	 .....	12 9 MAR 2023 .....

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Ali Bachman, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197604272008011011

## HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN




### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL. KARAKTER PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Disusun Oleh:

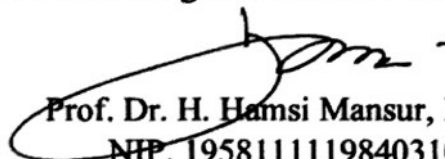
**Lulu Syahrina Syafrida**  
**1810130320019**

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 10 Maret 2023

#### TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd		29 MAR 2023 .....
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		12 9 MAR 2023 .....
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M.Pd		12 9 MAR 2023 .....

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

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

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER  
PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS  
LAMBUNG MANGKURAT**

Disusun Oleh:

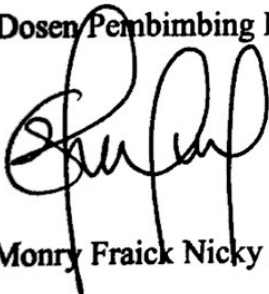
**Lulu Syahrina Syafrida**

**1810130320019**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing untuk Dilaksanakan

Ujian Skripsi Bagi yang Bersangkutan

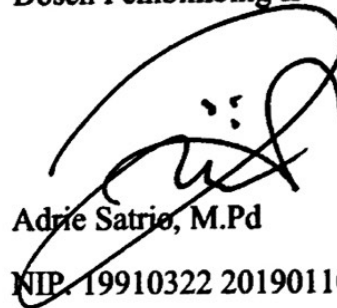
Dosen Pembimbing I



Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, M.Pd

NIP. 19821124 200812 1 004

Dosen Pembimbing II

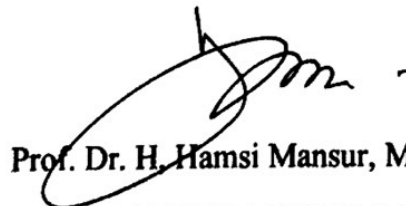


Adrie Satrio, M.Pd

NIP. 19910322 20190110 1 001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



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

NIP. 19581111 198403 1 005

## **SURAT PERNYATAAN**

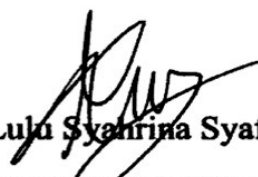
**Saya yang bertanda tangan di bawah ini:**

**Nama** : Lulu Syahrina Syafrida  
**NIM** : 1810130320019  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Judul** : Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter Pada Mata Kuliah E-Commerce Dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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, 18 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan

  
Lulu Syahrina Syafrida  
NIM.1810130320019

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER  
PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS  
LAMBUNG MANGKURAT**

**ABSTRAK**

Virtual karakter banyak ditemukan pada beberapa media entertaining seperti *game online* atau film, namun karakter virtual juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran menggunakan virtual karakter dengan pendekatan deduktif pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang memiliki empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini merupakan penelitian statistik deskriptif dengan menganalisis data yang diperoleh dari kuisioner ahli materi, ahli naskah bahasa, dan ahli media dengan pengumpulan data berdasarkan pada wawancara, kuisioner atau angket, dan tes hasil belajar yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji coba produk menggunakan *one-group pretest-posttest design* untuk membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dengan skor tes hasil belajar N-Gain (*normalized gain score*) dari total 20 mahasiswa adalah 0,73 yang diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi dapat meningkatkan hasil

belajar mahasiswa. Dari penelitian pengembangan ini peneliti dapat merekomendasikan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan media dapat benar-benar membantu peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang berkesinambungan dengan media.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, R&D, Karakter Virtual, Deduktif, Hasil Belajar.



**DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED LEARNING USING VIRTUAL  
CHARACTER IN E-COMMERCE AND BUSINESS NETWORKING  
COURSES WITH A DEDUCTIVE APPROACH TO IMPROVE LEARNING  
OUTCOMES OF ECONOMICS EDUCATION DEPARTMENT LAMBUNG  
MANGKURAT UNIVERSITY**

***ABSTRACT***

*Virtual characters have commonly found in various entertaining media, such as online games or movies. However, virtual characters also can be used in the learning process. This is a research and development study. The development is video-based learning using virtual characters with a deductive approach. This research aimed to improve student learning outcomes at the Economic Education Department, FKIP ULM Banjarmasin, in the E-Commerce and Business Networking courses. This research used a type of Research and Development (R&D) research with a 4-D development model that has four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. This research is descriptive statistical research by analyzing data obtained from questionnaires form material experts, language script experts, and media experts by collecting data based on interviews, questionnaires, and learning achievement tests that have been tested for validity and reliability.*

*The product trial used a one-group pre-test post-test design to compare students before and after being given the learning video treatment. The research results showed that video-based learning is appropriate for use with the N-Gain (normalized gain score) learning achievement test score of 20 students, which was 0.73 and interpreted as being in the high category for improving learning outcomes.*

*From this development research, researchers recommend developing and utilize of learning media as a tool for the learning process by paying attention to learning media that can truly help students, following the characteristics of students, and materials that are sustainable with media.*

**Keywords:** *Video Learning, R&D, Virtual Characters, Deductive, Learning Outcomes.*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji bagi Allah SWT. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya. Ucapan terima kasih yang tak terhingga atas doa dan dukungan dari kedua orang tua saya. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan terutama Dosen Pembimbing 1 yaitu Bapak Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd, dan dosen Pembimbing 2 yaitu Bapak Adrie Satrio, M.Pd sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik. Terakhir, terima kasih pula teman-teman yang membantu dan memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga titik ini. Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah membantu saya sampai pada tahap ini dan semoga kita selalu diimpahi rahmat, hidayah, serta lindungan Allah SWT.

*Aamiin Ya Rabbal'alaamiin...*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter Pada Mata Kuliah E-Commerce Dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi 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 terwujud karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Adrie Satrio, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Lita Luthfiyanti, M.Pd yang sudah bersedia menjadi validator ahli instrumen dan ahli naskah bahasa.

5. Bapak Baseran Nor, M.Pd. yang sudah bersedia menjadi validator ahli materi.
6. Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd yang sudah bersedia menjadi validator ahli media.
7. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan kontribusi dalam kelancaran perkuliahan hingga penelitian.
8. Dosen-Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang meluangkan waktu dan memberikan kerja samanya dalam kegiatan observasi dan penelitian.
9. Kedua orang tua dan kerabat yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
10. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan motivasi agar saya terus semangat dalam penelitian skripsi ini. Terutama teman-teman grup Amuba dan teman seperjuanganku Sarah.
11. Teman-teman server Discord yang selalu menemani *voice chat* saat mengerjakan skripsi. Terutama untuk user Siluman Cacing yang sudah mau mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.

Penulis berharap saran dan masukan dari berbagai pihak agar skripsi ini menjadi lebih baik serta memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Banjarmasin,

Penulis



Lulu Syahrina Syafriada

NIM. 1810130320019

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>19</b>
A. Latar Belakang.....	19
B. Identifikasi Masalah.....	25
C. Batasan Masalah .....	26
D. Rumusan Masalah.....	26
E. Tujuan Penelitian .....	26
F. Manfaat Penelitian .....	27
G. Spesifikasi Produk Pengembangan .....	28
H. Asumsi dan Keterbatasan.....	29
I. Definisi Operasional .....	30
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>32</b>
A. Teori Kawasan Teknologi Pendidikan .....	32
1. Teknologi Pendidikan .....	32
2. Kawasan Pengembangan.....	34
B. Media Video Pembelajaran dengan Virtual Karakter .....	36
1. Definisi Media Pembelajaran.....	36

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	38
3. Fungsi dan Makna Media Pembelajaran .....	39
4. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran.....	41
5. Media Video Pembelajaran Virtual Karakter .....	44
C. Karakteristik Mahasiswa.....	50
D. Pendekatan Deduktif.....	51
E. Hasil Belajar .....	52
F. Mata Kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis Materi E-Commerce..	52
G. Penelitian Relevan .....	67
H. Kerangka Berpikir .....	70
I. Pertanyaan Penelitian.....	74
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>75</b>
A. Jenis Penelitian .....	75
B. Model Pengembangan.....	76
C. Prosedur Pengembangan.....	79
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	85
E. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	86
F. Teknik Pengumpulan Data.....	86
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	87
H. Validitas dan Reliabilitas Tes Instrumen Hasil Belajar .....	99
I. Teknik Analisis Data .....	100
J. Analisis Data Hasil Tes.....	102
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>104</b>
A. Hasil Penelitian.....	104
B. Hasil Uji Coba Instrumen .....	115
C. Hasil Uji Coba Produk.....	118
D. Hasil Validitas dan Reliabilitas Tes Instrumen Hasil Belajar.....	129
E. Peningkatan Hasil Belajar.....	131
F. Revisi Produk .....	133
G. Kajian Akhir Produk.....	135
H. Pembahasan .....	138
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>150</b>
A. Kesimpulan.....	150

B. Saran.....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>153</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>156</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pedoman Wawancara.....	88
Tabel 3.2. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi Mata Kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis.....	92
Tabel 3.3. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Media.....	94
Tabel 3.4. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Naskah.....	96
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....	98
Tabel 3.6. Indikator Penilaian skala Likert.....	101
Tabel 3.7. Kriteria Nilai Interpretasi.....	102
Tabel 3.8. Analisis Data Hasil Tes.....	103
Tabel 4.1. Analisis Tujuan Pembelajaran Materi E-Commerce.....	109
Tabel 4.2. Detail Naskah.....	111
Tabel 4.3. Hasil Uji Coba Kelayakan Instrumen.....	115
Tabel 4.4. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	119
Tabel 4.5. Hasil Uji Validasi Ahli Naskah Bahasa.....	123
Tabel 4.6. Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	126
Tabel 4.7. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Menggunakan Uji <i>Product Moment</i> .....	130
Tabel 4.8. Tes Hasil Belajar.....	132
Tabel 4.9. Revisi Produk.....	134
Tabel 4.10. Kajian Akhir Produk.....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994 .....	33
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	73
Gambar 3.1 Model 4-D oleh Thiagarajan, dkk. ....	76
Gambar 3.2 Tahap Pendefinisian (Define) .....	77
Gambar 3.3 Tahap Merancang (Design) .....	78
Gambar 3.4 Tahap Mengembangkan (Develop).....	78
Gambar 3.5 Tahap Menyebarkan (Disseminate) .....	79
Gambar 3.6 Prosedur Pengembangan 4-D.....	80
Gambar 4.1 Analisis Konsep Pengembangan Video Pembelajaran.....	108
Gambar 4.2. Kostumisasi Virtual Karakter .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian.....	157
Lampiran 2. Surat Izin Validasi Media .....	158
Lampiran 3. Surat Izin Validasi Naskah Bahasa.....	159
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	160
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Media.....	161
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Naskah Bahasa.....	162
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Materi .....	163
Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen .....	164
Lampiran 9. Hasil Validasi Media .....	168
Lampiran 10. Hasil Validasi Naskah Bahasa.....	172
Lampiran 11. Hasil Validasi Materi.....	176
Lampiran 12. Naskah .....	180
Lampiran 13. <i>Storyboard</i> .....	186
Lampiran 14. Hasil Observasi Mahasiswa .....	192
Lampiran 15. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis.....	195
Lampiran 16. Dokumentasi.....	198