

***PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN DESAIN GRAFIS SISWA KELAS XI JURUSAN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN***



***OLEH:
MUHAMMAD SIRRUL IRFAN
1910130110013***

***FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025***

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin dalam mata pelajaran Desain Grafis. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall.

Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, pembuatan treatment, desain naskah, produksi, dan validasi. Hasil validasi menunjukkan video sangat layak digunakan, dengan nilai 91% dari ahli media dan 88% dari ahli materi. Meskipun peningkatan motivasi siswa mencapai nilai N-Gain sebesar 0,34 (kategori "Sedang"), video pembelajaran ini tetap memberikan kontribusi positif dalam proses belajar.

Kata Kunci: ***Research and Development (R&D)***, Video Pembelajaran, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran Desain Grafis

ABSTRACT

This study aims to develop a learning video to enhance the motivation of 11th-grade students in Visual Communication Design at SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin in the subject of Graphic Design. The method used is Research and Development (R&D) following the Borg and Gall model.

The development process includes needs analysis, treatment creation, script design, production, and validation. The validation results indicate that the video is highly feasible for use, with scores of 91% from media experts and 88% from content experts. Although the increase in student motivation reached an N-Gain of 0.34 (categorized as "Moderate"), this learning video still provides a positive contribution to the learning process.

Keywords: *Research and Development, Learning Videos, Learning Motivation, Graphic Design Subjects*

KATA PENGANTAR

Bismillah wa bismillah, puji syukur Allah SWT. dengan rahmat, karunia serta hidayahnya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin”.

Tak lupa pula di haturkan shalawat dan salam kepada Baginda Nabi Besar kita Nabi Muhammad SAW. karena berkat beliau lah kita dapat keluar dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini dibuat sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di program studi teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 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. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA sebagai koordinator Program studi Teknologi Pendidikan.
5. Dr. Dian Agus Ruchliyadi. S.Pd M.Pd. sebagai pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
6. Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M. Pd selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
7. Bapak Muhammad Iqbal Assyauqi, M.Pd. sebagai validator ahli instrument yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian ini.

8. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
9. SMK Negeri 4 Banjarmasin yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini.
10. Orang tua saya yang selalu mendukung baik secara emosional maupun doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakak saya yang selalu mendukung dan memberikan bantuan kepada saya dari awal perkuliahan sampai dengan skripsi ini.
12. Para sahabat saya yang selalu mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman–teman angkatan 2019 program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.

Banjarmasin, 27 Juni 2024

Penulis,

Muhammad Sirrul Irfan

NIM. 1910130110013

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Teknologi Pendidikan	11
B. Media Pembelajaran	13
C. Mata Pelajaran Desain Grafis	21
D. Pengenalan Warna	22
E. Jenis-Jenis Warna	23
F. Motivasi Belajar	26
G. Penelitian yang Relevan	30
H. Kerangka Berpikir	32
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Prosedur Pengembangan dan Penelitian	36
C. Objek Penelitian dan Subjek Penelitian	40
D. Kerangka Kerja Penelitian	40
E. Metode Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	41

G. Teknik Analisis Data	52
H. Jadwal Kegiatan Penelitian	57
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	76
<i>LAMPIRAN</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Dale.....	16
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	35
Gambar 2. 3 Diagram Perbandingan Nilai.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Desain Grafis.....	45
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	49
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 6 Penentuan Skor Skala Likert Motivasi Belajar Siswa.....	52
Tabel 3. 7 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Motivasi Belajar.....	54
Tabel 3. 8 Penentuan Skor Skala Likert Kelayakan Produk.....	54
Tabel 3. 9 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan Produk.....	55
Tabel 3. 10 Penentuan Skor Skala Likert Kelayakan Produk.....	56
Tabel 3. 11 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan Produk.....	56
Tabel 3. 12 Nilai Kriteria/ Kategori N-gain.....	57
Tabel 3. 13 Rincian Waktu Penelitian.....	57
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Pre-test Siswa.....	67
Tabel 4. 4 Hasil Post-test Siswa.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Pretest, Posttest, dan Perhitungan N-Gain Motivasi Belajar Siswa...	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	
Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Media.....	
Lampiran 3 Hasil Validasi Media.....	
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Instrumen.....	
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen.....	
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Naskah Dan Bahasa.....	
Lampiran 7 Hasil Validasi Naskah Dan Bahasa.....	
Lampiran 8 Surat Izin Validasi Materi.....	
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi.....	
Lampiran 10 Modul Ajar.....	
Lampiran 11 Hasil Produk Penelitian Dan Pengembangan.....	
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Instrumen.....	
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Materi.....	
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Naskah Dan Bahasa.....	
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Media.....	
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Pre-Test Angket Minat Sebelum Media Digunakan.....	
Lampiran 17 Hasil Perhitungan Post-Test Angket Minat Sesudah Media Digunakan.....	
Lampiran 18 Hasil Perhitungan Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan N-Gain.....	
Lampiran 19 Angket Respon Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	
Lampiran 20 Angket Respon Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media.....	
Lampiran 21 Dokumentasi.....	