

**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

LEMBAR PERSETUJUAN

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

Disusun oleh :

Muhammad Sirrul Irfan

1910130110013

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

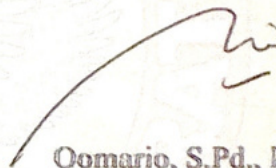
Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd

NIP. 199008042023211016

Dosen Pembimbing II



Qomario, S.Pd., M.Pd

NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

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

Disusun oleh :

Muhammad Sirrul Irfan

1910130110013

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi

Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lamung Mangkurat

Tanggal 15 Juli 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat
Ketua Penguji / Pembimbing 1
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

15 Juli 2025

Penguji Utama
Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi.,
M.Pd

15 Juli 2025

Anggota Penguji / Pembimbing 2
Qomario, S.Pd., M.Pd

15 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



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

NIP. 19800702 200501 2 004

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur ke hadirat 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. Agus Hadi Utama, M.Pd sebagai pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
6. Qomario, M.Pd selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
7. Agus Hadi Utama, 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 Muhammadiyah 3 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 2025

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	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Teknologi Pendidikan	11
B. Media Pembelajaran	14
C. Mata Pelajaran Desain Grafis	23
D. Pengenalan Warna	24
E. Jenis-Jenis Warna	26
F. Motivasi Belajar	29
G. Penelitian yang Relevan	35
H. Kerangka Berpikir	37
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Prosedur Pengembangan dan Penelitian	42
C. Objek Penelitian dan Subjek Penelitian	46
D. Kerangka Kerja Penelitian	47
E. Metode Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	59
H. Jadwal Kegiatan Penelitian	66

BAB IV	67
HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian.....	67
B. Pembahasan	82
BAB V	86
PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	92
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	93
Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Media	94
Lampiran 3 Hasil Validasi Media	95
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Instrumen	98
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen	99
Lampiran 6 Hasil Validasi Naskah dan Bahasa	102
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi	105
Lampiran 8 Modul Ajar	108
Lampiran 9 Hasil Produk Penelitian dan Pengembangan	109
Lampiran 1 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Instrumen	110
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Materi	110
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Naskah dan Bahasa ...	111
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Lembar Validasi Media	111
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Pre-test Angket Motivasi Sebelum Media Digunakan	111
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Post-test Angket Motivasi Sesudah Media Digunakan	112
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan N-gain	112
Lampiran 17 Angket Respon Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media	112
Lampiran 18 Angket Respon Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media	114
Lampiran 19 Dokumentasi	116

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 kerucut pengalaman Dale.....	17
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian.....	63

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	49
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Desain Grafis.....	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	57
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	58
Tabel 3. 6 Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> Kelayakan Instrumen.....	60
Tabel 3. 7 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan Instrumen.....	62
Tabel 3. 8 Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> Kelayakan Produk.....	62
Tabel 3. 9 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan Produk.....	63
Tabel 3. 10 Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> Kelayakan Produk.....	64
Tabel 3. 11 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan Produk.....	65
Tabel 3. 12 Nilai Kriteria/ Kategori N-gain.....	66
Tabel 3. 13 Rincian Waktu Penelitian.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4. 3 Hasil Pre-test Siswa.....	77

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.....	