

018/S/PM.KCBR/PK.03.08/15/JULI/2022

**RANCANG BANGUN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TEKNOLOGI
KOMUNIKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS
III SD ISLAM TERPADU LUQMANUL HAKIM**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Azmi Fauziah Hamidah

NIM 1805658

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

AZMI FAUZIAH HAMIDAH

**RANCANG BANGUN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TEKNOLOGI
KOMUNIKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS
III SD ISLAM TERPADU LUQMANUL HAKIM**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Pembimbing I



Feri Hidayatullah Firmansyah, M.MT.
NIP. 920190219910706101

Pembimbing II



Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T.
NIP.920171219900422101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan multimedia,



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.
NIP. 920171219870811201

**RANCANG BANGUN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TEKNOLOGI
KOMUNIKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS
III SD ISLAM TERPADU LUQMANUL HAKIM**

(Penelitian Rancang Bangun Video Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar)

Oleh
Azmi Fauziah Hamidah

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

©Azmi Fauziah Hamidah 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di fotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azmi Fauziah Hamidah
NIM : 1805658
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN VIDEO PEMBELAJARAN
MATERI TEKNOLOGI KOMUNIKASI BERBASIS
MOTION GRAPHIC UNTUK SISWA KELAS III SD
ISLAM TERPADU LUQMANUL HAKIM

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Rancang Bangun Video Pembelajaran Materi Teknologi Komunikasi Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2022



Azmi Fauziah Hamidah
NIM. 1805658

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kehadirat Allah Azza Wa jalla yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Video Pembelajaran Materi Teknologi Komunikasi Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung”. Selama penyusunan skripsi ini saya telah dibimbing dengan sangat baik oleh para dosen pembimbing dan juga selesainya penulisan skripsi ini saya mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan rasa terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah, M.MT., selaku dosen pembimbing satu skripsi yang senantiasa membimbing saya dan memberikan saran masukannya selama penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T., selaku dosen pembimbing dua skripsi yang senantiasa membimbing saya dan memberikan saran masukannya selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Dikektur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T., selaku Ketua Prodi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Ibu Fully Rakhmayanti S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli materi pada skripsi ini.
6. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds., selaku validator ahli media pada skripsi ini.
7. Ibu Wenty Supriyanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
8. Ibu Aas Puspita sari Dewi, S.Kom.I., selaku guru kelas III-A di SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah.
9. Ibu Elly Hevlina, S.Ag., M.M.Pd., selaku guru kelas III-B di SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

10. Siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.
11. Kedua orang tua yang tersayang, dede, aa, dan seluruh keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dukungan semangat serta doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat perjuangan skripsi saya, Putriana, Ananda, dan Salmatus yang selalu membantu dalam keadaan susah saat menyusun skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan, Ajeng, Nuha, Nova, Nisa, Bella, Refia, Shanty, dan teman-teman kelas 8B Pendidikan Multimedia yang berjuang bersama-sama untuk lulus.

Bandung, Juli 2022



Azmi Fauziah Hamidah
NIM. 1805658

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, hal tersebut memberikan dampak dalam kehidupan manusia terutama dalam pendidikan. Peranan teknologi dalam pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran. Peranan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah video pembelajaran berbasis *Motion Graphic*. Penggunaan media video pembelajaran *motion graphic* dapat dipelajari secara mandiri dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan rancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* serta mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *motion graphic* materi Teknologi Komunikasi untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)* dari Ken Peffers, dkk pada materi Tematik kelas III SD tema 7 “Perkembangan Teknologi” subtema 3 “Teknologi Komunikasi” untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim. Penelitian ini melalui tahap penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi, hasil validasi yang dinilai oleh ahli materi menunjukkan persentase 83,5% dengan kualifikasi “Baik”, sedangkan hasil validasi yang dinilai oleh ahli media menunjukkan persentase 86,4%. Setelah penilaian validasi peneliti melewati tahap revisi dan hasilnya dapat diujicobakan kepada siswa dan guru. Setelah diujicobakan berdasarkan hasil penilaian guru menunjukkan persentase 98,5% dengan kualifikasi “Sangat Baik” dan hasil penilaian siswa menunjukkan persentase menunjukkan 92,7% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil validasi oleh para ahli serta penilaian oleh guru dan siswa dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Motion Graphic, Sekolah Dasar, Teknologi Komunikasi

ABSTRACT

As technology develops rapidly, it has an impact on human life, especially in education. One of the roles of technology in education is learning media. The role of learning media is very important to support the learning process as a tool to clarify the subject matter. One of the digital learning media that can be used is a Motion Graphic-based learning video. The use of motion graphic learning video media can be studied independently and increase the attractiveness and understanding of students. Therefore, the purpose of this study was to determine the stages of designing a motion graphic-based learning video and to determine the feasibility of a motion graphic-based learning video for Communication Technology materials for third-grade students of the Luqmanul Hakim Islamic Elementary School in learning.

This study uses the Design and Development (D&D) model of Ken Peffers, et al. Thematic material for class III SD theme 7 "Technology Development" sub-theme 3 "Communication Technology" for third-grade students at SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim. This study went through the validation assessment stage by media experts and material experts, the validation results assessed by material experts showed a percentage of 83.5% with "Good" qualifications, while the validation results assessed by media experts showed a percentage of 86.4%. After the validation assessment, the researcher passed the revision stage and the results could be tested on students and teachers. After being tested based on the results of the teacher's assessment, it showed a percentage of 98.5% with "Very Good" qualifications and the results of student assessments showed a percentage showed 92.7% with "Very Good" qualifications. From the results of validation by experts and assessments by teachers and students, it can be seen that Motion Graphic-based learning videos are feasible to be used as learning media during the learning process.

Keywords: Learning Video, Motion Graphic, Elementary School, Communication Technology

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Klasifikasi dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.3 Motion Graphic.....	11
2.4 Pembelajaran Tematik	13
2.4.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	14
2.4.2 Pelajaran Bahasa Indonesia.....	15
2.4.3 Materi Teknologi Komunikasi	16
2.5 Karakteristik Belajar Siswa SD	18
2.6 Prinsip Desain dan Elemen Grafis.....	18
2.7 Penelitian yang Relevan	19
2.8 Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain penelitian	23
3.1.1 Identifikasi Masalah (<i>Identify the problem</i>).....	24
3.1.2 Mendeskripsikan tujuan (<i>Describe the objectives</i>).....	25
3.1.3 Desain dan pengembangan produk (<i>Design and develop the artifact</i>)...	25
3.1.4 Uji coba produk (<i>Subject the artifact to testing</i>).....	26
3.1.5 Evaluasi hasil uji coba (<i>Evaluate the results of testing</i>)	27
3.1.6 Mengkomunikasikan hasil uji coba (<i>Communicate those results</i>)	27

3.2 Teknik Pengumpulan Data	27
3.3 Populasi dan Sampel.....	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Identifikasi Masalah	35
4.1.2 Mendeskripsikan tujuan	36
4.1.3 Desain dan Pengembangan.....	36
4.1.4 Uji Coba dan Hasil Uji Coba.....	65
4.2 Pembahasan.....	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Implikasi.....	76
5.3 Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media dalam Proses Pembelajaran.....	7
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Tahapan penelitian model D&D yang diadaptasi dari Ken Peffers, dkk (2007) (Prof. Dr. M. Rusdi, 2018).	24
Gambar 4. 1 Layout scene 10.....	46
Gambar 4. 2 Layout scene 3 dan scene 4	46
Gambar 4. 3 Layout scene 1	47
Gambar 4. 4 Layout scene 2.....	47
Gambar 4. 5 Opening	47
Gambar 4. 6 Layout scene 10.....	48
Gambar 4. 7 Warna	48
Gambar 4. 8 Cover Handbook	50
Gambar 4. 9 Layout page 1	50
Gambar 4. 10 Layout page 5	51
Gambar 4. 11 Layout page 8	51
Gambar 4. 12 Editing Voice Over	54
Gambar 4. 13 Compositing video pembelajaran berbasis Motion Graphic materi Teknologi Komunikasi.....	58
Gambar 4. 14 Pengaturan keyframe awal position dan scale.....	59
Gambar 4. 15 Pengaturan keyframe akhir position dan scale	59
Gambar 4. 16 Pengaturan keyframe awal rotation.....	60
Gambar 4. 17 Pengaturan keyframe akhir rotation	60
Gambar 4. 18 Pengaturan puppet tool.....	61
Gambar 4. 19 Pengaturan effect & presets.....	61
Gambar 4. 20 Pengaturan Animation Composer 3	62
Gambar 4. 21 Pengaturan Animation Composer 3	62
Gambar 4. 22 Pengaturan transisi	63
Gambar 4. 23 Penyesuaian audio dengan scene.....	63
Gambar 4. 24 Penggabungan video dengan backsound.....	64
Gambar 4. 25 Pengaturan rendering.....	65
Gambar 4. 26 Kegiatan penelitian.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti.....	16
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan Bahasa Indonesia	17
Tabel 3. 1 Kisi-kisi angket validasi ahli materi.....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket validasi ahli media	29
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket penilaian guru	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket penilaian siswa.....	31
Tabel 3. 5 Penilaian Skala Likert	33
Tabel 3. 6 Tabel Kualifikasi Persentase	33
Tabel 4. 1 Naskah.....	37
Tabel 4. 2 Storyboard.....	41
Tabel 4. 3 <i>Brand Guidelines</i>	44
Tabel 4. 4 GBPM	52
Tabel 4. 5 Karakteristik Pengguna	53
Tabel 4. 6 Hasil Pembuatan Aset Grafis	55
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Guru	71
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Siswa.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	82
Lampiran 3 Silabus Tematik Tema 7 Subtema 3	83
Lampiran 4 RPP	84
Lampiran 5 Hasil wawancara awal dengan Guru Tematik kelas III.....	89
Lampiran 6 Lembar <i>Judgment Instrument</i> dan Hasil Validasi Ahli Media	94
Lampiran 7 Lembar <i>Judgment Instrument</i> dan Hasil Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 8 Hasil Penilaian Siswa	108
Lampiran 9 Foto-foto kegiatan penelitian.....	156

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Rusman, M. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), 98.
- Linda Puspita Sari. (2021). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Web Pada Konsep Kegiatan Ekonomi Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar*. Bandung: [Http://Repository.Upi.Edu](http://Repository.Upi.Edu).
- Iman Satriaputra Sukarno, D. P. (2014). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda Pemudi*. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain, 2.
- Indonesia, U. (2021, Februari). *Analisis Situasi Pembelajaran Digital Di Indonesia. Analisis Situasi Untuk Lanskap Pembelajaran Digital Di Indonesia*, Pp. 8, 21.
- Iwan Hermawan, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Komang Sukarini, I. B. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 53.
- Lestari, A. A. (2021). *Pengembangan Animasi Motion Graphic Dengan Guide Character Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ips*. Bandung: [Http://Repository.Upi.Edu](http://Repository.Upi.Edu).
- Maulana, I. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragam Etnik Dan Buda*. Perpustakaan.Upi.Edu.
- Melisa. (2013). *Perancangan Motion Graphics Dalam Closing Title Film Retro Adam* . Tangerang: [Https://Kc.Umn.Ac.Id/1888/](https://Kc.Umn.Ac.Id/1888/).
- Muryaningsih, S. (2021). *Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 87-88.
- Nana Sudjana, A. R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Nugrohadi, F., & Susilana, R. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif*. *Edutcehnologia*, 6-8.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Prof. Dr. M. Rusdi, S. M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Pt Rajagrafindo.
- Prof. Dr. Munir, M. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pusung, C. O. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 2 Wonosari*. Yogyakarta: <https://eprints.uny.ac.id/63123/>.
- Riri Zulvira, N. I. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1848.
- Safni Febri Anzar, M. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 54-57.
- Saputra, D. (2018). *Company Profile Cv. Idea Promo Berbasis Motion Graphic*. Sumatera Selatan: <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/224/>.
- Satria Rusdiansyah, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V Sd Semester 1*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7.
- Setiyo, A, N. Daniel, R. Febrian, R. (2013). *Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika*. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 49.
- Siahaan, A. U., Putri, H. A., & Dzikri, A. (2021). *Motion Graphic Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Inggris*. *Jurnal Integrasi*, 38-39.
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 103, 108.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*. Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam, 5.
- Wijaya, A. M. (2021). *Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Sandhyakala, Vol 2(2), 5.
- Yudha Aldila Efendi, E. P. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), 1, 5.
- Zahara Mustika, M. P. (2015). *Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*. Jurnal Ilmiah Circuit, Vol. 1(1), 64.