

PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC MATERI PENULISAN NASKAH VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Rafika Aisyah Putri

S-1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

rafikaaisyah.19048@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

khusnulhotimah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran dibutuhkan untuk memudahkan pemahaman materi pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, teknologi yang efisien dan efektif dibutuhkan untuk pengembangan profesional. Sebagai salah satu media pembelajaran, motion graphic merupakan perpaduan elemen bersifat media visual yang menggabungkan gerak dengan desain grafis, baik berupa 2 dimensi atau 3 dimensi yang dilengkapi dengan penjelasan visual berdasarkan topik, dan diiringi dengan audio, narasi, atau musik yang sesuai. Pada penggunaannya, video motion graphic sebagai salah satu media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan memberikan pengalaman lebih dalam memahami materi sehingga produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media motion graphic video yang dapat diunduh dari youtube. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE dengan tahapan analisis, design, development, dan implementasi. Metode pengambilan data menggunakan wawancara, angket atau kuisioner, dan tes pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media motion graphic pada materi penulisan naskah video termasuk media yang sangat baik dengan skor 89% dari ahli media dan 87% dari ahli materi serta termasuk media yang sangat praktis dengan skor respon 85,67%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media memenuhi aspek keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan melalui skor $64,7619 > 46,318$ antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan motion graphic materi penulisan naskah video mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Saran yang dapat diberikan yakni, dalam penggunaan motion graphic video harus disertai dengan buku panduan atau penjelasan guna memperkuat pemahaman mahasiswa.

Kata Kunci : Motion Graphic Video, Teknologi Pendidikan, Hasil Belajar

ABSTRACT

Learning media is needed to facilitate understanding of the material in the implementation of learning. Based on this, efficient and effective technology is needed for professional development. As one of the learning media, motion graphics are a combination of visual media elements that combine motion with graphic design, either in the form of 2 dimensions or 3 dimensions which are complemented by visual explanations based on topics, and accompanied by appropriate audio, narration or music. In its use, motion graphic video as a learning medium was developed with the aim of providing deeper experience in understanding the material so that the product produced in this study is in the form of motion graphic video media which can be downloaded from YouTube. This study uses the ADDIE model development method with the stages of analysis, design, development and implementation. Data collection methods used interviews, questionnaires or questionnaires, and tests on Unesa Educational Technology undergraduate students. The results of the study show that motion graphic media in video script writing material is very good media with a score of 89% from media experts and 87% from material experts and is very practical media with a response score of 85.67%. This proves that media development fulfills the aspect of effectiveness to improve learning outcomes as indicated by a score of $64.7619 > 46.318$ between the experimental class and the control class. From these results, it can be concluded that the development of motion graphics for video script writing material can improve learning outcomes for Unesa Educational Technology undergraduate students. Suggestions that can be given are, in the use of motion graphic videos must be accompanied by a guidebook or explanation to strengthen student understanding.

Keywords: Motion Graphic Video, Educational Technology, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah diperlukan sebagai penambah pengetahuan. Ilmu itu sendiri sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dapat berlangsung di dalam ruangan (classroom) atau di luar kelas, semua disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang baru saja ditetapkan. Tujuan program tersebut tertuang secara eksplisit dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Oleh karena itu, salah satu fungsi pendidikan adalah membina kemampuan, mengembangkan watak, dan memajukan bangsa. Pengembangan potensi peserta didik ditetapkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (No 22 Tahun 2006), Tentang Standar Isi, yang mengatakan bahwa pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru.

Pendidikan itu berkaitan dengan belajar. Pendidikan melaksanakan program yang direncanakan dan mendukung pendidikan sesuai dengan kurikulum. Namun, dukungan pendidikan ini tidak dapat dicapai tanpa pembelajaran di mana kurikulum dapat diterapkan. Pengambil keputusan (administrasi sekolah, pemimpin pendidikan, pemerintah, otoritas lokal) harus mempertimbangkan kebutuhan pengembangan profesional guru dan memastikan bahwa teknologi digunakan di sekolah secara efisien dan efektif. (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019).

Menurut Dewi (2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa hadirin. Fungsi media sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar (Smaldino, Lowther and Mims, 2019), jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dari Media pembelajaran adalah alat untuk membuat situasi belajar menjadi lebih efektif. Media Pembelajaran memungkinkan dosen menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami mahasiswa. Salah satu inovasi dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pengembangan pembelajaran yang inovatif dan progresif yang memungkinkan pengetahuan dapat dikembangkan dan digali secara konkrit dan mandiri. (Raharjo, 2017).

Secara garis besar, tujuan pembelajaran pada materi Penyusunan Naskah Video pada Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu mahasiswa dapat memahami sekaligus dapat menyusun Naskah video yang baik dan benar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh dosen dengan metode tugas proyek. Metode tugas proyek sendiri merupakan Metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk berpikir bebas tentang isi, materi, dan tujuan yang diinginkan, (Daryanto, dalam "Panduan

[Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif']). Pembelajaran dengan konten media dapat melacak aktivitas intelektual mahasiswa (Cuc, 2014).

Winslett menyatakan video adalah bagian dari pendidikan tinggi, yang mampu menyajikan konten materi bersifat konseptual (Fyfield, dkk, 2019). Video merupakan jenis media dengan penggabungan audio dan gambar secara bersamaan, sehingga mengolah keterampilan observasi dan pengorganisasian pengetahuan (Beheshti, dkk, 2018). Metode publikasi video pembelajaran dapat diintegrasikan melalui media sosial, diantaranya, Youtube (Purnamasari, 2019; Irawan, dkk, 2020, Kosasi, 2020, Garcia-Morales, 2021), dengan demikian video pembelajaran dapat diakses dimana saja, dan kapan saja, secara fleksibel, serta dapat digunakan pada sistem e-learning kampus (Beheshti, dkk, 2018, Irawan, dkk, 2020).

Salah satu tipe video adalah berbasis motion graphic. Motion graphic merupakan perpaduan elemen bersifat media visual yang menggabungkan gerak dengan desain grafis, baik berupa 2 dimensi atau 3 dimensi (Wicaksana, dkk, 2021: 2), yang dilengkapi dengan penjelasan visual berdasarkan topik (Barnes, 2017: 136), dan diiringi dengan audio, narasi, atau musik yang sesuai (Sa'adah, dkk, 2017: 28).

Pada saat peneliti melakukan wawancara pada mahasiswa angkatan 2021 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa tersebut, didapat bahwa mahasiswa lebih tertarik dan memahami materi jika proses perkuliahan menggunakan media video. Dikarenakan mereka ingin media pembelajaran yang dipakai dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Dan saat peneliti melakukan wawancara pada dosen mata kuliah ternyata untuk media video materi penulisan naskah belum tersedia.

Berdasarkan Permasalahan tersebut solusi yang dapat diambil dari wawancara tersebut adalah dengan mengembangkan media motion graphic video. Media motion graphic video diharapkan dapat membuat proses perkuliahan lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dengan demikian sangat penting adanya penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Motion Graphic Materi Penulisan Naskah video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya" dengan tujuan mengetahui kelayakan dan keefektifan media motion graphic video pada materi penulisan naskah video.

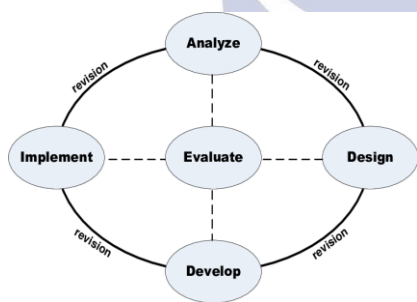
Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang bisa penulis kemukakan adalah: 1) Bagaimana kelayakan Motion Graphic video untuk kompetensi penulisan naskah video

dilihat dari hasil pembuatan naskah video oleh mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2021 Universitas Negeri Surabaya? 2) bagaimana keefektifan Motion Graphic video untuk kompetensi penulisan naskah video dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2021 Universitas Negeri Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Motion Graphic video untuk kompetensi penulisan naskah video pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan. 2) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar mahasiswa jika menggunakan media pembelajaran Motion Graphic video.

METODE

Model pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, yang mana penelitian ini memiliki tahap pengembangan yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) and Evaluation (evaluasi) yang dilakukan sebagaimana gambar dibawah ini.



Model Pengembangan ADDIE

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu di S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan menggunakan desain penelitian one group pre-test dan post-test.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, angket dan tes. dengan teknik analisis data pada angket menggunakan tolak ukur penilaian skala Guttman, sebagai berikut :

Skor	Rentang Persentase	Penilaian
5	81% -100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak

1	0-20%	Sangat Tidak Layak
---	-------	--------------------

Kriteria Penilaian

Sumber: (Arikunto, 2013)

Teknik analisis data pada tes menggunakan rumus uji T untuk menganalisis keefektifan dari media mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar mahasiswa jika menggunakan media pembelajaran Motion Graphic video yang dikembangkan tersebut. Berikut adalah rumus untuk menghitung t-test.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

- n_1 = jumlah anggota sampel pertama
- n_2 = jumlah anggota sampel kedua
- x = deviasi setiap nilai x_2 dan x_1
- S_p^2 = variansi gabungan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah-langkah hasil pengembangan *motion graphic* pada materi penulisan naskah video pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2021 di Universitas Negeri Surabaya yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE oleh Branch, 2010.

1. Analisis (analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Pada tahapan analisis ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap pengembangan *motion graphic* adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang dilakukan berupa observasi awal. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan memperoleh informasi dari melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah pengembangan media audio di Jurusan Teknologi Pendidikan, yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd . Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Khusnul Khotimah pengembang dapat melakukan identifikasi perbandingan kondisi nyata dan kondisi ideal yang terjadi.

1) Kondisi Nyata

Kegiatan pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media audio di jurusan teknologi pendidikan, kegiatan pembelajaran di laksanakan satu minggu sekali SKS pada mata kuliah ini sebanyak 4 SKS. Namun media pembelajaran video pada materi penulisan naskah video/televise belum tersedia. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kurang aktif, dan kesulitan dalam memahami materi dikarenakan menurut wawancara yang saya lakukan di beberapa mahasiswa, mereka cenderung memahami materi jika menggunakan media pembelajaran berupa video. Keterbatasan waktu juga salah satu penyebab mahasiswa kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut, mengakibatkan hasil belajar mahasiswa tergolong lumayan rendah.

2) Kondisi Ideal

Pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan pada materi penulisan naskah video dapat tercapai, dengan meningkatkan nilai mahasiswa di atas nilai yang telah ditentukan. Media Pembelajaran motion graphic mempunyai semua aspek, tidak hanya buku perkuliahan, tetapi juga media yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi penulisan naskah video. Media pembelajaran motion graphic diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan media audio, yaitu waktu pembelajaran semakin lama karena dapat dipelajari saat perkuliahan maupun setelah perkuliahan, lebih memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, mahasiswa lebih aktif dan pembelajaran lebih interaktif. Materi penulisan naskah video salah satu materi penting, karena materi ini dapat menunjang kompetensi lulusan teknologi pendidikan..

b. Melakukan analisis peserta didik dan sumber daya yang diperlukan

Sampel penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2021 jurusan Teknologi Pendidikan yang berusia antara 20-21 tahun. Sampel yang dipilih yang kemampuan berpikir abstrak dan dapat menyelesaikan masalah dengan cara hipotesis. Sebagian sampel pada penelitian ini memiliki *smartphone (Handphone)* berbasis android, dan laptop yang biasa digunakan pada kehidupan sehari-hari, serta diperbolehkan digunakan saat perkuliahan pada waktu tertentu atau sesuai petunjuk dosen pengampu perkuliahan.

2. Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap kedua yang dilakukan adalah tahapan desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran motion graphic yang diharapkan. Pada pengembangan ini, yaitu media pembelajaran motion graphic dikembangkan pada materi penulisan naskah video dan mendesain metode pengujian serta instrumen. Pelaksanaan tahap desain adalah pada bulan Januari 2023. Prosedur yang dilakukan pada tahap desain adalah sebagai berikut:

a. Membuat Satuan Acara Perkuliahan (SAP)

Karena media pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan pada saat perkuliahan, maka peneliti membuat SAP sebagai pedoman perkuliahan dan mengimplementasikan media pembelajaran tersebut. SAP yang dirancang oleh peneliti juga dirancang oleh Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. SAP yang dikembangkan telah sesuai dengan sistem dan telah ditetapkan pedoman pembuatan SAP tersebut. SAP dapat dilihat pada lampiran

b. Merancang struktur Materi/GBIM (Garis Besar Isi Materi)

Pada tahapan ini peneliti merancang media pembelajaran sesuai materi yang berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan SAP yang telah dikembangkan.

c. Merancang Garis Besar Isi Program (GBIP)

Sebelum pengembangan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menggambar GBIP dalam bentuk flowchart agar lebih memudahkan saat membaca. Fungsi GBIP, yaitu sebagai panduan bagi peneliti selama mendesain (design) sehingga konten dan spesifikasi produk serta analisis kebutuhannya konsisten.

d. Menyusun Storyboard/Naskah Media

Menyusun storyboard, yaitu gambaran apa saja yang akan ditampilkan setiap frame media pembelajaran, tidak hanya dari segi visual saja, namun juga audio. Hasil dari storyboard digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang mencakup rancangan apa yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran tersebut. Storyboard yang dikembangkan dapat dilihat pada lampiran. Storyboard digunakan untuk mengetahui keefektifan media pada saat diberikan soal pre-test dan soal post-test. Selanjutnya menyusun instrumen yang valid. Instrumen yang valid apabila dapat mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2013:211). Peneliti sudah melakukan uji reliabilitas dan uji validitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada peserta didik. Instrumen wawancara kombinasi diberikan kepada validator ahli media, sedangkan angket tertutup diberikan kepada peserta didik. Instrumen yang dikembangkan divalidasi, kemudian mengujikannya kepada *expert/professional judgment* yang menguasai media pembelajaran. Validator pada penelitian ini yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd.

Hasil uji validitas dari angket yang diberikan kepada peserta didik perlu dilakukan revisi, karena tidak semua aspek pada lembar angket mendapatkan skor maksimal. Sedangkan Instrumen wawancara kombinasi untuk ahli materi, dan tes yang dikembangkan divalidasi, kemudian mengujikannya kepada *expert/professional judgment* yang menguasai media pembelajaran. Validator

pada penelitian ini yaitu ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd

3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini proses produksi pembuatan media atau pengembangan dilakukan. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahap design. Dalam pengembangan video motion graphic ini, pengembang menggunakan aplikasi canva. Tahapan pengembangan dilaksanakan dari bulan November 2022 - Januari 2023. Ada beberapa tahapan yang dilalui dalam tahapan ini, yaitu:

a. Produksi

Pengembang mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh dan diolah dalam tahap perancangan menjadi media video motion graphic yang realistis. Dimulai dari pembuatan cover, template slide, font, dan layout.

b. Mengembangkan instrumen

Setelah media pembelajaran motion graphic dikembangkan, kemudian penilaian kevalidan media pembelajaran motion graphic dinilai aspek kevalidannya melalui proses validasi berdasarkan penyusunan instrumen dengan indikator Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP).

1) Validasi Produk

Validasi materi bertujuan untuk menilai aspek kevalidan dari materi yang dikembangkan pada media pembelajaran motion graphic, yaitu materi penulisan naskah video proses validasi dinilai oleh satu validator ahli materi, yaitu dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video/televisi jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. Dari angket yang telah diisi oleh ahli materi dinyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan dengan revisi.

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kevalidan dari media. Proses validasi dinilai oleh satu validator yang merupakan dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video/televisi jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. Dari angket yang telah diisi oleh ahli media dinyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan dengan revisi

Validasi ini dilakukan agar pengembang memiliki acuan dalam kualitas produk media yang layak dan sesuai agar dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	87%	Sangat Baik
Media	89%	Sangat Baik

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Produk

Berdasarkan tabel 4.1 persentase hasil validasi materi diperoleh sebesar 87% dan hasil validasi media diperoleh sebesar 89%.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah uji perorangan dan uji kelompok dilakukan dengan mendapatkan kevalidan, dan kepraktisan, maka uji kelompok besar (uji lapangan) dapat dilakukan. Uji lapangan dilakukan di kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 86 orang yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berasal dari angkatan 2021 Jurusan Teknologi Pendidikan. Sebanyak 44 peserta didik sebagai Kelas Kontrol dan sebanyak 42 Peserta didik sebagai Kelas Eksperimen. Kelas Eksperimen adalah kelas yang menggunakan media pembelajaran motion graphic saat pembelajaran penulisan naskah video, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran motion graphic saat pembelajaran penulisan naskah video. Pelaksanaan uji lapangan dilakukan pada tanggal 8 Februari 2023 s/d 31 Mei 2023 Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan diberikan soal pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran motion graphic.

a Analisis kelayakan Media Pembelajaran motion graphic

1) Uji Coba Perseorangan

Uji Coba perseorangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *motion graphic*, uji kelayakan dilakukan dengan mengisi angket. Hasil coba perseorangan yaitu :

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Uji Perseorangan	95,00%	Sangat Baik

Tabel 4.2 Hasil Uji Perseorangan

Berdasarkan tabel 4.2 hasil angket uji coba perorangan dengan rerata total angket peserta didik diperoleh 95,00, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *motion graphic* sangat praktis. Oleh karena itu, indikator kepraktisan media pembelajaran *motion graphic* terpenuhi, yaitu sangat praktis dari angket respon peserta didik.

2) Uji coba kelompok

Uji coba kelompok dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan dari media pembelajaran *motion graphic*. Uji coba dilakukan kepada 10-22 mahasiswa. Pelaksanaan uji coba kelompok adalah minggu pertama bulan Februari 2023. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *motion graphic* diperoleh melalui pengisian angket respon peserta didik. Angket respon peserta didik diisi oleh peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Berikut tabel 4.3

rangkuman hasil angket kelayakan dan respon peserta didik.

	Hasil Angket Kelayakan Peserta didik	Hasil Angket Respon Peserta didik
Rata-rata	77,818%	85,67

Tabel 4.3 Hasil Angket Kelayakam Dan Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, maka hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik rata-rata nilai diperoleh sebesar 77,818%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, indikator kelayakan media pembelajarn *motion graphic* terpenuhi, yaitu layak dari angket respon peserta didik. Rerata total angket peserta didik diperoleh 85,67. Hasil angket respon peserta didik menyimpulkan bahwa media pembelajaran *motion graphic* sangat praktis. Oleh karena itu, indikator kepraktisan media pembelajarn *motion graphic* terpenuhi, yaitu sangat praktis dari angket respon peserta didik.

b Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *motion graphic*

Untuk menganalisis keefektifan media, data dianalisis adalah data pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain pre-tets dan post-test dari grup Pilot design. Pada kelas Eksperimen, kelompok yang mendapat perlakuan, yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Sebelum melakukam kegiatan pembelajaran peserta didik diberikan pre-test terlebih dahulu, setelah itu diberikan treatment kepada peserta didik dan diakhiri dengan pemberian post-test. Dari hasil pre-test dan post-test, maka diuji dengan uji Normalitas, uji Homogenitas dan Uji T.

1) Uji Prasyarat

Uji Homogenitas Pre-Test

Uji homogenitas data *pre-test* dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi bervariasi sama.

	KK	KE
Varian	0,466516202	0,842878702
F_{hitung}	0,553479642	
Dk	42	41
Alpha	0,05	
F_{tabel}	1,674757748	1,674757748

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Pre-test

Uji homogenitas uji Fisher. Hasil uji homogenitas data *pre-test* diperoleh $F_{hitung} = 0,5534$ dan $F_{tabel} = 1,6747$ karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Dengan demikian, simpulan diperoleh bahwa variansi-variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama (homogen).

Uji Normalitas Pre-Test

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian adalah chi kuadrat. Berikut tabel 4.9 perhitungan uji normalitas data pre test kelas kontrol dan 4.10 perhitungan uji normalitas data pre-test kelas eksperimen.

Kelas	L_{obs}	Daerah Kritis	Keputusan Uji
Eksperimen	0,13309	$L L > 0,204$	H_0 diterima
Kontrol	0,10112	$L L > 0,204$	H_0 diterima

Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Uji Normalitas data pre-test

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa data kelas Eksperimen dan Kelas kontrol berdistribusi normal. Dari hasil perbandingan diperoleh keputusan uji H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen berdistribusi normal.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui keefktifan media pembelajaran *motion graphic*. Statistik uji yang digunakan adalah uji t dengan asumsi variansi populasi sama, perhitungan uji t.

2) Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar pada media pembelajaran *motion graphic* yang dikembangkan. Peningkatan dari hasil belajar dapat dilihat dari nilai *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat yang berupa uji homogenitas dan uji normalitas. Media pembelajaran *motion graphic* dikatakan efektif jika media pembelajaran *motion graphic* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar. Uji hipotesis memiliki uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. perhitungan uji dapat dilihat sebagai berikut:

Uji Homogenitas Post-Test

	KK	KE
Varian	307,4778013	340,3321719
F_{hitung}	1,106851195	
Dk	43	41
alpha	0,05	

F_{tabel}	1,668192967
-------------	-------------

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Post-test

Uji homogenitas dengan menggunakan uji Fisher. Hasil uji homogenitas data *post-test* diperoleh $F_{hitung} = 1,1069$ dan $F_{tabel} = 1,668$ karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Dengan demikian, simpulan diperoleh bahwa variansi-variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama (homogen). Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *motion graphic*.

Uji normalitas Post-Test

Kelas	L_{obs}	Daerah Kritis	Keputusan Uji
Eksperimen	0,16595	$L L > 0,206$	H_0 diterima
Kontrol	0,17974	$L L > 0,206$	H_0 diterima

Tabel 4.7 Rangkuman Hasil uji normalitas data post-test

Berdasarkan tabel 4.7 maka hasil uji normalitas soal *post-tests* berdistribusi normal karena perbandingan antara L_{obs} dengan daerah kritis menghasilkan keputusan uji H_0 diterima dengan simpulan uji bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *motion graphic*. Statistik uji yang digunakan, yakni uji t satu ekor. Perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Komputasi:

$$s_1^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_1^2 - (\sum_{i=1}^n x_1)^2}{n_1(n-1)} \quad s_2^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_2^2 - (\sum_{i=1}^n x_2)^2}{n_2(n-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{(44)(107618) - (2038)^2}{44(44-1)} \quad s_2^2 = \frac{(42)(190106) - (2720)^2}{42(42-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{4735192 - 4153444}{1892} \quad s_2^2 = \frac{7984452 - 7398400}{1722}$$

$$s_1^2 = \frac{581748}{1892} \quad s_2^2 = \frac{586052}{1722}$$

$$s_1^2 = 307,478 \quad s_2^2 = 340,332$$

$$s_p^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$s_p^2 = \frac{(44-1)307,478 + (42-1)340,332}{44+42-2}$$

$$s_p^2 = \frac{(43)(307,478) - (41)(340,332)}{84}$$

$$s_p^2 = \frac{13221,545 + 13953,619}{84}$$

$$s_p^2 = \frac{27175,165}{84}$$

$$s_p^2 = 323,514$$

$$s_p = \sqrt{323,514} = 17,986$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{46,318 - 64,762}{17,986 \sqrt{\frac{1}{44} + \frac{1}{42}}}$$

$$t = \frac{-18,444}{(17,986)(0,216)}$$

$$t = \frac{-18,444}{3,880}$$

$$t = -4,754$$

$$t = 4,754$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa maka hasil $t_{obs} = 4,754$ dan $DK\{t > 1,989\}$ dengan $t_{obs} \in DK$ maka keputusan ujinya adalah H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari rereta hasil belajar kelas kontrol sehingga media pembelajaran *motion graphic* memenuhi aspek keefektifan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi pada tahap ADDIE dilakukan pada setiap kegiatan selama tahap pengembangan. Mulai dari analisis, desain, hingga evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan evaluasi keberlakuan antara materi dan media pembelajaran. Tahap desain yang dilakukan adalah evaluasi spesifikasi produk dan skrip. Kemudian pada tahap pengembangan dilakukan evaluasi terhadap bahan desain media pembelajaran dan pelengkapannya. Evaluasi formatif dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan. Hasil evaluasi dari evaluasi formatif adalah seperti hasil revisi atau masukan dari ahli materi dan ahli media, ataupun saat uji coba perorangan maupun kelompok kecil. Pada setiap tahapan yang dilakukan, pengembang telah melakukan beberapa revisi dari hasil produk awal yang diproduksi, baik dari segi penambahan materi, ataupun segi teknis dari media tersebut. Untuk evaluasi sumatif, dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat efektivitas media setelah dilakukan uji coba kepada peserta didik, dan memberikan soal pre-test dan post-test. Dari hasil pre-test dan post-test kita dapat mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *motion graphic* yang sebelumnya terlebih dahulu dilakukan kegiatan analisis data, yaitu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan disimpulkan Hasil pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi penulisan naskah video telah memenuhi aspek kelayakan, yaitu kevalidan dan kepraktisan.
 - a. Media pembelajaran *motion graphic* pada materi penulisan naskah video termasuk media yang sangat baik. Hal tersebut berdasarkan hasil yang ditunjukkan dari validasi ahli media yang berjumlah satu orang dengan skor rata-rata 89% dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, adapun hasil validasi ahli materi yang berjumlah satu orang dengan skor rata-rata 87% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil rerata skor dari hasil validasi ahli materi maupun ahli media diperoleh 88% dan berada pada kategori “sangat baik”.
 - b. Media pembelajaran *motion graphic* pada materi penulisan naskah video termasuk media yang sangat praktis. Hal tersebut berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil angket respon peserta didik kelompok kecil sebesar 95% dan hasil angket respon peserta didik kelompok besar sebesar 85,67% kedua hasil angket respon tersebut berada pada kategori “sangat praktis”. Media pembelajaran dikatakan sangat praktis apabila media yang dikembangkan mudah untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dengan kategori minimal cukup.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi penulisan naskah video, memenuhi aspek keefektifan. Media pembelajaran *motion graphic* pada materi penulisan naskah video dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasil ini ditunjukkan berdasarkan uji keefektifan produk dengan menerapkan media pembelajaran *motion graphic* video pada kelas eksperimen serta membandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *motion graphic video* pada kelas kontrol untuk melihat kemampuan hasil belajar peserta didik. Hasil dari uji-*t* menunjukkan bahwa $t_{obs} = 4,754$ dan daerah kritis atau $DK = \{t | t > 1,989\}$ dengan $t_{obs} = 4,754 \in DK$ sehingga menghasilkan keputusan uji H_0 ditolak. Hasil rerata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64,7619 sedangkan rerata hasil belajar kelas kontrol sebesar

46,318, sehingga rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rerata hasil belajar kelas kontrol, yaitu $64,7619 > 46,318$. Simpulannya adalah siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar, hal tersebut berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa rerata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dari rerata hasil belajar pada kelas kontrol.

Saran

Dalam pemanfaatan media Motion Graphic Video pada materi penulisan naskah video mata kuliah pengembangan media video/televiisi untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hal penting yang harus diperhatikan saat menggunakan media Motion Graphic Video yaitu dalam penggunaan media ini harus disertai dengan buku panduan atau penjelasan yang telah diberikan oleh dosen. Hal tersebut bertujuan agar mahasiswa semakin paham tentang materi yang telah disampaikan dalam media Motion Graphic Video.

DAFTAR PUSTAKA

- A Ramdhani, R. H. (2021). Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Sma-Smk. *jurnal pendidikan*, 1-21.
- Aji, W. N. (2016). MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CARREY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.
- Alamsyah, R., & Toenlloe, A. J. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KEPENYIARAN MATERI PRODUKSI PROGRAM TELEVISI UNTUK MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS

NEGERI JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 8-18.

Azizah, H. (2021). MEDIA MOTION GRAPHIC VIDEO PADA MATA KULIAH BAHAN AJAR CETAK MATERI LEMBAR KERJA SISWA DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI . *jurnal pendidikan*, 1-8.

Azizah, H. N., & Khotimah, K. (2021). MEDIA MOTION GRAPHIC VIDEO PADA MATA KULIAH BAHAN AJAR CETAK MATERI LEMBAR KERJA SISWA DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3 ed.). Los Angeles: SAGE Publications. Inc.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). New York: Pearson.

Febriana, W., Deviana, H., & Cofriyanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri 40 Palembang. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1), 181-190.

FRAMEWORK TEKNOLOGI MULTIMEDIA UNTUK PENGAJARAN BAHASA INGGRIS. (2019). *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 62-68.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 21-37.

Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. Abingdon: Routledge.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN

MASALAH BERBANTUAN 3D PAGEFLIP. 1(1), 516-525.

M. Khairani, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran. *Journal of Biological and Research*, 2(1), 158-166.

Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga. *Mimbar PGSD Undisha*, 7(3), 253-260.

Maydiantoro, A. (t.thn.). Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development).

Nugroho, W. (2018). MEMBUAT NASKAH VIDEO. *Videografi*, 29-41.

Nuritha, C., & Tsuraya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48-64.

Putri, G. E. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA.

Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO SEBAGAI TREN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 371-379.

Sebastian, D., Cofriyanti, E., & Putra, R. R. (2022). Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1), 172-180.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Educational Technology*, 3(3), 140-146.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya