

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC VIDEO* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA PADA MATERI *EDITING* MEDIA AUDIO**

**Ainina Muhadzibah**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[aininamuhadzibah.19047@mhs.unesa.ac.id](mailto:aininamuhadzibah.19047@mhs.unesa.ac.id)

**Khusnul Khotimah**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[khusnulkhotimah@unesa.ac.id](mailto:khusnulkhotimah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk video pembelajaran berbentuk *motion graphic* pada materi *editing* media audio, mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio, dan mengetahui kelayakan serta keefektifan dari media tersebut terhadap hasil belajar mahasiswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan subjek penelitian mahasiswa angkatan 2021, prodi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Data-data dikumpulkan menggunakan instrumen angket untuk mengukur kelayakan media dan tes untuk mengukur keefektifan. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic video* materi *editing* media audio layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 91% dari validasi para ahli dan subjek uji coba. Hasil uji keefektifan media pada data pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan  $t_{hitung} = 8,166$ , selanjutnya dengan d.b. = 86 dan signifikansi 0,05 ditemukan  $t_{tabel} = 1,663$  sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan bahwa *motion graphic video* materi *editing* media audio efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci:** Pengembangan, *Motion Graphic*, *Editing* Audio.

**Abstract**

The purpose of this study was to produce learning video product in the form of motion graphics on audio media editing material, Audio/Radio Media Development subject, and to determine the feasibility and effectiveness of these media on student learning outcomes. The development model used is the ADDIE model with research subjects from batch 2021 students, Educational Technology program, Surabaya State University. The data was collected using a questionnaire to measure media feasibility and tests to measure effectiveness. The results of the research data analysis show that motion graphic video for audio media editing material are suitable for use in learning with an average percentage of eligibility reaching 91% from the validation of experts and test subjects. The results of the media effectiveness test on the pre-test and post-test data for the control class and the experimental class get  $t_{count} = 8.166$ , then with  $df = 86$  and a significance of 0.05 found  $t_{table} = 1.663$  so that the value of  $t_{count} > t_{table}$ , it is concluded that motion graphic video audio media editing material is effective for improving learning outcomes.

**Keywords:** Development, *Motion Graphic*, *Audio Editing*.

## PENDAHULUAN

Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang baik dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Dengan terciptanya situasi belajar yang baik diharapkan pula tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Sesuai dengan pendapat (Jamali, Janawi, & Rada, 2019) bahwa prestasi belajar setiap lulusan juga dipengaruhi oleh pola interaksi dan sistem komunikasi yang diterapkan oleh pendidik.

Interaksi dalam pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan komunikasi. Pendidik tentu perlu mentransformasikan pesan-pesan pembelajaran dan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun pendidikan melalui komunikasi. Kemampuan penyampaian pesan yang baik termasuk dalam kompetensi sosial dan pedagogik yang harus dimiliki pendidik. Hal tersebut sesuai dengan (Roesminingsih & Susarno, 2013) bahwa salah satu kompetensi minimal guru dalam aspek sosial adalah berkomunikasi secara santun. Selain itu, kompetensi minimal guru dalam aspek pedagogik salah satunya adalah pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis.

Dalam berkomunikasi, pesan yang ingin disampaikan akan disalurkan melalui media. Dalam hal ini, pesan-pesan pembelajaran juga disampaikan melalui media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa proses pembelajaran merupakan proses penyampaian sebuah pesan yang mana terjadi interaksi antara sumber dan penerima pesan melalui media (Arum & Khotimah, 2021). Jenis media pembelajaran pun bermacam-macam, antara lain media grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio/radio, video dan televisi, komputer multimedia, serta *e-learning* (Kristanto, 2016).

Untuk memilih media pembelajaran, guru dan teknolog pendidikan harus memiliki kompetensi dalam menentukan media yang tepat. Menurut Karo-Karo, dkk (2018) adanya media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif, dan efisien (Azizah & Khotimah, 2013). Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, terdapat beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan. Beberapa poin kriteria tersebut, seperti kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik (Kristanto, 2016). Media yang akan digunakan bisa berupa media yang telah tersedia di lingkungan ataupun media yang khusus diproduksi dari awal untuk keperluan pembelajaran.

Untuk media yang diproduksi khusus, umumnya memiliki 3 tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiganya secara

berurutan merupakan tahap perencanaan dan persiapan, eksekusi dan pengembangan rencana, serta tahap akhir yang mencakup pengeditan hingga diseminasi (Suryani et al., 2018). Proses-proses ini umumnya disebut desain produksi media.

Salah satu bagian yang dasar namun juga penting dilakukan, yaitu tahap *editing* (pengeditan). *Editing* memiliki bermacam-macam bentuk dan teknik sesuai dengan jenis media yang diproduksi. Contohnya, media proyeksi berupa *slide* presentasi yang diedit menggunakan perangkat lunak khusus. Media realia yang hampir tidak melalui tahap pengeditan atau jika diedit hanya untuk penyesuaian dengan materi dan sasaran. Media video dan audio yang diedit menggunakan perangkat lunak *editing* video/audio pada gawai.

Ilmu *editing* media yang termasuk dalam pengembangan media pembelajaran umum dipelajari terutama untuk mahasiswa dalam pendidikan keguruan. Program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya juga memiliki berbagai mata kuliah pengembangan media pembelajaran yang di dalamnya mencakup *editing* media. Salah satu mata kuliah tersebut adalah Pengembangan Media Audio/Radio. Dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah ini, terdapat Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, yaitu mahasiswa mempunyai tanggung jawab dan bekerja sama dalam mengoptimalkan dan memfasilitasi belajar melalui pengembangan media audio/radio serta menjadi pengembang teknologi pendidikan dan analisis pendidikan/pelatihan.

Mata kuliah tersebut juga memiliki pembahasan mengenai *editing* audio dengan kemampuan akhirnya, yaitu pemahaman dan penerapan *editing* audio. Indikator pencapaian dari kemampuan akhir tersebut, yaitu mahasiswa mampu memahami dan menerapkan *editing* media audio. Indikator ini diharapkan dapat dicapai dalam waktu 1 minggu dengan 4 SKS perkuliahan.

*Editing* media audio termasuk dalam kategori materi faktual dan prosedural yang mana pada pembahasan dan aktivitasnya adalah mengenai definisi dan istilah-istilah dalam *editing* audio serta praktik penggabungan klip-klip audio yang telah direkam. Klip-klip tersebut kemudian diselaraskan dengan musik-musik pendukung dengan mengacu pada naskah yang telah dibuat.

Materi yang bersifat demikian akan lebih mudah disampaikan dengan bantuan. Bantuan yang dimaksud bisa berupa media pembelajaran yang memberi gambaran atau visualisasi dari materi. Berdasarkan (Kristanto, 2016) media yang sangat baik

dalam menerangkan tahapan dan keterampilan adalah media video.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu dosen yang mengampu mata kuliah ini, yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. pada hari Sabtu (22/10/2022) materi *editing* media audio ini biasanya dijelaskan secara singkat dalam perkuliahan kemudian mahasiswa diberi penugasan langsung. Materi ini dijelaskan dengan bantuan *slide* presentasi yang terdiri dari teks penjelas tanpa menggunakan audio.

Dengan uraian keadaan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video untuk materi *editing* audio pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio. Video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Seperti yang dikemukakan Dewi (2018:17) bahwa penggunaan media video akan lebih mudah dan lebih lama tersimpan dalam memori otak karena disaksikan secara langsung. Media video juga dapat disaksikan (diputar) berulang-ulang sehingga isinya dapat dipahami dengan jelas.

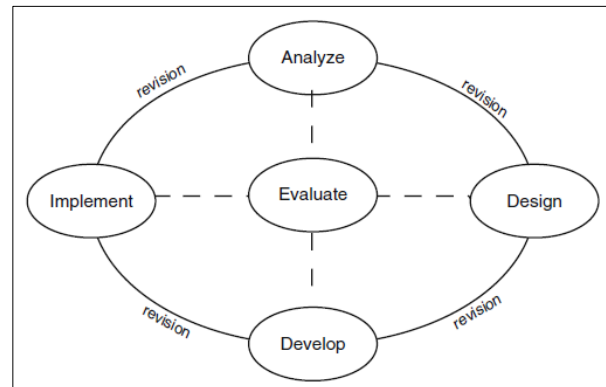
Tujuan dari penelitian ini, antara lain: 1) Menguji kelayakan motion graphic video materi editing media audio dalam mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi S1-Teknologi Pendidikan; dan 2) Menguji keefektifan motion graphic video materi editing media audio dalam mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi S1-Teknologi Pendidikan.

*Motion graphic video* adalah media yang memanfaatkan indra pendengaran (audio) dan indra penglihatan (visual) yang berisikan elemen animasi, ilustrasi, film, serta musik yang diharapkan dapat menangkap pesan baik konseptual maupun prosedural yang dikemas secara menarik dalam rangka pemenuhan tujuan pembelajaran (Nurfadhil & Khotimah, 2022). Menurut Brandao (2015) *motion graphic* adalah media yang menggabungkan gambar, teks, dan audio untuk memiliki daya tarik yang kuat (Saputri & Saifuddin, 2022). Dari pengertian tersebut *motion graphic* termasuk dalam kategori video yang menggabungkan unsur visual dan audio.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE dengan kelebihanannya, yaitu sistematis serta memiliki evaluasi pada tiap tahapannya. Adapun tahapan yang harus dilakukan ketika menggunakan model ini, antara lain: 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3)

*develop* (pengembangan), 4) *implement* (penerapan), serta 5) *evaluate* (evaluasi).



**Gambar 1. Model ADDIE (Branch, 2009)**

Model ADDIE merupakan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan desain pembelajaran, bahan ajar, hingga media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Branch, “*ADDIE is a product development concept*” (Branch, 2009). Menurut Sari (Sari, 2017) model ini merupakan salah satu model pengembangan yang berorientasi pada sistem.

Adapun gambaran mengenai tahap-tahap pengembangan menggunakan prosedur ADDIE ini, yakni: 1) tahap *analyze* yang memiliki tujuan untuk mengetahui kesenjangan yang terjadi dan menentukan sistem penyampaian yang potensial berdasarkan hasil analisis pada peserta didik, sumber daya, dan tujuan pembelajaran; 2) tahap *design* yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan perencanaan pembelajaran, *flowchart*, dan draf awal; 3) tahap *develop* yang bertujuan untuk mengembangkan produk dan panduan penggunaannya serta menguji kelayakan penggunaan produk dalam pembelajaran; 4) tahap *implement* yang bertujuan untuk mempersiapkan pendidik dan peserta didik serta menerapkan produk yang telah dikembangkan; terakhir 5) tahap *evaluate* yang bertujuan untuk menentukan kriteria dan alat evaluasi serta melakukan evaluasi.

Desain uji coba yang dilakukan dibagi menjadi uji coba kelayakan dan uji coba keefektifan. Uji coba untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dilakukan dengan mengukur hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta subjek uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Sedangkan uji coba keefektifan media yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group pretest-posttest*. Dengan desain tersebut, penelitian akan membandingkan antara keadaan subjek sebelum diberi perlakuan dan hasil setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

$$\begin{matrix} O_1 & X & O_2 \\ O_3 & & O_4 \end{matrix}$$

(Sumber: Sugiyono, 2013)

- O<sub>1</sub> = nilai *pre-test* kelompok eksperimen
- X = perlakuan yang diberikan
- O<sub>2</sub> = nilai *post-test* kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> = nilai *pre-test* kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> = nilai *post-test* kelompok kontrol

Adapun subjek yang terlibat dalam uji coba adalah (1) Uji ahli materi yang dilakukan ahli dalam bidang pengembangan media audio/radio khususnya materi *editing* media audio, minimal bergelar magister dari bidang Teknologi Pendidikan; (2) Uji ahli media dilakukan oleh ahli media video minimal bergelar magister dari bidang Teknologi Pendidikan; (3) Uji coba perorangan dan kelompok kecil dilakukan oleh 3-6 mahasiswa Teknologi Pendidikan; sedangkan (4) Uji coba lapangan dilakukan oleh 88 mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan, Unesa yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada semester gasal tahun akademik 2022/2023.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen angket dan tes. Angket akan dibuat berskala likert kemudian diberikan pada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa yang menjadi subjek uji coba kelayakan, sedangkan tes akan disusun berbentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diuji untuk mengetahui keefektifan dari subjek uji lapangan.

Untuk menguji kelayakan, data yang telah diperoleh dengan angket akan diolah dengan teknik penghitungan persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- P = jumlah persentase
- f = skor yang diperoleh
- N = skor maksimal

Rentang persentase dalam kriteria penilaian digunakan untuk mengetahui makna hasil persentase yang telah dihitung, seperti tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Menurut Arikunto (2009)**

No.	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat tidak layak
2.	21-40%	Tidak layak
3.	41-60%	Kurang layak
4.	61-80%	Layak
5.	81-100%	Sangat layak

Selanjutnya, untuk menganalisis data guna mengetahui keefektifan media, digunakan uji t yang akan membandingkan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol juga kelas eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *motion graphic video* sebagai media pembelajaran pada materi *editing* media audio, mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio. Uraian kegiatan penelitian yang didasarkan pada model ADDIE adalah sebagai berikut:

### 1. Analyze (Tahap Analisis)

Berdasarkan hasil observasi pada prodi S1 Teknologi Pendidikan, terdapat kesenjangan pada pembelajaran mata kuliah Pengembangan Audio/Radio, mata kuliah *editing* media audio. Kesenjangan yang terjadi, yakni materi yang belum tersampaikan dengan lengkap dan baik ketika materi masih disampaikan melalui *slide* presentasi yang hanya terdiri dari teks dan desain *slide* tanpa didukung media audio dan video lain, sedangkan karakteristik materi *editing* audio ini merupakan materi yang bersifat faktual dan prosedural. Materi yang demikian akan lebih mudah disampaikan dan diterima dengan bantuan media pembelajaran yang memberi gambaran atau visualisasi materi. Berdasarkan (Kristanto, 2016) media yang sangat baik dalam menerangkan tahapan dan keterampilan adalah media video.

Setelah diobservasi, calon audiens dalam penelitian ini, yaitu 88 mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan yang sedang memprogram mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada semester gasal tahun akademik 2022/2023. Para mahasiswa ini umumnya berusia 18-22 tahun dan terbagi menjadi dua kelas. Semua mahasiswa yang menjadi subjek dan audiens penelitian ini dapat dipastikan memiliki gawai. Hampir semua mahasiswa juga memiliki laptop yang mumpuni untuk menunjang kegiatan perkuliahan di luar laboratorium jika diperlukan.

Berdasarkan hal tersebut ditentukanlah *motion graphic video* yang akan dikembangkan untuk pembelajaran materi *editing* media audio.

### 2. Design (Tahap Perancangan)

Capaian Pembelajaran mata kuliah Pengembangan Audio/Radio sesuai RPS yang telah disusun oleh tim dosen pengampu, yaitu mahasiswa mempunyai tanggung jawab dan bekerja sama dalam mengoptimalkan dan memfasilitasi belajar melalui pengembangan media audio/radio serta menjadi pengembang

teknologi pendidikan dan analisis pendidikan/pelatihan.

Pada pertemuan yang mencakup pembahasan mengenai *editing* audio ini, kemampuan akhir yang harus dimiliki peserta didik (mahasiswa), yaitu pemahaman dan penerapan *editing* audio, dengan indikator/tujuan khusus program: (1) mahasiswa mampu menjelaskan *editing* audio; dan (2) mahasiswa mampu melakukan *editing* audio.

Penilaian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian kognitif (pengetahuan) untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pertama, yaitu “Mahasiswa dapat menjelaskan *editing* audio.” Garis besar isi materi yang akan disajikan dalam *motion graphic video* materi *editing* audio, yaitu mengenai definisi dan tujuan *editing* audio, alat dan bahan dalam *editing* audio, program *editing* audio, serta istilah teknis dan cara *editing* audio menggunakan program Audacity. Selanjutnya, dibuatlah draf awal/skrip *motion graphic video*.

### 3. Develop (Tahap Pengembangan)

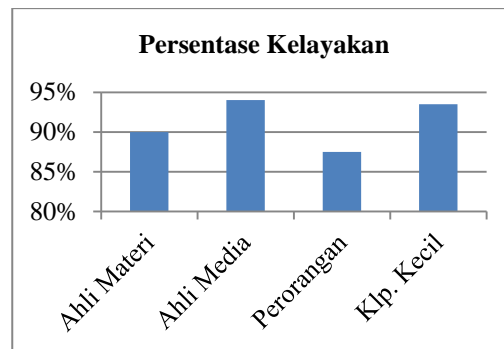
Sebelum mengembangkan media, disusunlah rencana pembelajaran yang mana dalam perkuliahan berbentuk Satuan Acara Perkuliahan (SAP). SAP juga memuat waktu dalam penggunaan media pada pembelajaran. Setelah itu, media dikembangkan sesuai draf awal dengan memanfaatkan *platform/aplikasi* Canva.



Gambar 2. Motion Graphic Video Sesuai Draft Awal

Selain mengembangkan media, dikembangkan pula panduan penggunaan media. Desain panduan penggunaan media dibuat dengan *platform* Canva dan dicetak dengan kertas *artpaper* hingga membentuk buku panduan.

Setelah media dan panduannya selesai dikembangkan, media dan panduan diuji kelayakan (validasi) oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, media juga diujicobakan ke perorangan dan kelompok kecil. Adapun hasil dari uji kelayakan media pada ahli dan subjek uji coba tersebut adalah:



Gambar 3. Persentase Kelayakan Media

Selain uji kelayakan media, instrumen tes yang akan digunakan untuk mengukur keefektifan juga diuji validitas reliabilitasnya. Instrumen tes diujikan pada 20 mahasiswa. Menggunakan rumus korelasi *point biserial* mendapat  $r_{hitung}$  lebih dari  $r_{tabel}$  (0,4438) pada keseluruhan butir soal, maka seluruh butir soal dinyatakan valid. Untuk hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Spearman-Brown*, instrumen tes mendapat  $r_{11}$  sebesar 0,645 yang mana berdasarkan kategori reliabilitas Guilford, nilai  $r_{11}$  tersebut termasuk dalam kategori “reliabilitas tinggi”.

### 4. Implement (Tahap Implementasi)

Implementasi dibagi menjadi 2 kegiatan utama, yang pertama adalah mempersiapkan pendidik yang dalam hal ini adalah dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio. Dosen dipilih sebagai *partner* penulis dalam melakukan penelitian, terkhusus dalam pelaksanaan implementasi *motion graphic video*. Dosen akan dibekali SAP untuk memandu pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, dosen juga dibekali bahan penyerta (buku panduan) media yang akan digunakan di kelas eksperimen.

Tahap kedua adalah mempersiapkan peserta didik dalam hal ini merupakan mahasiswa yang memprogram mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada semester gasal, tahun akademik 2022/2023. Peserta didik akan dijelaskan mengenai maksud dan tujuan penelitian ini, serta alat-alat yang dibutuhkan selama perkuliahan. Kelas kontrol terdiri dari 43 mahasiswa kelas 2021 A. Kelas eksperimen terdiri dari 45 mahasiswa kelas 2021 B.

Kelas kontrol melakukan pembelajaran seperti biasa. Sedangkan kelas eksperimen melakukan pembelajaran menggunakan media *motion graphic video*. Di akhir pembelajaran, akan dilakukan *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas. Khusus untuk kelas eksperimen juga akan diberikan angket umpan balik media yang juga

bagian dari uji kelayakan di lapangan. Adapun hasil uji kelayakan dari kelas eksperimen memperoleh persentase 89,8% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”.

### 5. Evaluate (Tahap Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini merupakan evaluasi sumatif yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *motion graphic video* dalam pembelajaran materi *editing media audio*. Evaluasi ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang berkaitan dengan materi *editing media audio*. Setelah didapatkan data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas, selanjutnya dilakukan beberapa pengujian seperti berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan adalah uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk yang dihitung dengan bantuan program SPSS. Adapun hasil uji normalitasnya, yaitu:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk**

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Pre test	Kontrol	.951	43	.067
	Eksperimen	.951	45	.056
Post test	Kontrol	.952	43	.068
	Eksperimen	.952	45	.062

Dari Tabel 2 tersebut diketahui bahwa data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, artinya masing-masing data tersebut berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Karena fungsi uji homogenitas adalah mengetahui kesamaan pada sampel-sampel yang diambil, maka penulis mengelompokkan data-data tersebut menjadi 2 bagian, yakni kelompok data *pre-test* dari kedua kelas, kemudian kelompok data *post-test* dari kedua kelas. Masing-masing kelompok data akan dihitung variansnya, kemudian dicari nilai F dari masing-masing kategori kelas.

Dari pengujian data *pre-test*, didapatkan  $F_{hitung}$  sebesar 1,019. Selanjutnya, dicari  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) pembilang  $N_{X2} - 1 = 45 - 1 = 44$  dan dk penyebut  $N_{X1} - 1 = 43 - 1 = 42$ , yakni 1,664. Dari nilai-nilai tersebut, terlihat bahwa

$F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat dikatakan data *pre-test* dari kedua kelas adalah homogen.

Selain itu, dari pengujian data *post-test*, didapatkan  $F_{hitung}$  dari pengujian data *post-test* sebesar 1,019. Selanjutnya, dicari  $F_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk) dengan taraf signifikan 0,05 yang berpembilang  $N_{Y1} - 1 = 43 - 1 = 42$  dan penyebut  $N_{Y2} - 1 = 45 - 1 = 44$ , yakni 1,658. Dari nilai-nilai tersebut, terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat dikatakan data *post-test* dari kedua kelas adalah homogen.

#### 3. Uji T

Setelah dipastikan data tes yang dihasilkan normal dan homogen, dapat dilakukan uji beda atau uji t untuk menganalisis perbedaan mean dari hasil kegiatan kedua kelas. Setelah diuji, didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,166. Dengan d.b. 86, dicari  $t_{tabel}$  dengan signifikansi 0,05, yaitu 1,663. Berdasarkan penghitungan tersebut, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $8,166 > 1,663$ ) dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan *motion graphic video* dalam perkuliahan Pengembangan Media Audio/Radio materi *Editing Media Audio*.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Pengembangan *motion graphic video* layak untuk digunakan pada perkuliahan materi *editing media audio*, mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio.
2. Pengembangan *motion graphic video* materi *editing media audio* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya khususnya pada materi *editing media audio*, mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio.

### Saran

1. Saran Pemanfaatan

Media *motion graphic video* yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan perkuliahan untuk materi *editing media audio* pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio. Media ini juga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja di luar perkuliahan. Saat menggunakannya, disarankan untuk minimal menggunakan *smartphone* dengan ukuran layar setidaknya 5 inci dan resolusi minimal 480x850

agar teks dalam video dapat terbaca dengan jelas dan nyaman.

2. Saran Penyebaran

Pengembangan *motion graphic video* materi *editing* media audio hanya diujicobakan pada program studi S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Oleh karena itu, jika akan digunakan di kelas/universitas lain, perlu mengidentifikasi peserta didik, pendidik, lingkungan belajar, dan lain-lain. Jika sesuai maka dapat menggunakan media ini pada perkuliahan materi *editing* media audio.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembang lain yang memiliki masalah/topik yang serupa, diharapkan dapat mengembangkan *motion graphic video* dengan materi dan mata kuliah lain sehingga dapat memecahkan masalah pada pembelajaran/perkuliahan lain. Diharapkan pula dapat menemukan inovasi media pembelajaran sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (18th ed.). PT Rineka Cipta.
- Arum, D. A., & Khotimah, K. (2021). *Pengembangan Video Motion Graphic Mata Kuliah Bahan Ajar Cetak Materi Poster Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. 1–8.
- Azizah, H. N., & Khotimah, K. (2013). Media Motion Graphic Video Pada Mata Kuliah Bahan Ajar Cetak Materi Lembar Kerja Siswa Dalam Menunjang Pembelajaran Di Era Disrupsi. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44445/37790>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (2022). *Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Roesminingsih, M. V., & Susarno, L. H. (2013). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Saputri, A. E., & Saifuddin, M. F. (2022). Development of motion graphic animation videos on the material for compiling cladograms for class X. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(2), 223. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i2.12814>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.