

**PENGEMBANGAN MEDIA MOTION GRAPHIC VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI GERAKAN KAMERA PADA MATA KULIAH  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**Dewi Rahmawati**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Indonesia

[dewi.20015@mhs.unesa.ac.id](mailto:dewi.20015@mhs.unesa.ac.id)

**Khusnul Khotimah**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Indonesia

[khusnulkhotimah@unesa.ac.id](mailto:khusnulkhotimah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis studi pendahuluan melalui wawancara, dimana telah ditemukan kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media video. Sebagai respon yang ditunjukkan untuk menjawab keadaan tersebut maka dibuatlah media *motion graphic* video pembelajaran untuk materi gerakan kamera. Dalam pengembangan media video ini berpedoman dengan model pengembangan ADDIE, dimana subjek penelitiannya yaitu mahasiswa angkatan 2022 S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang menempuh mata kuliah pengembangan media video. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket dan tes. Angket digunakan untuk menguji kelayakan media video. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa, dan dari data hasil belajar tersebut dilakukan uji independent sample t-test.

Uji kelayakan media dan materi memperoleh persentase nilai 100% dari ahli media dan ahli materi. Untuk uji coba perorangan memperoleh persentase nilai sebesar 90%, sedangkan dari uji coba kelompok kecil persentase nilai yang didapat mencapai 93,89%, dan dari uji coba kelompok besar mendapat 97,5%. Selain itu terdapat SAP yang mendapatkan validasi dari ahli desain pembelajaran, dengan persentase nilai sebesar 100%, yang artinya secara keseluruhan menunjukkan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya untuk pengujian hipotesis memperoleh hasil bahwa  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < \text{sig.}\alpha = 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *motion graphic* video pembelajaran terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pada materi gerakan kamera mata kuliah pengembangan media video.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Video, *Motion Graphic*, Gerakan Kamera, Hasil Belajar

**Abstract**

This development research was carried out based on the results of preliminary study analysis through interviews, where gaps were found in learning activities in the video media development course. In response to this situation, learning *motion graphic* video media was made for camera movement material. The development of this video media is based on the ADDIE development model, where the research subjects are students of the 2022 Bachelor of Educational Technology at Surabaya State University who are taking video media development courses. Data collection was carried out using questionnaires and test instruments. The questionnaire is used to test the feasibility of the video media. Meanwhile, tests are used to measure students' learning outcomes, and from the learning outcomes data, an independent sample t-test is conducted.

The media and material feasibility test received a percentage score of 100% from media experts and material experts. For the individual trial, the percentage value obtained was 90%, while for the small group trial the value obtained reached 93,89%, and the large group trial obtained 97,5%. In addition, the SAP has been validated by learning design experts with a percentage value of 100%, which means that overall, it shows the category "Very Feasible." Furthermore, the results of the hypothesis testing was  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < \text{sig.}\alpha = 0,05$ , which means there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class. From this description, it can be concluded that the learning *motion graphic* video media is proven to be feasible and effective in improving the learning outcomes of S1 Educational Technology students at the State University of Surabaya on the camera movement material of the video media development course.

**Keywords:** Development, Video Media, *Motion Graphic*, Camera Movement, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sesuatu yang sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai aktivitas manusia hampir semuanya melibatkan teknologi, sehingga teknologi telah menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari segala aspek kehidupan manusia. Ketika hendak mengetahui perkembangan kasus atau peristiwa yang terjadi di Indonesia, seseorang tidak perlu mendatangi lokasi dimana peristiwa tersebut terjadi. Saat ingin menonton tim sepak bola kesayangan namun lokasi pertandingan jauh dari rumah, seseorang tidak harus pergi untuk mengetahui jalannya pertandingan. Begitupun ketika ingin belajar masak, terdapat cara lain untuk bisa masak tanpa harus mendaftarkan diri secara langsung untuk kursus memasak. Segala informasi dan tayangan tersebut bisa diperoleh dari teknologi yang ada di sekitar kita, yaitu dengan menonton di televisi maupun menjelajahi internet atau platform *youtube*. Dengan begitu segala informasi bisa diperoleh dengan mudah tanpa membuang energi dan waktu. Berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada 7 September 2022 dari hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2021, diketahui 62,10% populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021. Hal tersebut menunjukkan bahwa informasi yang ada sangat terbuka untuk masyarakat, sehingga masyarakat dengan mudah menerima perkembangan teknologi dan informasi. Dari beberapa contoh dan pemaparan diatas merupakan bukti penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan manusia sehari-hari).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan bahwa teknologi informasi adalah penggunaan teknologi seperti komputer, elektronik, dan telekomunikasi, untuk mengolah serta menyebarkan informasi dalam bentuk digital. Teknologi informasi berkaitan erat dengan bagaimana suatu informasi dapat diproduksi, disimpan, direkayasa, disampaikan ataupun didistribusikan (Kaunang dkk., 2021:4). Sari, R & Hasanah, M. (2019) menjelaskan bahwa teknologi informasi merupakan teknologi untuk memproses data, seperti mengolah, memperoleh, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara yang diterapkan agar dapat menyuguhkan informasi yang bernilai tinggi, yaitu informasi yang relevan, terbukti kebenarannya atau akurat, dan tepat waktu. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) meliputi berbagai alat atau metode yang dapat diintegrasikan dalam menjaring atau menangkap data, menyimpan, mengolah, mendistribusikan, serta menyuguhkan kebutuhan informasi digital ke berbagai format, yang bermanfaat bagi pengguna (Aswati et al.,

n.d.). Disini disimpulkan bahwa teknologi informasi merupakan teknologi yang dimanfaatkan guna mengolah data, pesan, atau informasi untuk disebarluaskan dan disampaikan dengan baik dan tepat waktu.

Pemanfaatan teknologi informasi telah merata ke berbagai bidang kehidupan manusia, seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan awal. Di bidang ekonomi, olahraga, kesehatan, pemerintahan hingga pendidikan telah memanfaatkan teknologi informasi terutama untuk menyebarkan informasi, bertukar pesan atau berkomunikasi. Arti kata komunikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu proses mengirim dan menerima pesan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, sehingga pesan tersampaikan dan dapat dipahami. Tidak jauh berbeda dengan yang dijelaskan oleh Cangara (2016:40) bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator pada komunikasi melalui media yang menimbulkan efek tertentu. kesimpulannya adalah, bahwa komunikasi yaitu proses bertukar pesan atau informasi dalam berbagai bentuk melalui berbagai media pula.

Di dunia pendidikan komunikasi juga merupakan bagian dari proses pembelajaran, bahwa pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan komunikasi, dimana pesan atau informasinya berupa materi pelajaran yang dituangkan menggunakan simbol-simbol. Selain itu dalam (Masdul, 2018) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi, yang didalamnya terjadi proses penyampaian informasi atau pesan oleh sumber belajar (seperti guru, instruktur dll) kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Pesan-pesan inilah yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai, sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya. Mengingat pentingnya komunikasi dalam pembelajaran, maka diperlukan strategi komunikasi yang efektif agar tercipta proses komunikasi yang berjalan sesuai dengan harapan.

Strategi komunikasi dalam pembelajaran diperlukan, untuk dapat membangun suatu hal yang penting agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang efektif. Strategi komunikasi yaitu perpaduan dari rencana komunikasi (*communication planning*) dengan manajemen komunikasi untuk mencapai tujuan dan maksud yang telah ditentukan. Agar maksud yang disampaikan oleh pengajar dapat diterima baik oleh peserta, maka komponen-komponen komunikasi harus dalam keadaan ideal atau baik. Komponen tersebut antara lain, pesan, sumber, penerima (komunikasi), lingkungan, alat, prosedur, atau teknik, dan media (Yusriah, 2019). Dimana media komunikasi ini dapat berupa alat bantu belajar yang memuat pesan, informasi atau isi pelajaran. Selain itu

perlu diperhatikan pula aspek-aspek penting dalam komunikasi yang efektif yaitu terdiri dari komunikator, komunikan, dan media yang merupakan alat yang digunakan agar pesan dapat tersampaikan (Wisman, 2017). Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media juga berperan penting dalam komunikasi khususnya dalam pembelajaran. Agar proses pembelajaran berlangsung efektif maka perlu media yang harus sesuai dengan karakteristik peserta, materi atau pesan yang ingin disampaikan, serta sarana prasarana penunjang (Dewi et al., 2021).

Smaldino, Russel, Heinich, dan Molenda (2008) menyatakan "*Media, the plural of medium, are means communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (object), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning*". Media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian (Ramli, 2012). Kesimpulannya, bahwa media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan atau informasi dengan berbagai bentuk. Pembahasan tentang media memang sangatlah luas, oleh karena itu pembahasan media disini diarahkan pada masalah pembelajaran yaitu yang dikenal media pembelajaran. Dimana media pembelajaran yaitu alat bantu dalam proses pembelajaran untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keterampilan sehingga mampu memotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018). Selain itu, Adam dan Syastra (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu baik dalam bentuk fisik atau teknis yang dapat membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pengertian media dan media pembelajaran itu sendiri sangatlah luas, begitupun dengan jenis dan macam-macamnya. Untuk mengklasifikasikan media pembelajaran diperlukan dasar pertimbangan tertentu, yaitu berdasarkan pada ruang lingkup pengertian yang diungkapkan oleh para ahli itu sendiri. Salah satunya yaitu Munadi (2012:54-57) yang mengklasifikasikan media menjadi empat jenis sebagai berikut: (1) Media audio, (2) Media visual, (3) Media audio visual, dan (4) multimedia. Media audio visual yang menjadi salah satu jenis teknologi informasi dan komunikasi yang populer dan terkenal serta terjangkau di lingkup masyarakat yaitu media video.

Terdapat berbagai jenis atau variasi dari media video atau video pembelajaran, salah satunya yaitu motion graphic. *Motion graphic* adalah ragam potongan dari media visual yang didalamnya terdapat kombinasi dari macam-macam unsur animasi, ilustrasi, tipografi, gambar,

video atau film, dan musik sehingga dapat menciptakan ilusi gerak yang pada umumnya disatukan dengan suara, sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan termasuk media pembelajaran (Fattahi et al., 2014), (Wiana et al., 2018)

Media video bukan hanya menjadi sarana hiburan oleh masyarakat luas, namun juga merupakan salah satu media yang diperlukan dalam pembelajaran. Karena video adalah media yang mampu menggabungkan secara bersamaan antara audio dan visual, sehingga dapat menyuguhkan tayangan yang dinamis serta dapat menarik perhatian (Yuanta, 2019). Dengan dua unsur tersebut, maka diharapkan si pebelajar dapat menyerap, memahami, serta mengingat pesan yang disampaikan media tersebut dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video memiliki manfaat yang besar dan menjadi salah satu media yang dibutuhkan di bidang pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu tentunya terdapat wadah untuk mempelajari dan berfokus pada pengembangan media video terutama di perguruan tinggi. Adanya mata kuliah pengembangan media video di program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (Unesa) merupakan salah satu bentuk wadah untuk belajar serta mengembangkan media video. Mata kuliah ini membahas tentang pengetahuan dasar mengenai produksi video atau televisi (pengertian, format penyajian program, dll), pengembangan program TV, serta apresiasi terhadap berbagai format video. Capaian belajar yang diharapkan disini yaitu mahasiswa memiliki sikap tanggung jawab dan mampu kerja sama untuk mengoptimalkan serta menyediakan kebutuhan belajar dengan mengembangkan media video. Dimana hal tersebut mengingat peran mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan sebagai calon pengembang teknologi pendidikan, analisis pendidikan dan atau pelatihan. Seperti yang dijelaskan oleh Achyanadia (2016:20) bahwa teknologi pendidikan memiliki peran dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, salah satunya yaitu dengan memfasilitasi atau menyediakan kebutuhan belajar seperti sumber belajar, yang telah dirancang, dikembangkan, dikelola serta dievaluasi.

Studi pendahuluan berupa wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dan permasalahan apa yang harus diteliti. Dari situ didapatkan informasi bahwa selama satu tahun terakhir proses perkuliahan dilakukan secara daring dengan memanfaatkan *platform zoom* sebagai media berkomunikasi. Selain itu, *Vinesa* yang merupakan *e-learning* yang dimiliki oleh Universitas Negeri Surabaya juga dimanfaatkan selama perkuliahan di mata kuliah ini. Sehingga berbagai informasi terkait perkuliahan seperti

RPS, sumber belajar, dan berbagai penugasan diunggah disini, agar dapat diakses oleh mahasiswa. Dosen juga memberikan beberapa video di *Vinesa* yang berisi materi-materi yang dipelajari di mata kuliah pengembangan media video ini. Video-video tersebut diantaranya untuk materi sejarah dan konsep pertelevision, pengenalan kamera, visualisasi, dan untuk selebihnya materi disajikan menggunakan *slide powerpoint*. Maka dari itu dirasa masih terdapat materi yang memerlukan media video untuk dapat menyajikan pesan atau informasi dari materi tersebut. Dengan tujuan agar mahasiswa dapat memahami dengan baik dan diharapkan dapat menerapkannya secara individu maupun berkelompok. Materi tersebut yaitu materi gerakan kamera, yang termasuk dalam bahan kajian pokok dari teknik pengambilan gambar.

Media video dipilih sebagai solusi dan untuk memfasilitasi pembelajaran pada materi gerakan kamera ini, karena berdasarkan pada karakteristik materi dan karakteristik media video itu sendiri. Karakteristik dari materi gerakan kamera yaitu, materi tersebut termasuk memerlukan pengetahuan prosedural. Dimana pengetahuan prosedural merupakan ilmu tentang bagaimana cara untuk melakukan sesuatu, seperti ilmu keterampilan, algoritma, metode maupun teknik (Sari dkk, 2021). Pengetahuan prosedural berisi langkah-langkah yang menjelaskan suatu cara yang ditetapkan untuk menyelesaikan permasalahan, dan menjadi acuan serta cara untuk menjelaskan (Khamidah, 2017). Kemudian karakteristik dari media video antara lain yaitu dapat menggambarkan suatu proses dengan tepat, dapat diulangi sesuai keperluan untuk memperjelas pemahaman, pesan yang disampaikan mudah diingat, dapat mengembangkan imajinasi peserta, serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar dan lain-lain (Kristanto, 2016:64).

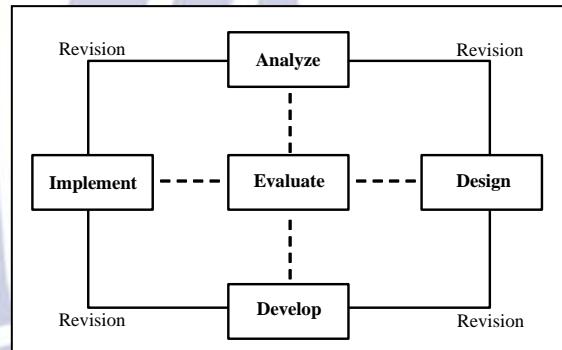
Jack Koumi (2006:4) dalam bukunya yang berjudul *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning* memaparkan kategori video yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan kelebihan video yang tidak dimiliki media lain, seperti media cetak. Kategori tersebut menjadi tiga domain yaitu (1) *Assisting learning and skills development*, yang berarti membantu proses belajar dan pembelajaran serta keterampilan (2) *Providing experiences*, yang berarti memberikan contoh bentuk pengalaman nyata dengan memperhatikan atau mempelajari apa yang disajikan pada video atau tayangan televisi. (3) *Nurturing*, berarti dapat meningkatkan motivasi, memacu siswa untuk belajar dan menunjukkan perubahan sikap untuk menerapkan apa yang telah didapatkan dari video tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan hasil studi pendahuluan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan media video pada materi gerakan kamera memerlukan media video.

Agar peserta dapat memahami materi gerakan kamera dengan baik dan diharapkan dapat menerapkannya baik secara individu maupun berkelompok. Dengan demikian pada penelitian ini akan mengembangkan media *motion graphic* video pembelajaran materi gerakan kamera, sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa

## METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Borg & Gall (1983) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan atau bisa disebut R&D yaitu proses atau metode untuk mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk (Sugiyono, 2015:28). Sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (Branch, 2010), model ini dipilih tentunya dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan model-model lain.



Gambar 1. Konsep ADDIE (Branch, 2010, hlm. 2)

Penelitian ini tentu saja melibatkan berbagai pihak yang termasuk dalam subjek uji coba, antara lain: (1) Ahli materi, yang merupakan dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video di S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. (2) Ahli media, dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video di S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. (3) Ahli desain pembelajaran, yang juga dosen di S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (4) Peserta didik, yaitu mahasiswa aktif S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, yang berasal dari angkatan 2020 – 2022.

Desain uji coba yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Disini terdapat dua kelompok yang kemudian dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah penggambaran dari desain uji coba Pretest-Posttest Control Group Design:

<b>E</b>	<b><i>O</i><sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b><i>O</i><sub>2</sub></b>
<b>K</b>	<b><i>O</i><sub>3</sub></b>		<b><i>O</i><sub>4</sub></b>

Gambar 2. Desain Uji Coba Pretest-Posttest Control Group Design (Sugiyono, 2013:112)

Keterangan:

- O*<sub>1</sub> : Pretest pada kelompok eksperimen
- O*<sub>3</sub> : Pretest pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan (treatment) berupa media video yang diberikan pada kelompok eksperimen
- O*<sub>2</sub> : Posttest pada kelompok eksperimen
- O*<sub>4</sub> : Posttest pada kelompok kontrol

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan wawancara, angket, dan tes. wawancara dilakukan saat studi pendahuluan dengan dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video, untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dan permasalahan yang harus diteliti. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media, sehingga pada metode ini menggunakan instrumen angket. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur dan mengetahui keefektifan media *motion graphic* video dalam meningkatkan hasil belajar pada materi gerakan kamera, mata kuliah pengembangan media video.

Data yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh subjek uji coba selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- P : Jumlah persentase
- f : Frekuensi jawaban “Ya” dan “Tidak”
- N : Jumlah Responden

Setelah memperoleh hasil perhitungan dengan rumus di atas, selanjutnya yaitu menginterpretasikan persentase nilai dengan menggunakan kriteria penilaian berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian (Arikunto, 2014)

Kualifikasi	Kriteria	Keterangan
90-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
65-74%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
55-64%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
0-54%	Sangat Kurang	Sangat tidak layak, perlu revisi

Untuk menghitung data hasil belajar mahasiswa yang telah didapatkan dari nilai pretest dan posttest, serta untuk mengetahui apakah media yang telah diterapkan efektif, maka data tersebut dihitung dengan rumus uji t dari Arikunto (2010:345-355) berikut ini:

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma y^2}{N_y} + \frac{\Sigma x^2}{N_x}\right) \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}}$$

Keterangan:

- M : Nilai rata-rata hasil per kelompok
- N : Jumlah subjek pada sampel
- X : Deviasi setiap nilai *x*<sub>2</sub> dan *x*<sub>1</sub>
- y : Deviasi setiap nilai *y*<sub>2</sub> dan *y*<sub>1</sub>
- df/db : Ditentukan dengan N-2

Dari pengujian data hasil belajar dengan rumus di atas dapat diketahui apakah media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar atau tidak. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan *t*<sub>hitung</sub> dengan *t* <sub>tabel</sub> atau dengan cara melihat nilai sig. (2-tailed), apabila pengujian menggunakan SPSS. Apabila Sig. (2-tailed) > 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini telah mengembangkan sebuah produk media *motion graphic* video pembelajaran materi gerakan kamera, yang dalam prosesnya menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan masing-masing tahapan pengembangannya:

#### 1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis atau studi pendahuluan ini melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video. Dari wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan atau kesenjangan yang ada dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan media video, sebagai berikut: (a) Terdapat materi yang tidak terfasilitasi oleh media pembelajaran yang seharusnya, materi tersebut salah satunya yaitu materi gerakan kamera. (b) Terbatasnya pemanfaatan laboratorium video di jurusan Teknologi Pendidikan. (c) Karakteristik dari mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yaitu seseorang yang melek akan teknologi, dan memiliki kepekaan terhadap teknologi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

#### 2. Design (Desain)

Pada tahap ini juga dilakukan perancangan spesifikasi produk seperti garis besar isi media (GBIM) dan storyboard, kemudian bahan pendukung atau bahan penyerta, satuan acara perkuliahan (SAP), serta instrumen evaluasi

#### 3. Development (Pengembangan)

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk memodifikasi prototipe instrumen dan media video melalui validasi dan penilaian dari pakar (*expert appraisal*) yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Berikutnya setelah memperoleh validasi ahli, media video akan melalui uji coba dengan responden sebenarnya yaitu mahasiswa. Hasil dari validasi dan uji

coba media *motion graphic* video materi gerakan kamera adalah sebagai berikut: (a) Dari ahli media, media memperoleh nilai sebesar 100%, dengan kategori “Sangat Layak”. (b) Dari ahli materi, memperoleh nilai sebesar 100%, dengan kategori “Sangat Layak”. (c) Uji coba perorangan 3 responden, memperoleh nilai sebesar 90% dari hasil, dengan kategori “Sangat Layak”. (d) Uji coba kelompok kecil oleh 9 responden, media video memperoleh nilai sebesar 93,89% dengan kategori “Sangat Layak”. (e) Uji coba kelompok besar oleh 30 responden, media video memperoleh nilai sebesar 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, produk yang telah dikembangkan dan telah direvisi, selanjutnya yaitu diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui keefektifannya. Ini dilakukan di kelas dengan subjek sesungguhnya yaitu mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Sesuai dengan desain uji coba yang dipilih yaitu *Control Group Design*, sehingga implementasi ini dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen (mendapat perlakuan berupa media video) dan kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan). Pada pelaksanaan *pretest*, kedua kelas sama-sama tidak mendapatkan perlakuan dan menunjukkan rata-rata nilai 64,84 bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 62,72. Sedangkan pada pelaksanaan *posttest* hanya kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* berupa media *motion graphic* video materi gerakan kamera. Dari *posttest* ini kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 92,72 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 81,51.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan maksud untuk mengetahui tingkat keefektifan dan ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar setelah diberi perlakuan. Sebelum itu perlu dilakukan uji prasyarat analisis terhadap data yang telah diperoleh. Data yang dimaksud yaitu data nilai hasil belajar mahasiswa angkatan 2022 S1 Teknologi Pendidikan yang menempuh mata kuliah pengembangan media video, dan telah mengikuti pembelajaran dengan materi gerakan kamera. Uji prasyarat analisis yang dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas yaitu untuk mengetahui data penelitian memiliki varians yang homogen ataukah heterogen.

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk Test of Normality* melalui SPSS 23, menunjukkan hasil

bahwa data pretest kelas eksperimen memiliki nilai sig.  $\alpha = 0,071$  dan sig.  $\alpha = 0,088$  pada kelas kontrol. Selanjutnya untuk data posttest kelas eksperimen dengan nilai sig.  $\alpha = 0,131$  sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai sig.  $\alpha = 0,115$ . Dari uraian tersebut dapat disimpulkan dan diinterpretasikan bahwa masing-masing data memiliki nilai sig.  $\alpha > \alpha = 0,05$  yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

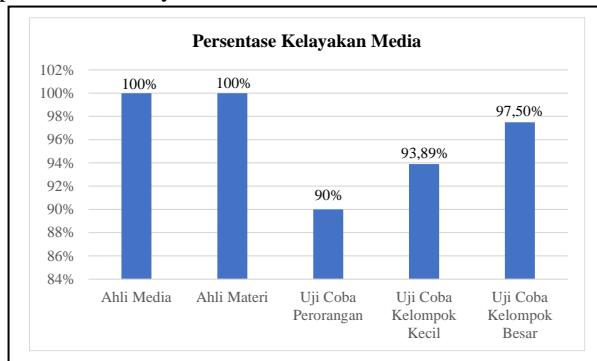
Uji homogenitas menggunakan *lavene statistic* melalui SPSS 23 menunjukkan hasil bahwa *test of homogeneity of variance* data nilai pretest mahasiswa berdasarkan rata-rata menunjukkan sig.  $\alpha = 0,489$  dan pada data nilai posttest menunjukkan sig.  $\alpha = 0,069$ . Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa masing-masing data hasil belajar memiliki nilai sig.  $\alpha > \alpha = 0,05$  yang artinya data tersebut bersifat homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil belajar serta dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya yaitu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test*. Dari hasil uji t-test terhadap data *pretest*, didapatkan sig. (2-tailed) = 0,773 > sig.  $\alpha = 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada data *posttest* menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,000 < sig.  $\alpha = 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen (mendapat perlakuan berupa media video) dengan kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan) pada pembelajaran mata kuliah pengembangan media video materi gerakan kamera.

### Pembahasan

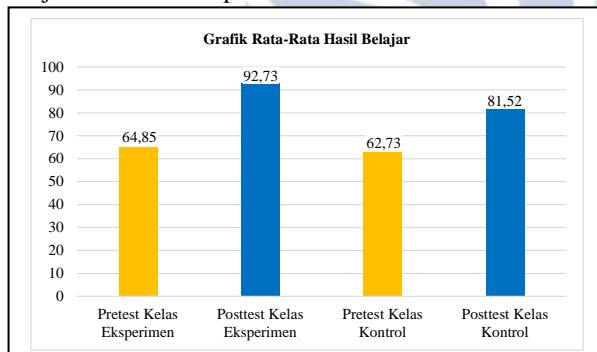
Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gerakan Kamera Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video Pada Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya” telah menghasilkan produk media video. Dari media video yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap validasi oleh beberapa ahli yaitu, ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli penilaian pembelajaran. Dari tahap validasi tersebut media video materi gerakan kamera telah dinyatakan sangat layak, dengan revisi yang dilakukan sesuai masukan dari para ahli. Selain itu media video juga melalui tahap uji coba yang dilakukan pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Tahap ini dimulai dengan uji coba perorangan yang dilakukan terhadap 3 mahasiswa, selanjutnya yaitu uji coba

kelompok kecil yang dilakukan terhadap 9 mahasiswa. Dan yang terakhir yaitu uji coba kelompok besar, Dimana jumlah respondennya yaitu 30 mahasiswa. Dari tahap uji coba tersebut media video mendapatkan penilaian dan dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berikut adalah grafik yang menunjukkan persentase kelayakan media video:



Gambar 3. Persentase Kelayakan Media

Setelah media dinyatakan layak, hal tersebut berarti media siap diterapkan dalam pembelajaran. Yang kemudian dalam pembelajaran dapat diperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah mendapat perlakuan atau *treatment*. Berikut adalah diagram yang menunjukkan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4. Grafik Rata-Rata Hasil Belajar

Grafik tersebut menunjukkan perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Mengacu dari hasil tersebut kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan perhitungan independent sample t-test pada data pretest memperoleh hasil  $\text{sig. (2-tailed)} = 0,773 > \text{sig. } \alpha = 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sedangkan pada data posttest menunjukkan hasil  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < \text{sig. } \alpha=0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dari analisis hasil tersebut dapat diartikan bahwa data pretest tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga kedua kelas berada pada kemampuan awal yang sama. Sedangkan pada analisis data posttest terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Dengan dasar hasil penelitian dan analisis data penelitian yang telah diuraikan, media motion graphic video pembelajaran materi gerakan kamera yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat disimpulkan telah menjawab rumusan masalah yang tertulis pada bab 1. Bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pada materi gerakan kamera mata kuliah pengembangan media video.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pada pembelajaran materi gerakan kamera, mata kuliah pengembangan media video, didapat kesimpulan sebagai berikut

1. Media *motion graphic* video pembelajaran yang telah dikembangkan untuk pembelajaran materi gerakan kamera, mata kuliah pengembangan media video telah dinyatakan “Layak” digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba secara perorangan, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba kelompok besar.
2. Media *motion graphic* video pembelajaran materi gerakan kamera dinyatakan “Efektif” untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pada materi gerakan kamera mata kuliah pengembangan media video

### Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dimana telah menghasilkan media *motion graphic* video pembelajaran materi gerakan kamera untuk pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media video. Peneliti memberikan saran dari segi pemanfaatan media, penyebarluasan media, dan untuk pengembangan berikutnya sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media *motion graphic* video materi gerakan kamera, dosen akan bertindak sebagai fasilitator dan bukan sebagai sumber belajar. Dan sebelum menerapkannya pada pembelajaran, dosen atau pendidik perlu memahami garis besar dari media video melalui bahan penyerta. Karena dari situ dapat diketahui garis besar materi yang disajikan, serta tujuan pembelajaran yang menjadi dasar dibuatnya media video tersebut. Sehingga dosen akan lebih mudah menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan media video materi gerakan kamera tersebut.

## 2. Saran Penyebaran

Media video pembelajaran materi gerakan kamera ini dikembangkan dengan berdasarkan hasil analisis studi pendahuluan pada objek penelitian. Sehingga media yang dihasilkan telah disesuaikan dengan latar belakang dan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta kurikulum yang digunakan. Sehingga apabila media video ini diimplementasikan pada lingkungan belajar dan peserta lain, maka perlu dilakukan analisis dan identifikasi terhadap karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta kurikulum. Apabila hasil identifikasi menyatakan bahwa media tersebut memungkinkan untuk diterapkan pada lingkungan belajar dan peserta yang dimaksud, maka media video dapat diimplementasikan.

## 3. Saran Pengembangan Berikutnya

Penelitian dan pengembangan selanjutnya yang akan datang, khususnya dalam pengembangan media video untuk materi gerakan kamera. Diharapkan mampu menyajikan cara melakukan gerakan kamera secara lebih detail, dengan contoh dari video asli yang telah dihasilkan. Selain itu juga disarankan untuk menyajikan gerakan kamera yang lebih variatif, yaitu perpaduan dari gerakan satu dengan gerakan yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RINEKA CIPTA
- Aswati, S., Mulyani, N., Siagian, Y., & Syah, A. Z. (n.d.). *PERANAN SISTEM INFORMASI DALAM PERGURUAN TINGGI*.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, U., Khotimah, K., Sumarno, A., Bahan, P., Mata, D., Desain, K., & Bagi, P. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN DARING MATA KULIAH DESAIN PESAN BAGI MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN. In *Educational Technology Journal* / (Vol. 1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Fattahi, M., Shir, D., & Asadollahi, M. (2014). The Position of Motion Graphic in Communication Media. *Indian J.Sci.Res*, 7(1), 815–819.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (n.d.). *Educational technology*. In *College and Research Libraries News (2008th ed.)*. Routledge is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business.
- Khamidah FKIP Matematika, L., Nusantara PGRI Kediri, U., & Artikel, R. (2017). Pemahaman Konseptual Dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas VIII Dalam Penyelesaian Soal Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 1(1), 611–616.
- Palangka, U., & Tengah, R. K. (n.d.). *KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN* Yossita Wisman.
- Rizal Masdul, M., & Masdul, M. R. (n.d.). *Komunikasi Pembelajaran Learning Communication*.
- Sholeh Iskandar Km, S. K., & Badak, K. (2016). *PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM* (Vol. 5, Issue 1).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).