

PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MATERI *PITCHING* IDE BISNIS PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN SOSIAL DI IAINU TUBAN

Salma Oktavia Azzahra

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Salma.22100@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

KhusnulKhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa motion grafik video pada materi pitching ide bisnis serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model The Holistic 4D yang meliputi tahap, *Define, design, Develop, dan Deploy*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 di IAINU Tuban dengan jumlah sampel sebanyak empat kelas, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli matero dan ahli media, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media motion grafik video dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 93,33% dan validasi ahli media sebesar 90%. Hasil uji efektivitas menggunakan uji *t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 85,29 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol sebesar 71,47. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media motion grafik video yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi pitching ide bisnis.

Kata Kunci : Motion graphic, Pitching ide bisnis, The Holistic 4D, Media pembelajaran, hasil Belajar.

Abstract

This study aims to develop an instructional media in the form of a motion graphic video on the topic of business idea pitching, as well as to examine its feasibility and effectiveness in improving student learning outcomes. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the Holistic 4D model, which consists of the Define, Design, Develop, and Deploy stages. The research subjects were fourth-semester students at IAINU Tuban, with a sample consisting of four classes divided into an experimental group and a control group. Data were collected through validation questionnaires completed by material experts and media experts, as well as learning outcome tests in the form of pretests and posttests.

The validation results indicated that the motion graphic video media was categorized as highly feasible, with a material expert validation score of 93.33% and a media expert validation score of 90%. The effectiveness test using a t-test showed a significance value of 0.000, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control groups. The average posttest score of the experimental group was 85.29, which was higher than the control group's score of 71.47. Based on these findings, it can be concluded that the developed motion graphic video media is feasible and effective in improving student learning outcomes on the topic of business idea pitching.

Keywords: motion graphic, business-idea pitching, Holistic 4D model, instructional media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya terencana untuk memfasilitasi pembelajaran dan mendorong inovasi guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Purwati & Faiz, 2023). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar materi dapat dipahami secara optimal oleh peserta didik (Kristanto, 2016). Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik dituntut untuk terus mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa masa kini (Nurgiansah, 2022). Salah satu media yang berkembang dan potensial digunakan dalam pembelajaran adalah video motion graphic.

Motion graphic merupakan media audiovisual yang menggabungkan animasi teks, grafis, dan elemen visual bergerak sehingga mampu menyajikan informasi secara dinamis dan komunikatif (Cahyadi, 2023). Penyajian materi melalui kombinasi kata dan gambar terbukti lebih efektif dibandingkan penyampaian verbal semata karena dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik (Mayer & Moreno, 1996). Oleh sebab itu, motion graphic dinilai sesuai untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan aplikatif.

Mata kuliah Kewirausahaan Sosial di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban bertujuan membekali mahasiswa dengan kemampuan kewirausahaan yang berorientasi pada nilai sosial. Salah satu materi penting dalam mata kuliah ini adalah pitching ide bisnis, yaitu kemampuan menyampaikan gagasan usaha secara sistematis dan persuasif. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan presentasi berbasis teks, sehingga beberapa mahasiswa mengalami kesulitan memahami struktur dan implementasi pitching ide bisnis secara utuh. Kondisi ini diperkuat oleh karakteristik mahasiswa semester IV yang didominasi generasi Z, yang cenderung lebih tertarik pada konten visual dan interaktif.

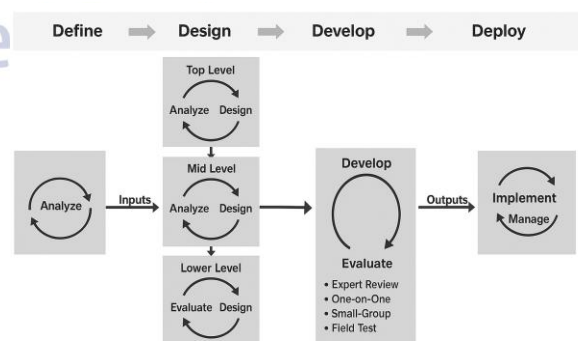
Pengembangan media video motion graphic diharapkan mampu memvisualisasikan konsep pitching

ide bisnis secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media motion graphic efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Rohman & Kusumawati, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan video motion graphic sebagai media pembelajaran materi pitching ide bisnis pada mata kuliah Kewirausahaan Sosial di IAINU Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif serta memberikan kontribusi bagi pengembangan teknologi pendidikan di perguruan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang disertai dengan proses evaluasi dan pengujian empiris sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif dalam praktik pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah The Holistic 4D Model yang dikemukakan oleh Reigeluth dan An. Model ini menekankan keterpaduan antara analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan media, serta implementasi pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh (Reigeluth & An, 2021)



A Holistic 4D Model of ID

subjek penelitian adalah mahasiswa semester IV di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban yang berjumlah 68 mahasiswa.. Model pengembangan

yang digunakan adalah The Holistic 4D Model yang dikemukakan oleh Reigeluth dan An. Model ini menekankan keterpaduan antara analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan media, serta implementasi pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh (Reigeluth & An, 2021). Model Holistic 4D dipandang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena mampu mengintegrasikan aspek desain, evaluasi, dan pemanfaatan media dalam konteks pembelajaran nyata, khususnya pada mata kuliah yang bersifat aplikatif.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video motion graphic pada materi pitching ide bisnis dalam mata kuliah Kewirausahaan Sosial. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester IV di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembagian subjek ini bertujuan untuk memperoleh perbandingan yang objektif terkait hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi dosen dan mahasiswa, serta kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah Kewirausahaan Sosial (Ischak et al., 2019). Angket digunakan sebagai instrumen validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, dengan memperhatikan aspek isi, tampilan, audio, dan keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran (Rayanto & Sugianti, 2020). Selain itu, angket juga digunakan untuk memperoleh respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa melalui pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa, sedangkan posttest diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan pretest dan posttest bertujuan untuk menilai efektivitas media video motion graphic dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara objektif (Nurfadhila & Khotimah, 2022). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti Rencana Pembelajaran Semester (RPS), SAP, serta dokumen pendukung lainnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menafsirkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan menghitung persentase kelayakan media. Analisis inferensial digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran melalui uji statistik

dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video motion graphic dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Melalui pendekatan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses pengembangan, kelayakan, serta efektivitas video motion graphic sebagai media pembelajaran pada materi pitching ide bisnis dalam mata kuliah Kewirausahaan Sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada bab ini, peneliti memaparkan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran serta tahapan penelitian yang telah dilaksanakan. Pengembangan media video motion graphic dilakukan dengan mengikuti runtutan model The Holistic 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Deploy* sebagaimana dikemukakan oleh Reigeluth dan An. Model ini digunakan karena memberikan kerangka pengembangan yang sistematis dan terintegrasi antara analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga penerapan media dalam pembelajaran.

1. Define (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan kebutuhan dasar dan menetapkan landasan pengembangan media pembelajaran secara komprehensif sebelum tahap perancangan dilakukan. Tahap ini mengacu pada model Holistic 4D yang mencakup analisis kinerja, analisis kebutuhan instruksional, perencanaan proyek, dan perencanaan sistem instruksional (Reigeluth & An, 2021). Melalui wawancara dan telaah dokumen pembelajaran, ditemukan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran yang diharapkan dan kondisi pembelajaran aktual pada mata kuliah Kewirausahaan Sosial.

Berdasarkan analisis tersebut, tahap *define* diarahkan untuk menetapkan kebutuhan instruksional utama dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu memvisualisasikan konsep pitching ide bisnis, menyajikan struktur dan strategi pitching secara sistematis, serta mendukung pengembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa. Tahap ini menegaskan pemilihan video motion graphic sebagai solusi media yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital dan capaian pembelajaran mata kuliah, sehingga proses pengembangan selanjutnya dapat berlangsung secara terarah dan efektif.

2. Design (Perancangan)

Tahap *design* berfokus pada perwujudan hasil analisis kebutuhan ke dalam rancangan media video motion graphic sebagai sumber belajar pendukung materi pitching ide bisnis. Media dirancang untuk memvisualisasikan konsep pitching yang abstrak, menyajikan struktur dan strategi pitching secara sistematis, serta mendukung pemahaman mahasiswa. Rancangan media meliputi penyusunan konten, alur penyajian, storyboard, naskah narasi, dan spesifikasi teknis produksi video. Tahap ini menghasilkan desain media yang terstruktur dan siap dikembangkan pada tahap berikutnya.

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk nyata berupa media motion graphic video materi pitching ide bisnis pada mata kuliah Kewirausahaan Sosial di IAINU Tuban. Pada tahap ini, pengembangan difokuskan pada proses produksi media, penyusunan bahan pendukung, serta pengujian kelayakan dan efektivitas media sebelum diterapkan pada tahap implementasi (deploy).

Media motion graphic video dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa semester IV dengan penyajian materi yang ringkas, sistematis, dan visual-interaktif. Materi yang disajikan meliputi konsep dasar pitching ide bisnis, unsur-unsur penting pitching, perbedaan pitching dan presentasi konvensional, tahapan penyusunan pitching, value proposition, serta aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pitching, sehingga mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi secara bertahap dalam konteks kewirausahaan sosial.

Pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk perancangan visual dan CapCut untuk proses animasi serta penyuntingan video. Selain media utama, disusun pula buku panduan penggunaan media sebagai bahan pendukung bagi dosen dan mahasiswa guna mempermudah akses, penggunaan, dan penerapan media dalam proses pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan evaluasi formatif yang meliputi validasi ahli, revisi produk, serta uji coba kepada pengguna. Validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,33% dengan kategori *sangat layak*, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek isi, tampilan visual, audio, dan teknis penggunaan.

Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan revisi produk yang bersifat penyempurnaan, antara lain penambahan contoh kontekstual sesuai kondisi masyarakat lokal, perbaikan penggunaan bahasa baku, penambahan *call to action* untuk meningkatkan interaktivitas mahasiswa, serta penyesuaian transisi dan penyajian tujuan pembelajaran pada awal video.

Media yang telah direvisi kemudian diuji cobakan kepada mahasiswa secara bertahap. Uji coba perorangan menghasilkan persentase kelayakan sebesar 93,33% dengan kategori *sangat layak*. Selanjutnya, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 mahasiswa memperoleh persentase sebesar 96,83% dengan kategori *sangat layak*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah dipahami, serta membantu mahasiswa dalam memahami materi pitching ide bisnis.

Selain uji coba pengguna, pada tahap pengembangan juga dilakukan uji instrumen dan analisis statistik. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,923 yang termasuk kategori *reliabilitas sempurna*. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,739 > 0,05$, sehingga data bersifat homogen. Uji normalitas pada data pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal.

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
trial	Equal variances assumed	.029	.865	-7.588	66	.000	-13.824	1.822	-17.461 -10.186
	Equal variances not assumed			-7.588	65.653	.000	-13.824	1.822	-17.461 -10.186

Uji efektivitas menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen (85,29) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,47), sehingga media motion graphic video yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan keseluruhan proses pada tahap pengembangan, mulai dari produksi media, validasi ahli, revisi produk, uji coba pengguna, hingga analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa media motion graphic video pitching ide bisnis dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, produk hasil tahap development siap dilanjutkan ke tahap Deploy (Disseminate).

4. Deploy (Implementasi)

Tahap *Deploy* diawali dengan penerapan langsung media motion graphic video pada perkuliahan Mata Kuliah Kewirausahaan Sosial di IAINU Tuban sebagai bahan ajar utama pada materi *Pitching Ide*

Bisnis. Media ini digunakan untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya didominasi ceramah dan slide statis. Dalam proses pembelajaran, dosen memanfaatkan video motion graphic untuk menyampaikan konsep, contoh, serta struktur penyusunan pitching, sementara mahasiswa menyimak, mencatat poin penting, dan mendiskusikan materi berdasarkan visualisasi yang ditampilkan.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media motion graphic meningkatkan fokus, antusiasme, dan pemahaman mahasiswa. Visualisasi animatif membantu menjelaskan alur pitching ide bisnis yang bersifat abstrak, serta memudahkan mahasiswa memahami contoh pitch deck dan teknik presentasi secara lebih konkret.

Selain penerapan di kelas, tahap *Deploy* juga mencakup proses diseminasi media kepada pihak terkait. Video yang telah dinyatakan layak dan efektif diserahkan kepada dosen pengampu sebagai bahan ajar, serta kepada program studi sebagai dokumentasi inovasi pembelajaran dan referensi pengembangan media visual pada mata kuliah kewirausahaan lainnya.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan penggunaan media motion graphic video

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media motion graphic video yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari berbagai aspek. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memberikan skor sebesar 93,33% yang menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Begitu pula hasil validasi dari ahli media yang memperoleh skor 90%, juga termasuk dalam kategori sangat layak.

Selain itu, hasil uji coba perorangan terhadap media motion graphic video menunjukkan skor 93,33% yang menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba kelompok kecil bahkan menghasilkan skor lebih tinggi, yaitu 96,83%, yang semakin menegaskan bahwa media motion graphic video yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi isi maupun teknis, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif di perguruan tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Melati Wahidaini et al., 2022) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Pragdas Untuk Peserta Didik di SMKN 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia”. Penelitian

tersebut menyimpulkan bahwa produk media motion grafik video layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu, penelitian (Khofifah Wahyu Adhalia et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Bangun Datar” juga memperkuat hasil ini. Validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 76% dengan kriteria sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 74,58% dengan kriteria layak. Lebih lanjut, respon siswa terhadap media motion grafik video mencapai 100% dengan kriteria sangat layak.

2. Efektivitas penggunaan media motion graphic video

Selain layak, media motion grafik video pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Efektivitas ini dapat dilihat dari adanya peningkatan signifikan nilai mahasiswa antara hasil pretest dan posttest setelah menggunakan media motion grafik video. Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media berada pada taraf signifikansi, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh nyata dari penggunaan media terhadap hasil belajar mahasiswa.

Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,47. Hal ini membuktikan bahwa media motion graphic video yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Rahmadani et al., 2025) di Universitas Putra Indonesia YPTK Padang yang menyatakan bahwa “pengembangan media berbasis motion graphic dinilai praktis dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital”, sehingga dapat mendukung pembelajaran di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian oleh (Meisa et al., 2024) juga menegaskan bahwa “media video animasi motion graphic efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa karena mampu mengatasi rendahnya partisipasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran yang monoton”.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media motion graphic video tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya pada mata kuliah kewirausahaan sosial di IAINU Tuban.

.PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media motion graphic video pembelajaran pada mata kuliah Kewirausahaan Sosial materi *pitching ide bisnis* untuk mahasiswa semester IV di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban dapat disimpulkan memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang sangat baik. Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepada pengguna, yang menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, kualitas visual dan audio, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media motion graphic video dinilai layak digunakan sebagai bahan ajar utama maupun pendukung dalam perkuliahan kewirausahaan sosial.

Selain aspek kelayakan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media motion graphic video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media motion graphic video memperoleh capaian pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Peningkatan capaian tersebut tidak hanya terlihat pada aspek pemahaman konsep *pitching ide bisnis*, tetapi juga pada keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan mahasiswa dalam menyusun serta menyampaikan ide bisnis secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual-interaktif mampu membantu mahasiswa memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks secara lebih konkret dan kontekstual.

Temuan ini menegaskan bahwa media motion graphic video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kualitas interaksi belajar mahasiswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas pada mata kuliah kewirausahaan maupun bidang pembelajaran lain yang membutuhkan visualisasi konsep dan proses secara sistematis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media motion graphic video pembelajaran, disarankan agar pemanfaatan produk yang telah dikembangkan dilanjutkan melalui proses pendampingan khusus bagi tenaga pendidik. Pendampingan tersebut dapat berupa kegiatan pelatihan atau workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam

memanfaatkan media motion graphic video secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bimbingan tersebut, tenaga pendidik diharapkan mampu mengaplikasikan media secara efektif kepada mahasiswa semester IV Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban yang menempuh mata kuliah Kewirausahaan Sosial.

Selain pemanfaatan di kelas, diseminasi media motion graphic video pembelajaran perlu dilakukan secara lebih luas ke program studi atau perguruan tinggi lain yang memiliki mata kuliah serupa. Proses diseminasi tersebut perlu didahului dengan analisis kebutuhan serta pemahaman terhadap karakteristik sasaran, khususnya mahasiswa. Penyebarluasan media juga dapat didukung melalui pemanfaatan berbagai platform digital dan media sosial, seperti YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, serta laman situs tertentu, agar media lebih mudah diakses dan dipahami oleh calon pengguna.

Selanjutnya, pengembangan media motion graphic video pembelajaran diharapkan dapat terus dilanjutkan dengan mengeksplorasi materi yang belum sepenuhnya tergalikan pada penelitian ini. Upaya perluasan dan pendalaman cakupan materi perlu disesuaikan dengan perkembangan terbaru agar media yang dikembangkan tetap relevan dan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Kewirausahaan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, D. (2023). *Editing Dan Motion Graphic*. 1–64.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ischak, W. I., Badjuka, B. Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul Riset Keperawatan*. 12, 99–119.
- Khofifah Wahyu Adhalla, Bambang Priyo Darminto, & Prasetyo Budi Darmono. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Bangun Datar. *Nabla Dewantara : J.Pendidik.Matematika*, 7(2), 73–83. <https://doi.org/10.51517/nabla.v7i2.157>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Meisa, Z. A., J, F. Y., & Kurnia, R. (2024). *Efektivitas Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 39 Padang*. 5(4), 5304–5309.

- Melati Wahidaini, Hamidillah Ajie, & Bambang Prasetya Adhi. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Progdas Untuk Peserta Didik Di Smkn 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(1).
<https://doi.org/10.21009/pinter.6.1.4>
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal UNESSA*.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534.
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Purwati, P., & Faiz, A. (2023). Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas. *JPSK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 1032–1041.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13022>
- Rahmadani, A. F., Fairuz, F., Widyastuti, R., & Khairi, A. (2025). *Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Materi TIK di Era Digital*. 12, 3–4.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.235>
- Rayanto, Y. hari, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2021). Merging the instructional design process with learner-centered theory: The Holistic 4D Model. In *Merging the Instructional Design Process with Learner-Centered Theory: The Holistic 4D Model*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781351117548>
- Rohman, T. K., & Kusumawati, E. R. (2024). *Efektivitas Media Video Graphic Motion Pictures pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 5, 864–870.