

Pengembangan Video *Motion Graphic* Materi Komunikasi Non Verbal untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Emma Nurfadhila

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya
ema.18053@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya
khusnulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui kelayakan media video *motion graphic* 2) untuk mengetahui keefektifan media video *motion graphic* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester satu prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah komunikasi pembelajaran. Metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan prosedurnya yaitu *analyze, design, development, implementation and evaluate*. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini ialah menggunakan dokumentasi, angket dan tes. Untuk menguji kelayakan media dan materi peneliti memberikan instrumen uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi kelayakan dari ahli materi diperoleh hasil sebesar 91,67 % dan kelayakan media dan bahan penyerta diperoleh hasil sebesar 90 %. Selain itu peneliti juga memberikan angket pada mahasiswa semester satu teknologi pendidikan untuk mengetahui validasi dari pengguna. Analisis data dari angket mahasiswa tersebut mendapatkan nilai 87%. Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh media video *motion graphic* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan tes dengan desain kelas eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* melalui 25 soal pilihan ganda *pretest* maupun *posttest* yang diberikan kepada 38 mahasiswa. Kemudian data dianalisis melalui SPSS 25. Pada analisis yang diperoleh nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest* dengan selisih 28.553. Dari nilai *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada 38 mahasiswa, didapatkan hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai signifikansi $0,2 > 0,05$ maka nilai dapat dinyatakan berdistribusi normal dan dilanjutkan dengan uji *paired t test* ditunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ dengan artian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa video *motion graphic* dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan media video *motion graphic* efektif dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester satu prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah komunikasi pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, *motion graphic*, komunikasi non verbal

Abstract

The objectives taken in this study were 1) to determine the feasibility of motion graphic video media 2) to determine the effectiveness of motion graphic video media on improving student learning outcomes in the first semester of assigned to students majoring in Undergraduate Study Program of Education Technology in State University of Surabaya in the subject of learning communication. The research method uses development research with the model used in this study using the ADDIE model with the procedures, namely analyze, design, development, implementation and evaluate. The data collection technique applied in this research is to use documentation, questionnaires and tests. To test the feasibility of the media and materials, the researcher gave a questionnaire instrument for the feasibility test to media experts and material experts. Based on the validation of the feasibility of the material experts obtained the results of 91.67% and the feasibility of the media and accompanying material obtained results of 90%. In addition, the researchers also gave a questionnaire to students to determine the validation from users to a large group of 38 students. Data analysis from student questionnaires got a value of 87 % Furthermore, to test the effectiveness of motion graphic video media on student learning outcomes, using a test with an experimental design of One-Group Pretest-Posttest Design through 25 multiple choice questions pretest and

posttest given to 38 students. Then the data was analyzed by using the paired T Test through SPSS 25. In the analysis obtained from the pre test and post test given to 38 students using the paired T Test, the value of sig. (2-tailed) was $0.00 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can be concluded that motion graphic video is declared very suitable for use in learning activities and video motion graphic media can effectively improve the learning outcomes of first semester students majoring in Undergraduate Study Program of Education Technology in State University of Surabaya in the subject of learning communication.

Keywords: *development, motion graphic, non verbal communication*

PENDAHULUAN

Pendidikan disebut suatu proses nyata dalam membangun peradaban dan mendewasakan manusia dengan mengubah hidup manusia kearah yang lebih positif. Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan pendidikan ialah pengupayaan secara sadar dan terstruktur dalam rangka perwujudan kondisi belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan bakat minat dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun watak, sikap dan keterampilan seseorang Gurbuz Turk (2018 : 56) melalui pendidikan manusia mampu mengambil nilai-nilai yang didapat dari kehidupan yang akan dijadikan untuk bekal hidup untuk masa sekarang maupun yang akan datang dan pendidikan memiliki tujuan dalam menata dan meningkatkan sumber daya manusia supaya lebih berkualitas.

Pada zaman modern ini, sumber daya manusia yang berkualitas dapat mempengaruhi pembaharuan dalam kemajuan teknologi, manusia dapat menciptakan teknologi berdasarkan pengetahuan yang telah ia miliki. Pemanfaatan maupun penciptaan teknologi oleh manusia kini semakin berkembang dan telah merubah berbagai segi aspek kehidupan. Peran teknologi tidak dapat dipungkiri dapat menjadikan suatu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Kecanduan teknologi modern telah mulai meluas di semua lingkup aktivitas manusia termasuk pendidikan Hlasna, Klimova, & Poulouva (2017 : 682). Di era sekarang seakan-akan tidak dapat terlepas dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya dalam bidang pendidikan. Melalui perkembangan teknologi, pembelajaran tradisional yang dulunya hanya menekankan pembelajaran berpusat pada guru

kini menekankan konsep penggunaan pembelajaran modern yaitu dengan menggunakan media.

Ely dan Gerlach (1971: 3) berpendapat bahwa media jika ditarik benang merahnya merupakan manusia, bahan, benda atau kejadian yang membangun keadaan yang menyebabkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Gagne dan Reiser (1983: 49) media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu alat fisik yang dapat mengantarkan pesan yang mampu menunjang proses belajar pada peserta didik. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangatlah penting dalam pembelajaran karena melalui media pembelajaran dapat memudahkan pengajar dalam penyampaian informasi kepada peserta didik agar informasi dapat diterima dengan jelas sesuai tujuan yang akan dicapai dan peserta didik juga lebih mudah menerima pesan yang disampaikan. Dalam era seperti ini, inovasi dalam media pembelajaran tentunya diperlukan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan tentunya juga dalam rangka peningkatan mutu serta kualitas dalam pendidikan, maka salah satu usahanya adalah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau biasa yang disebut TIK. Penggunaan TIK dalam pembelajaran akan mendukung proses pembelajaran yang didukung dengan keadaan sekarang yang mengharuskan peserta didik mengontrol belajarnya secara mandiri untuk kuliah secara daring.

Universitas Negeri Surabaya adalah perguruan tinggi yang terletak di Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Di dalam perguruan tinggi tersebut mempunyai beberapa fakultas salah satunya yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan. Di dalam Fakultas Ilmu Pendidikan pun masih terbagi menjadi beberapa program studi salah satunya ialah program studi SI Teknologi Pendidikan. Kompetensi yang diharapkan pada program studi tersebut adalah mencetak mahasiswa menjadi teknolog pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran. Ada beberapa fokus pembelajaran

yang dipelajari dalam perkuliahan pada prodi Teknologi Pendidikan, antara lain dasar teori, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Salah satu mata kuliah dalam ranah teori adalah komunikasi pembelajaran.

Komunikasi pembelajaran adalah sekumpulan bahasa yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan dan diharapkan agar pesan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien di dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan mempelajari mata kuliah ini adalah membekali pada mahasiswa dalam merancang sebuah pesan agar pesan tersebut tersampaikan kepada penerimanya saat berkomunikasi, karena didalam proses perkuliahan program studi teknologi pendidikan, diarahkan untuk membekali mahasiswa untuk mampu mengatasi permasalahan belajar di dunia pendidikan, melalui teori maupun praktek yang didapatkan selama proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran tidak akan sempurna tanpa adanya sumber belajar yang mendukung. Menurut pendapat Seels and Richey (1994: 12) sumber belajar ialah segala sesuatu yang mendorong pembelajaran secara optimal, baik berupa dari sumber materi, bahan, pesan, lingkungan, orang, alat, teknik dan lain-lain. Berhubungan dengan dengan itu, PEI *Department of Education* (2008) menyatakan sumber belajar mengacu pada manusia atau bahan apapun baik yang didapatkan melalui produksi ataupun pemanfaatan, seperti contoh baik media cetak atau non cetak, audio, elektronik dll yang disesuaikan tujuan pembelajaran. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipetik kesimpulan berbagai macam sumber belajar dapat dipilih dan digunakan dengan disesuaikan kebutuhan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada mata kuliah komunikasi pembelajaran program studi S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, terdapat materi komunikasi non verbal yang bersifat konseptual dan abstrak dan membutuhkan penjelasan berupa visualisasi yang jelas sehingga akan lebih mudah dimengerti oleh mahasiswa. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter (1991 : 296) komunikasi non verbal ialah proses penyampaian suatu rangsangan kecuali rangsangan verbal atau kata-kata dari seseorang dalam suatu *setting* komunikasi. Jadi secara

sederhana pengertian komunikasi non verbal ialah sebuah proses berkomunikasi yang informasinya disampaikan melalui bahasa tubuh, bukan dengan kata-kata.

Selama ini berdasarkan kondisi kenyataannya terdapat kesenjangan yaitu belum terdapat media yang mampu mengoptimalkan selama di perkuliahan komunikasi pembelajaran khususnya pada materi komunikasi non verbal. Hal tersebut dibuktikan pada Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) media yang digunakan masih buku. Media berupa buku saja monoton yang menjadikan mahasiswa jenuh serta minat belajar berkurang. Selain itu mahasiswa cenderung belajar memanfaatkan *smartphone* yang mereka punya yang dapat memfasilitasi mereka untuk belajar secara mandiri. Selain itu karakteristik materi komunikasi non verbal ini bersifat konseptual dan belum ada media yang bisa memberikan gerakan visualisasi yang jelas terhadap materi tersebut sehingga pembelajaran belum membuat mahasiswa aktif.

Dilain hal kondisi ideal pada mata kuliah komunikasi pembelajaran, pada proses pembelajarannya mahasiswa dituntut belajar secara aktif, mahasiswa mampu memahami materi komunikasi non verbal yang bersifat konseptual yang membutuhkan penggambaran visualisasi yang jelas. Tentunya seorang pendidik yang menjadi fasilitator mampu berinovasi dalam penyampaian materi yang bisa menghadirkan suatu media dalam menunjang dalam perkuliahan sehingga berjalan dengan optimal dan mahasiswa membutuhkan media yang digunakan secara mandiri agar mahasiswa bisa belajar saat dosen berhalangan hadir yang digunakan secara kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, jika tidak segera diselesaikan akan menimbulkan pembelajaran yang tidak akan optimal karena mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat konseptual jika hanya menggunakan media cetak, tentunya diperlukan media yang inovatif dalam mengatasi permasalahan diatas. Sesuai yang sudah dipaparkan sebelumnya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) agar tercipta suatu pembelajaran yang optimal, yang mampu membawa siswa memenuhi kognitifnya, afektif maupun keterampilan psikomotoriknya.

Menurut Sharon Smaldino, dalam bukunya yang berjudul *instructional technology and media for learning* menyatakan dalam model ASSURE, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, yakni: 1). Menyesuaikan karakteristik pada peserta didik, 2). Menganalisis tujuan pembelajaran 3). Meninjau materi atau konten, media yang dibutuhkan serta bahan yang tepat. 4). Mampu menarik minat dan keterlibatan 5). Perbaikan dan evaluasi. Serupa dengan pendapat Heinich (1993: 36), pemilihan media harus disesuaikan dengan konten materinya, karakteristik peserta didik, teknis penyajiannya.

Berdasarkan pemilihan media dengan memperhatikan hal tersebut, pemilihan media merupakan bagian terpenting dalam keperluan pembelajaran dalam merangsang minat dan belajar peserta didik, sumber belajar yang tepat akan membantu memfasilitasi belajar. Solusi yang diberikan peneliti ialah dengan memberikan media video *motion graphic*, dikarenakan mudah dalam desiminasi nya karena bisa digunakan pada *smartphone* juga ditekankan pada tercapainya tujuan pembelajaran. Dilain hal media *motion graphic* ini dilengkapi dengan gambar animasi, teks, audio sehingga materi dikemas secara menarik dan terkesan tidak monoton sehingga membuat mahasiswa lebih mudah memahami pada materi tersebut dan media tersebut cocok dengan kondisi materi berupa konseptual. Menurut Winslett (2014: 1) video termasuk media yang memungkinkan menyajikan materi berupa faktual, prosedural pada peserta didik. Dikemukakan juga menurut Nugent (2005: 404) dalam buku *instructional technology and media for learning* tersebut media video cocok untuk menampilkan sebuah konten atau topik yang membutuhkan visualisasi lebih jelas dan dapat meningkatkan belajar melalui sajian gambar yang bergerak.

Video *motion graphic* adalah media yang berisikan gabungan dari tipografi, animasi, ilustrasi, grafis dll yang dirangkai secara sistematis sehingga menimbulkan objek bergerak. Menurut pendapat Saputra (2018: 85) *motion graphic* termasuk kategori pada cabang ilmu desain grafis, yang di dalamnya ditemukan unsur-unsur desain seperti bentuk, ukuran, raut, arah, tekstur di dalamnya. Selain itu menurut pendapat Betancourt (2019 : 10) menerangkan bahwa *motion graphic* adalah media video yang diproduksi

menggunakan teknologi animasi dan desain grafis yang digabungkan dengan audio sehingga menampilkan dalam bentuk multimedia sebagai hasil outputnya. Serupa pendapat dari Mayer & Pilegard (2014:7) menjelaskan bahwa pemanfaatan video *motion graphic* di dalam pembelajaran akan mempermudah mempelajari pengetahuan yang bersifat konseptual. Berdasarkan penjelasan dari ketiga ahli tersebut dapat diambil makna dari video *motion graphic* adalah media yang memanfaatkan indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual) yang berisikan elemen animasi, ilustrasi, film, musik yang diharapkan dapat menangkap pesan baik berisi konseptual maupun prosedural yang dikemas secara menarik dalam rangka pemenuhan tujuan pembelajaran.

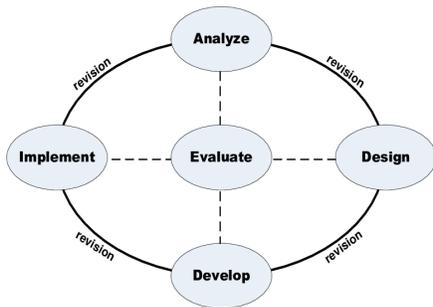
Peneliti mempertimbangkan media video *motion graphic* yang dikembangkan sesuai materi tentang komunikasi non verbal akan membantu dalam memperjelas materi yang bersifat konseptual dan tentunya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa terhadap materi tentang komunikasi non verbal. Pemanfaatan video ini dapat digunakan belajar secara mandiri yang mendukung dalam perkuliahan daring ini karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tidak terbatas pada ruang kelas saja serta materi yang disajikan dapat meningkatkan kognitif peserta didik yang dikemas dalam bentuk audiovisual, sehingga diharapkan melalui pengembangan media video *motion graphic* tersebut akan mempercepat proses ketercapaian tujuan pembelajaran dan mampu bermanfaat dalam menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dan model yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah konsep untuk pengembangan suatu produk yang dimanfaatkan dan digunakan dalam sebuah pembelajaran Branch (2009 : 3). Model pemilihan sistem ADDIE ini dipilih karena mudah digunakan dan juga menggunakan pendekatan yang sistematis dan sederhana untuk melakukan penelitian bidang pengembangan.

Model ADDIE ini memiliki lima prosedur yang harus dilaksanakan yaitu *analyze, design, development, implementation and evaluate*. Untuk memperdalam

keterangan, berikut ini adalah gambar dari model pengembangan ADDIE.



**Gambar 1: Prosedur Model ADDIE Branch
(2009 : 2)**

Pada langkah pertama dalam model ADDIE ini ialah analisis masalah, tentunya analisis masalah ini didapatkan berdasarkan kondisi nyata yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari analisis pada kondisi RPS yang menjadi kompetensi akhir pembelajaran, lalu karakteristik materinya yang digunakan, sumber belajar yang dipakai dan media untuk menyampaikan materi dan karakteristik mahasiswa dalam proses pembelajarannya. Setelah ditemukan suatu permasalahan tersebut, dilanjutkan tahap desain dengan solusi media yang ditawarkan dan disesuaikan berdasarkan karakteristik materi, media serta mahasiswanya dan pada tahap desain ini dilakukan perencanaan dan perancangan tentang garis besar isi materi yang diterapkan pada media lalu setelah itu dilanjutkan pada tahap pengembangan. Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan media yaitu dengan memproduksi media atau merevisinya yang disesuaikan dengan kompetensi akhir pembelajaran dan juga dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan materi dan media dengan subjek uji coba validasinya yaitu:

a. Uji Materi

Uji kelayakan materi diambil dari salah satu dosen pengampu mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

b. Uji Media

Uji kelayakan media diambil dari dosen prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang memiliki kualifikasi minimal S2 serta berkompeten dan ahli dalam bidang media.

Selanjutnya pada tahap implementasi pada penelitian ini diimplementasikan pada kelompok besar sejumlah 38 mahasiswa pada video *motion graphic* yang sudah dikembangkan untuk mengetahui situasi yang sebenarnya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan kemenarikan pada produk yang sudah dikembangkan. Setelah disampaikan dalam kegiatan pembelajaran, kemudian dilanjutkan *pretest* dan *posttest* untuk tahap mengevaluasi hasil sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar mahasiswa serta menilai sebagai umpan balik pada media video *motion graphic* yang sudah dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi materi, angket dan tes. Dokumentasi materi antara lain melihat dari RPS pada mata kuliah komunikasi pembelajaran, materi selama proses pembelajaran dan jumlah mahasiswa. Kemudian angket diberikan kepada ahli materi dan juga ahli media untuk melihat hasil dari kelayakan baik dari materi dan media video *motion graphic*. Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada mahasiswa semester satu prodi teknologi pendidikan untuk melihat validasi pengguna terhadap media yang sudah dikembangkan. Analisis data dengan menggunakan jenis data kuantitatif berdasarkan angket yang sudah diberikan pada ahli validasi materi dan media dan kelompok besar mahasiswa. Pada pengukuran angket yang sudah dibuat, pengembang memilih memakai skala likert dimana variansi skalanya memiliki penilaian yang negatif sampai positif untuk menilai jawaban yang diberikan (Sugiyono 2018 : 93). Responden memberikan jawaban berupa pilihan centang dengan memilih antara skala 1 sampai lima pada kolom yang sudah disesuaikan dan didampingkan dengan masing-masing pertanyaan yang diberikan.

Penggunaan skala likert ini mempunyai tafsiran yang dapat diwakilkan dengan skala 1 berarti kualitas sangat tidak baik menuju skala 5 dengan kualitas sangat baik.

Untuk analisis data setelah responden memberikan jawaban, selanjutnya dapat diakumulasikan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Frekuensi

N = *Number of Case* (jumlah subjek)

N = Jumlah butir soal

Setelah ditemukan hasil angka persentasenya menggunakan skala likert, maka langkah selanjutnya dianalisis dengan kriteria penilaian yang sudah ditentukan angka persentasenya sebagai berikut:

Skor	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang layak

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skor Validasi Produk Sumber Arikunto (2014 : 224)

Pada teknik pengumpulan data yang terakhir menggunakan tes dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu pengukuran menggunakan *pretest* di awal sebelum menggunakan produk media untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah menggunakan media kemudian analisis hasil data menggunakan uji paired T Test melalui SPSS 25 untuk mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar mahasiswa dalam menggunakan media pada nilai signifikansi yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam mengembangkan media *motion graphic* pada materi komunikasi non verbal pada mahasiswa semester satu prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE ini memiliki prosedur analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap analisis adalah tahap yang harus dilakukan pertama dan utama sebelum mengembangkan sebuah produk media. Analisis ini berguna untuk mengetahui permasalahan sebagai dasar kebutuhan terhadap produk yang dikembangkan yang selanjutnya akan dicari penyelesaian atas permasalahan tersebut.

Berdasarkan analisis masalah yang terjadi didapatkan kesenjangan bahwa pada mata kuliah komunikasi pembelajaran khususnya materi komunikasi non verbal mahasiswa membutuhkan suatu media dalam menjelaskan konsep dari materi tersebut agar mahasiswa lebih mudah menerima dan memahami materi yang sulit jika dijelaskan dengan metode ceramah saja. Jika dianalisis pada kondisi RPS, sumber belajar yang dipakai hanya bahan cetak dan karakteristik mahasiswanya lebih suka memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajarannya.

Jika dikaji dari permasalahan diatas, maka diperlukan media yang dapat memvisualisasikan penjelasan agar mahasiswa mudah memahami materi komunikasi non verbal dan agar tercapainya pembelajaran yang optimal

Media *motion graphic* ini memiliki keunggulan dengan mudah digunakan dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun saat mahasiswa membutuhkan dan media *motion graphic* mampu menarik perhatian mahasiswa untuk belajar dan menjawab kebutuhan dalam pembelajaran.

2. Desain

Setelah didapatkan analisis masalah dari tahap pertama, kemudian dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap ini peneliti melakukan perencanaan sebuah media yang akan dikembangkan berupa sajian yang akan ditampilkan nantinya, menentukan garis besar isi materi dan media sebagai orientasi yang akan dijadikan konten dalam media video pembelajaran selanjutnya menyiapkan materi yang nantinya disajikan pada media, serta mencari *background* sebagai pengiring pada media.

3. Pengembangan

Pada tahap ini merupakan proses menerjemahkan apa yang sudah dirancang pada tahap kedua untuk mewujudkan kedalam fisiknya yaitu sebuah *motion graphic* video. Pada tahap ini semua sumber yang dicari lalu dikumpulkan untuk

dijadikan konten, semua gambar disusun dan dirangkai menjadi kesatuan gambar yang bergerak. Berikut ini adalah prototype dari media yang sudah dikembangkan



Gambar 2 Prototipe Media.

Setelah itu dilanjutkan untuk melakukan uji validasi kepada ahli materi dan juga ahli media untuk mengetahui penilaian kelayakan dari ahli terhadap produk yang sudah dikembangkan peneliti. Berikut ini adalah hasil penilaian dari para ahli:

a. Validasi Materi

Pada proses validasi ahli materi, peneliti mendapatkan masukan untuk memperbaiki kesalahan ejaan dan huruf agar materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Hasil dari validasi ahli materi ini mendapatkan persentase sebesar 91,67 % yang selanjutnya dikonversikan kedalam skala likert dan mendapatkan hasil kategori sangat layak. Berikut ini merupakan instrumen untuk penilaian kelayakan materi.

No.	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan Rumusan Tujuan						
1.	Apakah materi sudah sesuai dengan capaian					√

	kompetensi akhir pembelajaran?					
2.	Apakah materi sesuai dengan indikator pembelajaran					√
Isi Materi						
3.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?				√	
4.	Apakah materi yang disajikan sudah jelas?					√
5.	Apakah isi materi sudah lengkap disajikan?				√	
6.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan contoh yang diberikan?					√
Tingkat Kemampuan Peserta Didik						
7.	Apakah materi sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik?				√	
8.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik?					√
Sajian Materi						
9.	Apakah materi disajikan runtut dari mudah menuju sulit?					√
Tata Bahasa						
10.	Apakah pemilihan kosakata sudah sesuai dengan PUEBI?				√	
11.	Apakah bahasa yang digunakan sederhana dan dipahami?				√	
Fasilitas Belajar						
12.	Apakah materi mampu memberikan fasilitas belajar pada peserta didik?					√

Tabel 2 Instrumen Kelayakan Materi

b. Validasi Media

Berdasarkan pengisian instrumen yang sudah disediakan, media tidak perlu direvisi dan persentase hasil penilaian media dan bahan

penyerta mendapatkan persentase 90% yang selanjutnya dikonversikan kedalam skala likert mendapatkan hasil kategori sangat layak untuk hasil penilaian kelayakan media. Berikut ini merupakan instrumen untuk penilaian kelayakan media:

No.	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
Fleksibilitas penggunaan						
1.	Apakah video mudah digunakan dalam pembelajaran?					√
Keterbacaan						
2.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang disajikan mudah terbaca?				√	
3.	Apakah penggunaan jarak atau spasi tersusun rapi?					√
Kualitas Sajian Media						
4.	Apakah gambar dan animasi yang disajikan sudah sesuai?					√
5.	Apakah backsound yang disajikan sudah sesuai?					√
6.	Apakah warna background sudah tepat?				√	
7.	Apakah tata letak yang disajikan sudah tepat?					√
8.	Apakah warna font yang digunakan sudah sesuai?				√	
9.	Apakah efek transisi yang digunakan sudah sesuai?					√
Daya Tarik						
10.	Apakah video mampu memberikan daya tarik?					√
Kebutuhan belajar						
11.	Apakah media video membantu dalam kesempatan belajar dimanapun dan kapanpun?					√
12.	Apakah media video membantu sebagai media yang membelajarkan?				√	

Segi Kebahasaan					
13.	Apakah bahasa yang digunakan jelas mudah dipahami?				√
14.	Apakah bahasa sudah sesuai dengan kaidah PUEBI?				√
15.	Apakah narasi yang digunakan sudah informatif?				√
<i>Self Instructional</i>					
16.	Apakah capaian pembelajaran tercantum dengan jelas?				√
17.	Apakah terdapat contoh yang dapat memperjelas materi pembelajaran?				√
Durasi					
18.	Apakah durasi dengan maksimal durasi video sudah sesuai?				√
Kualitas resolusi					
19.	Apakah Media video sudah diformat ke dalam bentuk MP4 yang mempunyai kualitas cukup baik?				√
20.	Apakah video pembelajaran mempunyai resolusi yang baik (gambar tidak pecah)?				√

Tabel 3 Instrumen Kelayakan Media

Setelah mendapatkan jawaban dari instrumen yang diberikan, berikut ini merupakan tabel hasil rekapitulasi penilaian oleh para validator

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	91,67%	Sangat Baik
Media	90 %	Sangat Baik
Bahan Penyerta	90 %	Sangat Baik

Tabel 4 Rekapitulasi Validasi

Berdasarkan rekapitulasi validasi dari tabel 4 menunjukkan keseluruhan produk mendapatkan kriteria sangat layak. Berikut ini adalah rinciannya.

- a. Hasil penilaian kelayakan materi oleh ahli materi diperoleh persentase 91,67 % yang menunjukkan masuk kedalam kriteria sangat baik.
- b. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media diperoleh persentase 90% yang menunjukkan masuk kedalam kriteria sangat baik.
- c. Hasil kelayakan bahan penyerta mendapatkan nilai 90% yang menunjukkan masuk kedalam kriteria sangat baik.

Pengembangan ini menghasilkan media *motion graphic* video yang selanjutnya terdapat pembahasan dari tiap-tiap aspek produk. Pada aspek materi, materi yang baik adalah isi materi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan baik serta mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik yang belajar. Menurut Chong et al (2005) pembelajaran yang baik adalah mampu membuat peserta didik mengerti isi konten penting pada bentuk pembelajaran yang menggabungkan prinsip teoritis dan praktis. Materi yang ditampilkan dalam video *motion graphic* diperoleh dari berbagai sumber yang relevan dan dikembangkan berdasarkan arahan dan masukan oleh ahli materi. Materi disesuaikan dengan kebutuhan RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) yaitu sub materi definisi, prinsip dan tipe dari komunikasi non verbal. Materi juga dilengkapi dengan contoh sehingga lebih memudahkan mahasiswa dalam memahami isi materi tersebut karena lengkap dan dimuat dengan konteks yang jelas.

Pada aspek media sebelum media dikembangkan, terlebih dahulu di buat perancangan aspek gambar-gambar juga musik background untuk media. Selanjutnya media tersebut dikembangkan untuk dijadikan sebuah produk *motion graphic* video dan di *ekspor* dalam bentuk MP4.

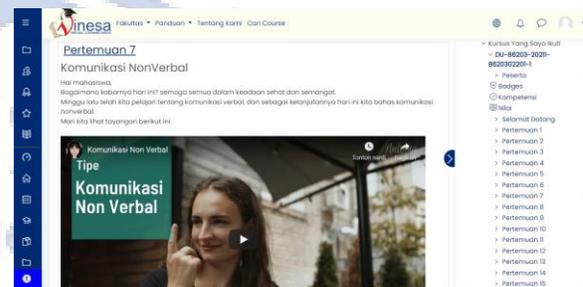
Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Yuwono dan Khotimah (2020) dengan judul media animasi *motion graphic* untuk materi interaksi sosial pada mata pelajaran ips smp dalam menunjang revolusi industri 4.0 layak digunakan dalam pembelajaran pembelajaran dengan nilai hasil kelayakan oleh ahli materi mendapatkan persentase 91,5 % dan persentase oleh ahli media dengan persentase 93,25%

Selanjutnya penelitian juga pernah dilakukan oleh Sa'adah dkk (2017) dengan judul pengembangan media video *motion graphic* sejarah pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam pembelajaran sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk SMA. Berdasarkan penelitian tersebut video *motion graphic* layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar sejarah bahasa Indonesia.

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Angganingrum Shinta dkk (2019) dengan judul Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students, diperoleh hasil video animasi *motion graphic* teruji keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelompok eksperimen pada 27 siswa SD pada mata pelajaran IPA

4. Implementasi

Pada media *motion graphic* video yang telah dikembangkan untuk mahasiswa S1 prodi Teknologi Pendidikan pada mata kuliah komunikasi pembelajaran materi komunikasi non verbal ini telah diunggah melalui *vinesa (virtual learning system)* pada tanggal 22 Oktober 2021 untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Vinesa Mata Kuliah Komunikasi Pembelajaran

Media *motion graphic* ini diberikan kepada mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran secara langsung agar dapat membantu dosen dalam mengajarkan materi komunikasi non verbal supaya pembelajaran berjalan dengan optimal. Selain itu, peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* dengan kelas eksperimen untuk mengetahui keefektifan sebagai pengaruh hasil belajar mahasiswa dari sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa media *motion*

graphic tersebut. Dari penelitian diperoleh perbedaan dari perlakuan berupa *pretest* maupun *posttest* yang datanya dianalisis dari SPSS 25. Berikut merupakan data deskriptif statistiknya:

N=38	Pretest	Posttest	Selisih
Mean	44.210	72.763	28.553
Std Deviation	17.18446	18.14720	
Max	70	100	
Min	0	70	

Tabel 5. Deskriptif Statistik

diperoleh nilai rata-rata dengan selisih sebesar 28.553 dimana nilai *posttest* lebih tinggi 72.763 dari nilai *pretest* sebesar 44.210. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan diperoleh data sebagai berikut:

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.59407082
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.068
	Negative	-.093
Test Statistic		.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 6. Uji Normalitas

Berdasarkan data hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai signifikansi $0,2 > 0,05$ maka nilai dapat dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian untuk menghitung hasil belajar dapat dikatakan signifikan, dapat dihitung berdasarkan uji hasil signifikansi menggunakan *uji paired sample T Test*.

X	Std. Deviation	Std Error Deviation	t	df	sig
28.55	15.93	2.58	-11.04	37	.000

Tabel 7. Uji Paired sample t test

Dari uji tersebut dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,005$) yaitu sig (2-tailed) = 0,000. Sesuai dengan perhitungan diatas didapatkan nilai sig.(2-tailed)

sebesar $0,000 < 0,005$ dengan artian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan yang nyata dan dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar materi komunikasi non verbal pada mata kuliah komunikasi pembelajaran melalui data *pretest* dan *posttest*.

Selain itu, *motion graphic* video ini juga diujicobakan kepada mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan semester satu melalui angket yang telah diberikan untuk mengetahui validasi pengguna pada media *motion graphic* video. Berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada mahasiswa, didapatkan persentase sebesar 87 % yang artinya nilai tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan pada semua tahap-tahap yang sudah dilakukan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebagai tidak lanjut untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi di tiap-tiap tahapan, karena ciri-ciri evaluasi dalam model ADDIE dilakukan pada setiap kegiatan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi. Tahap analisis dilakukan penilaian pada kesesuaian antara materi dengan media *motion graphic*. Tahap desain dilakukan penilaian antara keselarasan pada rancangan produknya. Tahap pengembangan dilakukan penilaian pada hasil kelayakan materi maupun medianya. Selanjutnya sampai implementasi sebagai keefektifan *motion graphic* video yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan yang peneliti peroleh pada pengembangan produk media *motion graphic* video ini, media *motion graphic* video sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester satu prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah komunikasi pembelajaran materi komunikasi non verbal. Hal tersebut didukung oleh analisis data dari ahli materi mendapat persentase 91,67%, untuk kelayakan materi dan analisis data dari ahli media persentase 90 % untuk kelayakan media dan bahan penyerta serta analisis angket media dari mahasiswa

S1 Teknologi Pendidikan semester satu memperoleh persentase 87 % serta uji *paired sample t test* ditunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan artian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang diartikan terdapat perbedaan yang signifikan yang nyata dan dapat dinyatakan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar menggunakan *motion graphic* video pada materi komunikasi non verbal pada mata kuliah komunikasi pembelajaran melalui data *pretest* dan *posttest* dan media *motion graphic* dinyatakan sangat layak untuk kegiatan pembelajaran.

Saran

a. Saran Pemanfaatan

Dalam memanfaatkan media yang sudah dikembangkan diharapkan pendidik sebaik mungkin mampu menerapkan dan memanfaatkan media untuk memfasilitasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

b. Saran Diseminasi Produk

Jika media *motion graphic* video ini dipergunakan pada skala yang lebih luas, oleh karenanya perlu dikaji ulang pada media *motion graphic* video dengan memperhatikan pada aspek-aspek karakteristik materi, mahasiswa, sarana prasarana dan aspek lainnya.

c. Saran Lanjutan

Diharapkan pengembangan lebih lanjut untuk lebih memvariasikan pada macam-macam materi yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa agar pengembangan lanjutan ini dapat menjadikan media yang lebih menarik, kreatif dan inovatif.

Daftar Pustaka

Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Ayuningdyah, M., dan Khusnul Khotimah. (2018). *Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika Materi Bidang Datar Simetris Untuk Siswa Kelas IV di SDN Jatikalen 3 Nganjuk*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(2). Hal 1-9.

Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphic*. The United States : wildside press.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer Science Business Media, LLC University Of Georgia.

Ceppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta : P3A UPI.

Cozby, Paul C., dan Bates Scot. 2018. *Methods in Behavioral Research*. New York: MCGraw Hill Education ISBN 978-1-259-67698-7.

Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta

Efendi, Yudha Aldina ., dkk. 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa di Sdn Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. Malang : Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 6 (2). Hal. 97-102.

Gurbuzturk, O. (2018). *Investigation of Elementary Education Students' Attitudes towards the Use of Smart Boards*. International Electronic Journal of Elementary Education.,11(1). Hal. 55-61.

Hanif, Muhammad. 2020. *The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Video to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes*. International Journal of Instruction, 13(4). Hal. 247-266.

Hlasna, P., Klimova, B., & Poulova, P. (2017). *Use of Information and Communication Technologies in Primary Education –A Case Study of the Czech Republic*. International Electronic Journal of Elementary Education, 9(3). Hal. 681-692.

Januszewski, Alan., dan Michael Molenda,. 2008. *Educational Technology: a Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates

Samovar, Larry A., dan Richard E. Porter. 1991. *Communication Between Culture*. Belmont, California: Wadsworth

Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran (Edisi Pertama)*. Jakarta : Prenada Media

Sadiman, Arif S. 2012. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Saputra, Rizky Dias. 2020. *Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Surabaya : IT Edu, 5(1). Hal. 371-378.

Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta : Kencana Prenada media Group.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

Yuwono, Muhamad Syafrie., dan Khusnul Khotimah. (2020). *Media Animasi Motion Graphic Untuk Materi Interaksi Sosial Pada Mata Pelajaran Ips Smp Dalam Menunjang Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 10(29).

