PENGEMBANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC MATA KULIAH BAHAN AJAR CETAK MATERI POSTER UNTUK MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Nadinda Cahya Noviandira
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(Nadinda.18051@mhs.unesa.ac.id)

Khusnul Khotimah
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(khusnulkhotimah@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan pada mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak materi Poster. Model pengembangkan yang digunakan untuk mengembangkan produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE*analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate.* Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif maka menggunakan teknik pengambilan data berupa angket. Untuk mendapatkan kelayakan dari media, peneliti melakukan validasi media yaitu kepada ahli materi dan ahli media. Kesimpulan dari hasil dari angket yang diberikan ahli materi dan ahli media adalah layak digunakan dikarenakan jumlah akhir dari perhitungan angket adalah 85 dan dikategorikan kedalam 'sangat layak'. Hasil yang didapat dari uji keefektifan media adalah terdapat adanya perbedaan antara sebelum diberi media dan sesudah diberi media. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media motion graphic layak dan efektif digunakan dalam pembelejaran.
.

Kata Kunci: Motion Graphic, ADDIE, Pengembangan Bahan Ajar Cetak, Poster.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product that is feasible and effective for use in the course on the Development of Poster Print Teaching Materials. The method used in this research is Development. The development model used to develop the product, the researcher uses the ADDIE analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate development model. The type of data in this study is quantitative because it uses a data collection technique in the form of a questionnaire. To get the feasibility of the media, researchers validated the media, namely to material experts and media experts for. The conclusion from the results of the questionnaire given by material experts and media experts is feasible to use because the final number of questionnaire calculations is 85 and is categorized into 'very feasible'. The results obtained from the media effectiveness test are that there is a difference between before being given the media and after being given the media. Thus, it can be concluded that motion graphic media is feasible and effective to use in learning.

Keywords: Motion Graphic, ADDIE, Development of Printed Teaching Materials, Poster

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi Covid-19 Pemerintah menerapkan sistem pembelajaran online atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Sedangkan tuntutan pembelajaran adalah ketuntasan atau ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. Salah satu faktor terpenting dalam ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran yang mendukungpembelajaran tatap muka terbatas.

Gagne & Brigs (1979:19) mengatakanbahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran meliputi buku, video, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.Dengan diterapkannya pembelajaran daring maka sumber belajar dan media pembelajaran tidak hanya buku dan pendidik melainkan juga memanfaatkan TIK. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk dapat memberikan inovasi baru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengantujuan agar pesertadidik mendapat pengalaman baru, dan pembelajaran menjadi menarik. Banyak hasil penelitian telah memperlihatkan media telah menunjukkan keunggulannya membantu para pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah dipahami peserta didik. Terdapat salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas makna dari suatu materi, yang dimana materi tersebut bersifat verbalisitik jadi dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi lebih bervariasi, aktif, menarik dan mengatasi keterbatasanruang dan waktu. Dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dan dilihat dari karakteristik sasaran.

Dalam proses pembelajaranseringkalipendidik dan buku menjadi sarana untuk dijadikan sumber belajar. Peserta didik perlu adanya inovasi barumengenai media pembelajaran dalam mengikuti proses perkuliahan daring. Menurut Daryanto (2013:5) proses pembelajaran merupakan proses penyampaian sebuah pesan yang dimana terjadi interaksi antara sumber pesan dengan penerima pesan melalui saluran media.

Universitas Negeri Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang berada di Surabaya menerapkan pembelajaran daring. Universitas Negeri Surabaya memiliki beberapa fakultas salah satunya adalah Fakultas Ilmu Pendidikan yang mana unggul untuk bidang keguruan. Salah satu jurusan di Fakultas Ilmu Pendidikan adalah Kurikulum danTeknologi Pendidikan yang mempunyai konsentrasi salah satunya dibidang Teknologi Informasi Komunikasi. Prodi Teknologi Pendidikan terdapat beberapa jurusan salah satunya adalah Pengembangan Bahan Ajar Cetak.

Dari Hasil Penelitian yang menggunakan metode wawancara yang dilaksanakan dengan dosen pengampu Mata Kuliah, memperoleh hasil bahwa terdapat beberapa materi yang perlu adanya pengembangan suatu media. Penyebabnya antara lain (1) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan peserta didik. (2) Materi bersifat konseptual sehingga membutuhkan media yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi.

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenaiMata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak inimemilikiketerbatasandalam media pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Mengkaji karakteristik materi merupakan salah satu cara untuk menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan Bahan Ajar cetak ini mempelajari mengenai bahan ajar cetak salah satunya adalah Poster.

Materi poster ini merupakan jenis materi yang bersifat konseptual. Materi ini berisikan tentang pengertian poster, macam-macam poster,karakteristik poster, prinsip poster, dan kelebihan dan kekurangan poster. Anderson & Krathwohl (2017:46) berpendapat bahwa pengetahuan yang dimana terdapat skema, model, atau teori eksplisit dan implisit dalam model psikologikognitif yang berbeda merupakan pengetahuan yang bersifat konseptual. Kemampuan memahami merupakan tahap awal yang harus dikuasai oleh sasaran. Pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum sepenuhnya memahami sebuah materi yang bersifat konsep, dikarenakan model pengajaran yang dilakukan verbalitas yang seharusnya membutuhkan visual untuk memperjelaskan dan menarik perhatian mahasiswa melalui media pembelajaran yang lebih menekanakan pemahaman mahasiswa dalam menguasai materi poster. Tujuan dari mata kuliah dengan materi Poster ini dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk pemilihan media yang tepat.

Dilihat dari permasalahan tersebut dan sebagian besar mahasiswa tentu sudah paham mengenai smartphone atau gadget, untuk itu peneliti berupaya mengembangkan media yang sesuai dengan mahasiswa dan berguna untuk dosen dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka dengan menggunakan teoripemilihan media ASSURE

Menurut Sharon Smaldinodalambuku Instructional Technology and Media for Learning. Teoripemilihan media denganmenggunakan model ASSURE yaitu

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Analyze learner, State standart and object, Select strategies, media and material, Require learner participation, Evaluate and revise. Sehingga dengan menerapkan model pemilihan media tersebut maka pendidik dapat menganalisis karakteristik peserta didik dari umum hingga khsusus. Kemudian pendidik dapat memilih strategi, media, dan materi yang akan digunakan.

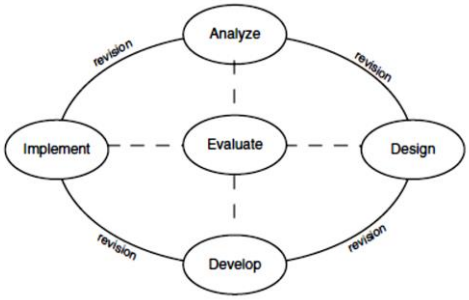
Berdasarkankajianmengenaipemilihan media yang tepat. Maka untuk permasalahan Materi Poster Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak membutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media yang dapat memperjelas materi yang berisfat verbalitas yang dapat dijadikan belajar mandiri untuk peserta didik. Sehingga Media yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah media video *motion graphic* yang dapat digunakan di handphone, Laptop, dan Komputer.

Media *Motion graphic* adalah Video diyakini dapat membantu menyampaikan materi yang mana materi tersebut bersifat konseptual. (Winslett, 2014) menyebutkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan untuk materi salah satunya yang bersifat konseptual. Dalam video *motion graphic* yang akan dikembangkan dan berisikan penjelasan mengenai pengertian, macam-macam poster, prinsip poster, karakteristik poster, serta kelebihan dan kekurangan poster selain terdapat tulisanterdapatgambar bergerak serta audio

Dalam hal ini peneliti menggunakan judul Pengembangan Video *motiongraphic* pada Mata Kuliah Bahan Ajar Cetak Poster Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan metode pengumpulan data angket. Sedangkan Penelitian ini pada akhirnya menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, andEvaluation)* supaya mempermudah dalam merancang pembuatan media pengembangan video. Peneliti melakukan pengembangan secara prosedural disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, and Evaluation)*.



Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE sumber :Branch (2009:2)

Dalam tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis *(analyze)*, perancangan *(design)*, pengembangan*(development*),implementasi*(implementation)* dan evaluasi *(evaluation)*. Model pengembangan ADDIE ini merupakan sederhana atau simple dan mudah dipelajari serta urutannya dan terstruktur atau teratur. Maksud dari sistematis dikarenakan dalam model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan dan terstruktur jadi dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang terakhir dalam pelaksanaan harus secara runtut dan tidak dapat acak atau memilih mana yang akan didahulukan. Untuk melaksanakan setiap tahapan yang ada haruslah urut dan sistematis dari mulai tahapan awal hingga tahapan akhir.

Adapun langkah-langkah pengembangan terdapat tahap uji kelayakan media. Subyek uji cobanya adalah:

a. Ahli materi
   Sebagai kualifikasi ahli pada bidang ini adalah orang yang berpengalaman dan berkompeten serta menguasai materi yang disajikan didalam media yang dikembangkan minimal S2 Teknologi Pendidikan
b. Ahli media
   Sebagai kualifikasi ahli pada bidang ini adalah orang yang ahli dalam bidang pengembangan media minimal S2 Teknologi Pendidikan.
c. Uji Bahan Penyerta
   Dilakukan satu orang yang berpengalaman dan berkompeten pada media. Minimal menempuh pendidikan S2 Teknologi Pendidikan. Uji bahan penyerta memiliki tujuan agar mengurangi dalam penggunaan media.

Teknik Pengambilan data dan analisis

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data yang berada di lapangan sesuai dengan kebutuhan peneliti perlu adanya teknik pengumpulan data. Terdapat metode pengumpulan data yang digunakan peneliti antara lain:

a. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data pengembangan. Pengujikan kelayakan media dari segi materi dan medianya menggunakan angket dengan skala Likert. Skala likertmenggunakanbeberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidakmemutuskan, tidak setuju, dan sangattidak setuju (Likert 1932).

Jadi skala yang dibuat oleh peneliti terdapat sebuah beberapa indikator serta terdapat 5 tingkat persetujuan yang dimulai dari sangat kurang

layak, kurang layak, cukup layak, layak, hingga sangat layak. Maka peneliti untuk menghitung hasilnya menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Arikunto, 2013:281

Keterangan:

P : Angka persentase

F: Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya

N: Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Tabel

Kriteria tingkat kelayakan produk

Persentasi	**Kriteria**
80%-100%	**Sangat baik**
61%-80%	**Baik**
41%-61%	**Kurang**
21%-40%	**Tidak baik**
0%-20%	**Sangat tidak baik**

b. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan mengukur pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, intelegiensia, kecerdasan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Supardi, 2017:12). Terdapat dua macam tes yaitu:

1. Tes Subjective

Tes ini berupa esai yang berguna untuk mengetahui kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian atau kata-kata panjang.

2. Tes Objective

Terdapat 4 macam tes objective yaitu Benar Salah, Pilihan Ganda, Menjodohkan, Tes Lisan. Pada penelitian ini tes ditujukan untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menggunakan Tes Pilihan Ganda karena jawabannya lebih jelas dan terarah. Tes ini bertujuan untuk mengetahahui keefektifan media yang dikembangkan sebelum diberi media dan sesudah diberi media yang disebut pre-test dan post-test.

HASIL DANPEMBAHASAN

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan berupa media motiongraphic dengan materi poster Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan dan telah disesuaikan menjadi tiga tahap yaitu, analisis, perencanaan, dan pengembangan. Berikut penjelasannya:

1. Analisis *(Analyze)*

Analisis merupakan tahap awal dalam mengembangkan sebuah media. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasahan yang ada dan menetapkan solusi yang tepat

Tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil dari wawancara tersebut bahwa terdapat permasalahan dalam beberapa materi yang perlu adanya suatu media. Penyebabnya antara lain (1) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan peserta didik. (2) Materi bersifat konseptual sehingga membutuhkan media yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi.

2. Perancangan (Design)

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah Design. Tahap ini berguna untuk menentukan dan merancang media agar sesuai dengan tujuan. Pada tahap ini terdapat tahapan antara lain :

a. Merumuskan tujuan dalam mengembangkan Media motiongrpahic.
b. Persiapan dari materi yang dibutuhkan dalam formatpengembangan media motiongraphic.
c. Melakukan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kelayakan media yang akan diimplementasikan.

3. Pengembangan.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media motiongraphic. Pembuatan motiongraphic dimulai dengan membuat desain media kemudian memasukkan materi yang akan ditampilkan di media dan ditambah dengan video dan juga musik backround yang bertujuan meningkatkan daya tarik pengguna saat menggunakan media ini. Media ini berformat mp4

Gambar hasil pengembangan

Kemudian melakukan tahapan validasi. Validasi produk yaitu dari ahli materi dan ahli media. Tujuan tahap validasi ini adalah supaya media yang dikembangkan layak digunakan sesuai dengan penilaian dan revisi dari ahli materi dan ahli media. Berikut ini penilaian dari para ahli ;

a. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan pada 28 september 2021 oleh dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang mengampuh

mata kuliah pengembangan bahan ajar cetak materi poster yaitu Ibu Khusnul Khotimah. Masukan atau saran dari beliau adalah contoh poster yang dimasukkan kedalam media dirasa kurang cocok. Hasil Validasi dari ahli materi diperoleh persentasi sebesar 85 dan dikonversi ke skala pengukuran masuk kedalam tahap sangat baik. Dinyatakan media ini layak untuk digunakan dari segi materi.

NO	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah materi sudah sesuai dengan capaian kompetensi akhir pembelajaran?					√
2.	Apakah materi sesuai dengan indikator pembelajaran?				√	
3.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					√
4.	Apakah materi yang diberikan cukup ringkas?				√	
5.	Apakah materi yang disajikan sudah jelas?					√
6.	Apakah isi materi sudah lengkap disajikan?					√
7.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan contoh yang diberikan?					√
8	Apakah materi yang disampaikan memberikan contoh yang mudah didapati dalam kehidupan sehari-hari?				√	
9.	Apakah materi sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik?				√	
10	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik?					√
11	Apakah materi disajikan sistematis, runtut dari mudah menuju sulit?					√
12	Apakah materi yang disampaikan berkelanjutan dengan materi sebelumnya?				√	
13	Apakah isi materi dapat memotivasi peserta didik?					√
14	Apakah bahasa yang digunakan sederhana dan dipahami?					√
15	Apakah penggunaan kata yang digunakan mudah dipahami?				√	
16	Apakah terdapat istilah-istilah yang sulit dipahami?					√
17	Apakah materi mampu memberikan fasilitas belajar pada peserta didik?					√
18	Apakah materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar?				√	
19	Apakah materi yang diberikan membantu pendidik untuk menyampaikan materi?				√	

b. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan tanggal 28 september 2021 oleh ibu Khusnul Khotimah, seoarang ahli media S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Angket telah diberikan dan mendapatkan nilai 85. Media ini dinyatakan layak digunakan dari segi media

NO	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
Fleksibelitas 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				√	
4	Apakah gambar dan animasi				√	

UNESA Universitas Negeri Surabaya

	disajikan sudah sesuai					
5	Apakah backsound yang sajikan sudah sesuai				√	
6.	Apakah warna backround sudah tepat					√
7	Apakah tata letak yang disajikan sudah tepat				√	
8	Apakah warna font yang disajikan sudah tepat				√	
9	Apakah efek transisi yang digunakan sudah sesuai				√	
Daya Tarik						
10	Apakah video mampu memberikan daya tarik				√	
11	Apakah media video membantu kesempatan belajar dimanapun dan kapanpun					√
12	Apakah media video membantu sebagai media yang membelajarkan				√	
Segi Kebahasaan						
13	Apakah bahasa yang digunakan					√
14	Apakah bahasa sudah sesuai dengan kaidah PUEBI?				√	
Self Inctructional						
15	Apakah capaian pembelajaran tercantum dengan jelas?					√
16	Apakah terdapat contoh yang dapat memperjelas materi pembelajaran?					√
Durasi						
17	Apakah durasi dengan maksimal durasi video sudah sesuai?				√	
Kualitas resolusi						
18	Apakah Media video sudah diformat ke dalam bentuk MP4 yang mempunyai kualitas cukup baik?					√
19	Apakah video pembelajaran mempunyai resolusi yang baik (gambar tidak pecah)?					√

c. Hasil validasi kelayakan bahan penyerta oleh ahli media yaitu ibu Khusnul Khotimah yang merupakan dosen ahli dalam media di Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan mendapatkan nilai 90

NO	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah indikator pencapaian dengan tujuan media Video Motion Graphic sudah sesuai?					✓
2.	Apakah isi bahan penyerta dengan media Video Motion Graphic sudah sesuai?					✓
3.	Apakah identifikasi program sudah sesuai?				✓	
4.	Apakah materi dalam bahan penyerta sudah akurat?					✓
5.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI?				✓	
6.	Apakah penggunaan teks ringkas dan padat?					✓
7.	Apakah penggunaan huruf kapital untuk membedakan judul dengan materi sudah sesuai?					✓
8.	Apakah penyajian kalimat mudah dipahami?				✓	
9.	Apakah penggunaan font dengan isi materi dan konsep sudah sesuai?					✓
10	Apakah ukuran teks dengan latar belakang sudah tepat?					✓
11	Apakah warna teks dengan latar					✓

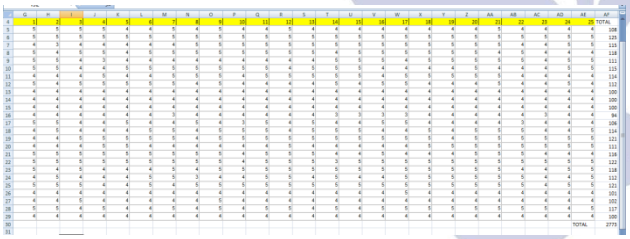
UNESA Universitas Negeri Surabaya

	belakang sudah tepat?					
12	Apakah ukuran bahan penyerta sudah tepat?					✓
13	Apakah desain sampul bahan penyerta menarik?				✓	
14	Apakah desain isi bahan penyerta menarik?				✓	
15.	Apakah pada bahan penyerta terdapat profil pengembang ?					✓

d. Hasil Validasi Media oleh Mahasiswa
Hasil yang didapat dari menyebara angket ke sasaran/mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya mendapatkan hasil 88,736%. Dalam hal ini dikategorikan yaitu sangat layak untuk digunakan.
Melalui Rumus :

$$F = \frac{\textbf{Jumlah skor hasil}}{\textbf{Jumlah skor ideal}} \textbf{x100\%}$$

$$F = \frac{\textbf{3150}}{\textbf{3125}} \textbf{x100\% = 88,736\%}$$



Tabel kelayakan Produk Kelayakan

Kelayakan	Presentase	Kriteria
Materi	85%	Sangat Baik
Media	85%	Sangat Baik
Bahan Penyerta	90%	Sangat Baik
Mahasiswa	88,736%	Sangat Baik

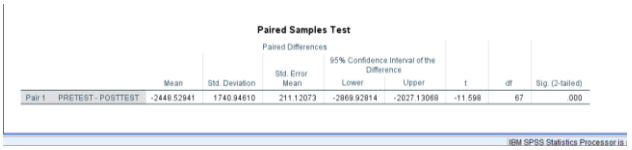
Sumber : Instrument yang diberikan kepada para ahli

4. Penerapan (implementasi)

Peneliti mengembangkan media motion graphic berupa kelayakan dan keefektifan. Mahasiswa akan diberikan test sebelum dan sesudah diberi media video Hasil yang didapat dari pretest dan posttest terdapat perbedaan.

N= 68	Pretest	Postest	Selesai
Mean	56,83	81,32	24,49
Std Deviation	1,218	1,306	
Max	85	100	
Min	30	50	

Setelah hasil didapatkan mean, std devition, max dan min kemudian melakukan Uji statistic menggunakan paired sample test untuk menganalis data pretest dan posttest berikut hasil perhitungannya



Selisih rata-rata sesudah diberi media dan sebelum diberi media adalah mencapai -24.485 angka. Hasil posttest lebih tinggi dengan perolehan rata-rata kelas 81,323 dan pretest 56,838. Perbeaan test tersebut adalah signifikan dikarenakan hasil analisis uji hipotesis paired sample t-test. Adapun hasil analisis yang diperoleh dalam paired sampel t-test dengan taraf signifikan α = 0,05 menunjukkan hasil sig. *(2-tailed*) = 0,000. Sesuai dengan criteria hipotesis *p value* < 0,05 dalam hal ini 0,000<0,05 maka H0 ditolak. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh signifikan terhadap pengembangan media motion graphic yang diterapkan untuk mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

5. Evaluasi

Pada tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah Evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil media yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini peneliti melakukan pengamatan dari media yang dikembangkan yaitu kesesuaian materi dengan media tersebut

Kesimpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan. Bahwa Pengembangan motingraphic pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak Materi Poster untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya layak digunakan dan efektif didapatkan dari bukti angket oleh ahli materi dan ahli media serta nilai yang didapat mahasiswa sebelum dan sesudah diberi media

Saran

a) Saran bagi pemanfaatan
Untuk pemanfaatan media ini diharapkan dapat menggunakan dan menerapkan media dengan baik sehingga dapat menciptakan pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran.

b) Saran pengembang lanjutan
Bagi pengembang yang akan mengembangkan media motion graphic dengan materi poster diharapkan mampu memuat materi lebih bervariasi dan design media lebih inovatif dan kreatif.

c) Saran peneliti lain

Bisa mengembangkan media dengan materi yang lain.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujaun Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Jennah, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN.* Banjarmasin: ANTASARI PRESS.

Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN* . SURABAYA: Bintang Surabaya.

Miarso, Y. (2004). *MENYEMAI BENIH TEKNOLOGI PENDIDIKAN.* Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Nursalim, M. (2017). *Psikologi Pendidikan.* Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.

Sugiyono. (2018). *Metode Pendelitian Pendidikan : pendekatan kuanlitatif, kualitatif, dan R& D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Pratiwi, L. (2015) 'Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar', *E-Prociding Universitas PGRI Semarang*, pp. 150–157. Available at: http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/viewFile/548/503.

Winslett, G. (2014) 'What counts as educational video ?: Working toward best practice alignment between video production approaches and', *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(5), pp. 487–502.

UNESA Universitas Negeri Surabaya