

PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATERI RETORIKA KOMUNIKASI MATA KULIAH KOMUNIKASI PEMBELAJARAN PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Refina Riantika Putri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
refinariantika.19046@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 "*motion graphic*" video untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran dan mengetahui kelayakan serta keefektifan dari media "*motion graphic*" video terhadap hasil belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian kelas 2022A Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik angket, dan tes. Hasil analisa data pengembangan *Motion Graphic* Video materi Retorika mata kuliah komunikasi pembelajaran didukung data (ahli materi= 94% "Sangat Layak, ahli media= 94% "Sangat Layak, serta data uji coba perorangan =73% " Layak, Uji coba kelompok kecil =85% "Sangat Layak, Uji coba kelompok besar= 89% "Sangat Layak). Menunjukkan bahwa layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Diperkuat dengan hasil uji keefektifan media *motion graphic video* yaitu data pre test post test kelas kontrol dan kelas eksperimen pada uji t diperoleh sebesar sig.(2-tailed) $0,003 \leq 0,005$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga media *motion graphic video* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Pada perhitungan n-gain untuk mengetahui tingkat keefektifan media diperoleh hasil n-gain score (%) pada kelompok eksperimen sebesar 63,42% yang berarti media tersebut dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil persentase n-gain sebesar 53,5% dalam kategori kurang efektif. Merujuk pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *motion graphic video* yang diterapkan "cukup efektif" digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, *Motion graphic*, ADDIE, Retorika

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce "motion graphic" video products to improve student learning outcomes in communication rhetoric material in learning communication courses and to determine the feasibility and effectiveness of video "motion graphic" media on student learning outcomes. The development model used is the ADDIE development model with class 2022A research subjects in the Bachelor of Educational Technology Study Program, Surabaya State University. Data was collected using questionnaires and tests. The results of data analysis on the development of Motion Graphic Video Rhetoric material for learning communication courses are supported by data (material expert = 94% "Very Eligible, media expert = 94% "Very Eligible, and individual trial data = 73% "Eligible, Small group trial = 85% "Very Eligible, Large group trial = 89% "Very Eligible). Shows that it is feasible to use for learning activities. Strengthened by the results of the effectiveness test of the motion graphic video media, namely the pre-test post-test data for the control class and the experimental class in the t test, it was obtained sig. (2-tailed) $0.003 \leq 0.005$, thus H_a was accepted and H_0 was rejected. So that the motion graphic video media has a significant influence on student learning outcomes. In the n-gain calculation to determine the level of effectiveness of the media, the n-gain score (%) in the experimental group was 63.42%, which means that the media is in the fairly effective category. Meanwhile, the control class obtained an n-gain percentage of 53.5% in the less effective category. Referring to these results, it can be concluded that the motion graphic video media applied is "quite effective" used in learning.

Keywords: Development, Motion graphics, ADDIE, Rhetoric

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia memiliki perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Satu diantaranya yaitu perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era modern seperti ini, Teknologi merupakan suatu bidang yang berkembang dengan pesat. Teknologi berkembang berdampingan dengan kebutuhan manusia. Berkembangnya teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar di kalangan masyarakat luas, khususnya peran teknologi dalam dunia pendidikan. Akibat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran tersebut merupakan satu diantara pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan cara memfasilitasi kebutuhan peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Roesminingsih dan Lamijan (2015: 6) Pendidik merupakan satu diantara bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia akan memiliki ilmu bekal untuk berkehidupan.

Dalam dunia pendidikan sendiri terdapat bidang khusus yang terfokus pada pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yang disebut Teknologi Pendidikan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*). Teknologi Pendidikan merupakan studi khusus yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan membuat, memanfaatkan dan mengelola proses serta sumber teknologi yang sesuai dengan kebutuhan. Maka, penggunaan teknologi di bidang pendidikan haruslah memiliki panduan khusus agar dapat digunakan secara efektif, efisien dan sesuai.

Untuk mendukung perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Maka diperlukan pembaharuan khusus untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan terobosan baru seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal.

Dalam meningkatkan kualitas dirasa perlu segera dibenahi untuk meningkatkan peran aktif peserta didik, yang mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang mengarah

pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang efektif. Sebagai tugas pendidik dalam proses belajar mengajar, pengelola kegiatan belajar mengajar, fasilitator dalam belajar dan peran lain yang memang sudah menjadi tuntutan seorang pendidik yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria (2018: 38) menjelaskan media dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam proses menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Hal ini sejalan dengan definisi media yang memiliki arti bahwa “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013). Keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran adalah mampu mengkomunikasikan pesan yang rumit sehingga dapat disampaikan dengan tepat dan akhir dapat diterima peserta didik secara optimal.

Gagne dan Briggs (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, sedangkan *Commission on Instructional Technology (1970)* mendefinisikan media pendidikan sebagai media yang lahir akibat revolusi dari komunikasi yang dapat di gunakan untuk tujuan pembelajaran selain pendidik, buku teks dan papan tulis. Selanjutnya lebih terperinci, *Education Association/NEA* dalam AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat di manipulasi, di lihat, di dengar, di baca, atau di bicarakan beserta instrumen yang di gunakan untuk kegiatan tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan, media dan pembelajaran merupakan suatu hal yang erat kaitannya satu dengan yang lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran.

Belajar dan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat untuk dipisahkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan efektif apabila tidak ada media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association for*

Educational Communication Technology), media adalah seperangkat alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat penerima informasi dapat menerima pesan tersebut dengan jelas. Begitu sama halnya dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, sebagai penerima pesan, maka peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan jelas. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dijelaskan dalam penelitian Kurniawan dan Triharsiwati (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. (Novita et al., 2019). Sedangkan menurut Rayandra Asyhar (2012) pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran saja yang perlu dikembangkan, tetapi juga media pembelajaran.

Dari kegiatan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan Ibu Khusnul Khotimah SPd., M.Pd., selaku Dosen pengampu mata kuliah komunikasi pembelajaran dan mahasiswa angkatan 2021 dan 2022. Peneliti mendapatkan informasi bahwa pada pembelajaran mata kuliah komunikasi pembelajaran materi retorika merupakan materi konseptual. Anderson & Krathwohl (2017: 46) mengungkapkan bahwa pengetahuan yang bersifat konseptual merupakan pengetahuan mengenai skema, model, atau teori eksplisit dan implisit dalam psikologi kognitif yang berbeda. Pengetahuan yang bersifat konseptual memuat ide atau gagasan dalam suatu disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengklasifikasikan suatu objek atau mengelompokkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi konseptual perlu dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga dapat menarik minat mahasiswa, membuat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena dengan media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima,

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektifitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, dan respon peserta didik yang didasarkan atas pemahaman materi pembelajaran yang dipelajari.

Dalam menggunakan media pembelajaran diperlukan proses seleksi agar media pembelajaran dapat digunakan dan sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Menurut Musfiqon (2021: 118) Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, satu diantaranya yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.. Diantara media pembelajaran selain buku cetak, modul, dan e-book ada media video. Video pembelajaran dirancang khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Berisikan materi praktis yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah dimengerti dan dipahami. Kemudian dikemas dalam bentuk autorun sehingga video pembelajaran dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menunjang pendalaman materi. Menurut Winslet video adalah bagian dari pendidikan tinggi dan digunakan untuk menyajikan konten fakta, konsep, atau prosedur kepada siswa (Fyfield et al. 2019). Karena materi retorika merupakan materi yang bersifat konseptual maka media video dirasa cocok untuk digunakan dalam pembelajaran ini.

Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* video guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari sarana dan prasarana yang ada seperti LCD, Laptop, dan jaringan serta kemudahan bagi pendidik dan mahasiswa dalam mengoperasikan, Peneliti merasa bahwa pengembangan media *motion graphic* video ini bisa dilakukan di jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.

Motion graphic adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik dan tipografi Motion by design (2010: 7)

Solusi yang peneliti tawarkan pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik melalui *motion graphic* video, sehingga peneliti terdorong untuk

melakukan penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Hasil belajar Mahasiswa Pada Materi Retorika Komunikasi

Mata Kuliah Komunikasi Pembelajaran Program Studi S1 Teknologi Pendidikan.

MODEL PENGEMBANGAN

ADDIE pada dasarnya adalah hasil suatu paradigma pengembangan (Branch, 2009). Sejalan dengan Januszewski dan Molenda (2008) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. ADDIE dapat di kategorikan sebagai model yang mengadaptasi prinsip – prinsip desain pembelajaran yang di jabarkan oleh Gagne, Wager, Golas, dan Keller dalam Januszewski dan Molenda (2008) ADDIE fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut pendapat Suparman (2012) desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem intruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

ADDIE menurut Branch (2009) :

1. *Analyze*

Pada tahapan *analyze* konsep mengidentifikasi penyebab kesenjangan masalah. Dalam tahap ini prosedur mengidentifikasi untuk melihat kesenjangan masalah yaitu dengan cara memeriksa kesenjangan masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, menentukan sistem yang potensial dan menyusun rencana proyek pengembangan. Dalam tahap ini hasil akhir berupa kesimpulan analisis.

2. *Design*

Pada tahapan ini dilakukan proses memverifikasi materi yang ingin dikuasai pengguna melalui media dan metode pengujian yang sesuai. prosedurnya dengan membuat flowchart, menyusun produk awal, menentukan format akhir produk, membuat strategi pengujian dan pada tahap ini menghasilkan produk awal.

3. *Development*

Pada tahap ini dilakukan Pembuatan dan validasi media atau sumber belajar. Dengan

prosedur yaitu membangun konten, memilih/mengembangkan media pendukung, mengembangkan panduan untuk peserta didik, mengembangkan panduan untuk pendidik dan melakukan revisi formatif. Pada tahap ini hasil menghasilkan media dan sumber belajar.

4. *Implementasi*

Pada tahapan implementasi dilakukan persiapan lingkungan belajar dan keterlibatan peserta didik dengan prosedur mempersiapkan pendidik dan mempersiapkan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan strategi implementasi yaitu pelaksanaan penggunaan media yang telah dikembangkan.

5. *Evaluasi*

Pada tahapan evaluasi yaitu dilakukan penilaian kualitas proses dan produk pembelajaran, sebelum dan setelah implementasi dengan prosedur yaitu menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi dan melakukan evaluasi. Pada tahap ini pula proses perencanaan evaluasi.

METODE

Pengembangan media *motion graphic* video menggunakan model uji coba teknik *pretest-posttest Two Grup Design*. Pengembangan ini menggunakan rumus tersebut karena terdapat dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pretest dan Posttest ini digunakan untuk mengetahui keefektifan produk media *motion graphic video* . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, kuisioner (angket), dan tes.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas butir tes sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Gambar 1. Rumus Validitas

(Arikunto, 2012 : 213)

r_{pbis} = Koefisien kolerasi point biserial

M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar pada nomor soal

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh mahasiswa)
 S_t = Standar deviasi skor total
 p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
 q = $1 - p$

Sesudah diketahui hasil nilai r_{hitung} nya maka selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} , jika r_{hitung} nya lebih tinggi dari r_{tabel} maka pertanyaan tes dinyatakan valid.

Menurut Saifuddin Azwar (2016:180) "Reliabilitas yaitu terjemahan dari kata *reliability*. suatu pengukuran yang mempunyai reliabilitas tinggi dapat diartikan bahwa pengukuran yang dapat menghasilkan data yang *reliable*". Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rumus KR 20 sebagai berikut :

$$r_1 = \left(\frac{k}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_1 : Reliabilitas tes
 n : Banyaknya butir soal yang valid
 S^2 : Standar deviasi tes
 p : proporsi subjek yang menjawab benar
 q : proporsi subjek yang menjawab salah

Jika r_{hitung} telah diketahui selanjutnya yaitu dibandingkan dengan *table product moment*. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument tersebut dapat dikatakan reliabel.

Dalam proses pengambilan data menggunakan angket, peneliti menggunakan tolok ukur penilaian untuk mengetahui taraf kelayakan produk media pembelajaran ditentukan oleh analisis data yang didapatkan dari subjek uji-coba, meliputi ahli materi, ahli media dan mahasiswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2014: 82)

Keterangan :

P = Jumlah Presentase
 f = Frekuensi jawaban "ya" dan "Tidak"
 N = Jumlah Responden

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

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

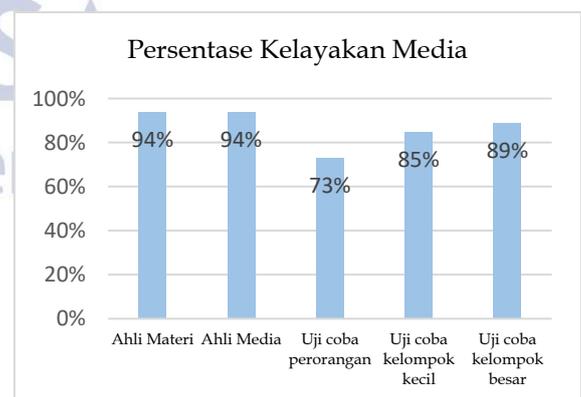
Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61% – 80 %	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41% – 60%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
21% – 40 %	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
0% – 20 %	Sangat Kurang	Sangat tidak layak, perlu di revisi

(Arikunto,2014)

Berikutnya, untuk menganalisis keefektifan penggunaan media melalui data hasil belajar peserta didik menggunakan uji homogenitas dan uji normalitas sebelum dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media pada media *motion graphic* video materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan pada hasil analisis data angket kelayakan dan uji coba sebagai berikut :



Gambar 2. Persentase Kelayakan Media

1. Ahli materi mendapatkan nilai sebesar 94% dengan kategori sangat layak.

- Ahli media mendapatkan nilai sebesar 94% dengan kategori sangat layak.
- Pada uji coba perorangan memperoleh hasil persentasi sebesar 73% dengan kategori layak.
- Pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak.
- Pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

$$= \left(\frac{31}{31-1} \right) \left(\frac{3,32-1,54}{3,32} \right)$$

$$= \left(\frac{31}{30} \right) \left(\frac{1,78}{3,32} \right)$$

$$= (1,03)(0,53)$$

$$= 0,54$$

Dari perhitungan reliabilitas diatas dapat di bandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk $N=30$ diketahui bahwa taraf signifikansi 5% yaitu 0,355. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yakni $0,54 > 0,361$. Dari hasil perhitungan reliabilitas tersebut termasuk kedalam reliabilitas sedang.

Berikutnya, dilanjutkan pada tahap pengumpulan data hasil belajar untuk mengetahui tingkat keefektifan media dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Sebelum implementasi media pada kegiatan pembelajaran dilakukan uji validitas dan reliabilitas kepada subjek uji coba mahasiswa Teknologi Pendidikan kelas 2022B. Uji coba ini dilakukan pada butir soal hasil belajar untuk mengetahui butir soal yang valid dan reliabel yang kemudian akan digunakan pada pengambilan data hasil belajar. Adapun hasil uji validitas instrumen penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut:

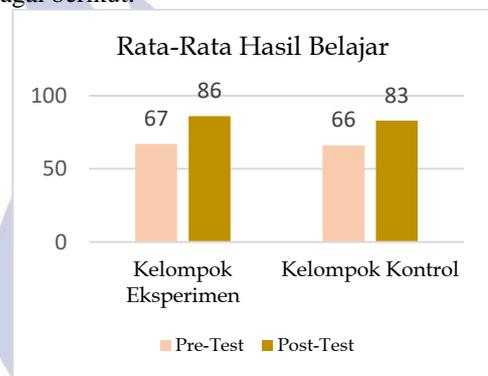
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,436	0,355	Valid
2	0,425	0,355	Valid
3	0,357	0,355	Valid
4	0,465	0,355	Valid
5	0,383	0,355	Valid
6	0,383	0,355	Valid
7	0,569	0,355	Valid
8	0,442	0,355	Valid
9	0,611	0,355	Valid
10	0,383	0,355	Valid

Tabel diatas yaitu hasil perhitungan validitas soal hasil belajar, dari hasil perolehan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,355. Dari hasil perhitungan validitas tersebut bahwa 10 soal dinyatakan valid, karena r_{hitung} pada tiap soal lebih besar dari r_{tabel} . Hal tersebut diketahui bahwa 10 soal dinyatakan valid.

Uji reliabilitas pada 10 butir soal menggunakan rumus KR 20 dengan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$r_1 = \left(\frac{k}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$



Gambar 3. Rata - Rata Hasil Belajar

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data untuk uji t dan diketahui bahwa data yang diperoleh di lapangan bersifat homogen dan berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis untuk mengetahui keefektifan penggunaan media yang dilihat dari mean beda nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menggunakan SPSS dengan metode *paired sample t-test* karena jumlah subjek antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama. Adapun hasil perhitungan data uji t diperoleh sebagai berikut:

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PostTest-PreTest (Eksperimen)-PostTest-PreTest (kontrol)	1,57895	12,13854	2,79500	-4,27212	7,43002	2,567	18	,003

Gambar 4. Hasil Uji T

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan dasar pengambilan keputusan tolak H_0 apabila $\text{sig. (2-tailed)} \leq 0,05$. Hasil data uji-t diperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,003$. Dengan demikian, nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,003 \leq 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *motion graphic* video

terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Berikutnya, dilakukan pengujian normalized gain ditujukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *motion graphic* video terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Adapun hasil perhitungan uji n-gain melalui SPSS 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

Descriptives				Statistic	Std. Error	
KELOMPOK EKSPERIMEN	Mean			63.4211	6.21323	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		50.3675		
		Upper Bound		76.4746		
	5% Trimmed Mean			63.8012		
	Median			60.0000		
	Variance			733.480		
	Std. Deviation			27.08283		
	Minimum			20.00		
	Maximum			100.00		
	Range			80.00		
	Interquartile Range			50.00		
	Skewness			.149	.524	
	Kurtosis			-1.172	1.014	
	KELOMPOK KONTROL	Mean			53.5965	5.27087
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		42.5238	
Upper Bound				64.6702		
5% Trimmed Mean				52.8850		
Median				50.0000		
Variance				527.859		
Std. Deviation				22.97518		
Minimum				20.00		
Maximum				100.00		
Range				80.00		
Interquartile Range				33.33		
Skewness				.741	.524	
Kurtosis				-.143	1.014	

Gambar 5. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil perhitungan n-gain diperoleh rata-rata n-gain score(%) pada kelompok eksperimen sebesar 63,42% yang berarti termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan perolehan rata-rata n-gain score(%) pada kelompok kontrol sebesar 53,5% yang berarti termasuk dalam kategori kurang efektif. Merujuk pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *motion graphic* video yang diterapkan “cukup efektif” terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan analisis data mengenai pengembangan media *motion graphic* video materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada validasi materi diperoleh persentase sebesar 94% dan ahli media dengan persentase sebesar 94%. Pada uji coba produk yang telah dilakukan diperoleh hasil 1) Uji coba individu atau perorangan mendapat persentase sebesar 73%; 2) Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 85%; 3) Uji coba kelompok besar memperoleh persentase 89%. Dari hasil validasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media *motion graphic* video layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan pada hasil penelitian, pada uji t diperoleh sebesar sig.(2-tailed) $0,003 \leq 0,005$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga media *motion graphic* video terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Pada perhitungan n-gain untuk mengetahui tingkat keefektifan media diperoleh hasil n-gain score (%) pada kelompok eksperimen sebesar 63,42% yang berarti media tersebut dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil persentase n-gain sebesar 53,5% dalam kategori kurang efektif. Merujuk pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *motion graphic* video yang diterapkan “cukup efektif” digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan maka terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Bagi mahasiswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran *motion graphic* video ini mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi retorika. Selain itu, media ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran secara mandiri.
2. Bagi dosen, dari hasil penelitian pengembangan media ini diharapkan dosen selaku pendidik dapat menggunakan media pembelajaran *motion graphic* video dengan disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran untuk mencapai keterlaksanaan pembelajaran yang lebih efektif.
3. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan terhadap pengetahuan mengenai

pengembangan media *motion graphic* video untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryani, Nunuk. Setiawan, Achmad. Putria, Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pengembangan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media
- Januszewski, A., Molenda, M. 2013. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Mustaji., Bachri, Bahtiar S., Mariono, Andi., dkk. 2017. *Kajian dan Analisa Teknologi Pendidikan*. Surabaya : Bintang Surabaya.
- Rusijono., & Mustaji. 2013. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Aboe, M. R. (2020). Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran SPEAKING. *Jurnal Penelitian Humano*, 11(1), 33–38.
- Dewi, T., & Amir, M. (2016). Analisis Pengetahuan Faktual, Konseptual, Prosedural dan Metakognitif. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Foss, K. A., & Littlejohn, S. W. (2014). *Pembuatan Naskah Pidato*. 11–26.
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). *Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos*. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), 104–123. <https://doi.org/10.30871/deca.v3i2.2202>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Sunarjo, Djunaish, S. 1983. *Komunikasi, Persuasi Dan Retorika*. Yogyakarta: Liberty.
- Suhandang, Kustadi. 2009. *Retorika: Strategi Teknik dan Taktik Pidato*. Bandung: Nuansa.
- Syafi'ie, I. 1988. *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Rahmat, Jalaluddin. 2001. *Retorika Modern*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Saputra, Wahidin. 2006. *Retorika Dakwah Lisan*. Jakarta: Dakwah Press.
- Hendrikus, P.Dori Wuwur. 1991. *Retorika; Terampil berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, dan Bernegosiasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tasmara, Toto. 1997. *Komunikasi Dakwah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Raudhonah. 2007. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: UIN Jakarta press.
- West, Richard dan Turner, Lynn H. 2007. *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (BAB 3). (1967). *Penelitian R&D. Angewandte Chemie International Edition*,

6(11), 951–952., 71–84.

Ii, B. A. B., & Konsep, A. (2016). 3 4 1. 20–33.

Martha, I. N. (2010). Retorika dan penggunaannya dalam berbagai bidang. *Prasi*, 6(12), 61.

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>

Surayya. (2021). Tinjauan Media Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–27.

Tartila, A. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC*.

Wulan Vitasary. (2013). *Komunikasi Guru dengan Siswa* . 9–38.



