

PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO MATERI PRINSIP MEMORI PADA MATA KULIAH DESAIN PESAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Dwi Melati¹, Khusnul Khotimah²

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

dwi.20062@mhs.unesa.ac.id ¹ khusnulhotimah@unesa.ac.id ²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media motion graphic video materi prinsip memori. Yang dikembangkan dengan model ADDIE meliputi tahapan: A (Analisis), D (Desain), D (Pengembangan), I (Implementasi), E (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Dengan teknik analisis data angket menggunakan skala likert, dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *independent t-test*. Dan desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-test post-test control group*, dengan sasaran penelitian mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa angkatan 2023. Adapun hasil kelayakan media motion graphic video diperoleh dari angket hasil ahli materi 93%, ahli desain pembelajaran 92%, ahli media 90,66%, uji coba perorangan 92,66%, uji coba kelompok kecil 82,8%, dan uji coba kelompok besar 84,2%. Kemudian hasil analisis data pretest-posttest kelompok kontrol dan eksperimen memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Yang artinya terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Kesimpulan nya media motion graphic video materi prinsip memori layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 2 di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Motion Graphic Video, ADDIE, hasil belajar.

Abstract

The aim of this research is to determine the feasibility and effectiveness of motion graphic video media based on memory principles. Those developed using the ADDIE model include stages: A (Analysis), D (Design), D (Development), I (Implementation), E (Evaluation). The data collection techniques used were interviews, questionnaires and tests. The questionnaire data analysis technique using a Likert scale, and the data analysis technique using the independent t-test. And the research design used is a pre-test post-test control group design, with the research target being undergraduate students in Educational Technology at Unesa class of 2023. The results of the feasibility of motion graphic video media were obtained from a questionnaire with 93% results from material experts, 92% from learning design experts, 92%. media 90.66%, individual trials 92.66%, small group trials 82.8%, and large group trials 84.2%. Then the results of the pretest-posttest data analysis for the control and experimental groups obtained a sig value. (2-tailed) was $0.004 < 0.05$, while in calculating the test average, it was found that the experimental class had a higher increase than the control class. Which means there are significant differences and improvements in learning outcomes. In conclusion, motion graphic video media, material on memory principles, is feasible and effective to use to improve the learning outcomes of second semester students in the Department of Educational Technology, Surabaya State University.

Keywords: Development, Motion Graphic Video, ADDIE, learning outcomes

Pendahuluan

Abad 21 dikenal sebagai abad pengetahuan (*Knowledge Age*) dimana semua upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai konteks didasarkan pada pengetahuan (Etistika Yuni & Wijaya, 2016, p. 264). Seperti pemenuhan kebutuhan di bidang pendidikan, ekonomi, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat, serta bidang industri. Pada abad ini seorang individu perlu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan hidupnya seiring dengan berjalannya waktu.

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi secara pesat dalam segala bidang, contohnya banyak mesin mesin yang diciptakan untuk menggantikan pekerjaan manusia. Hal ini karena semakin bertautnya ilmu pengetahuan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga tak ter pungkiri lagi dalam perubahan yang signifikan ini juga berlangsung pada aspek penting kehidupan yaitu pendidikan. Hal ini terbukti menurut BSNP dalam (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016, p. 264) bahwa semakin menyempit dan meleburnya faktor "ruang dan waktu" sebagai penentu keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar. Artinya seseorang bisa memperoleh pendidikan kapan saja dan dimana saja. Perkembangan ilmu pengetahuan di abad 21 telah membawa teknologi masuk ke dunia digital. Penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan berperan penting dalam mendukung serta meningkatkan proses kognitif dan ketrampilan berpikir peserta didik (Lestari, 2018, p. 97). Salah satu contohnya adalah penggunaan internet, internet digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salahsatu komponen yang mendukung proses pembelajaran, diantara beberapa komponen yang ada. Seperti: metode, materi, penilaian, strategi dan tujuan. Menurut (Kristanto, 2016, p. 4) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penggunaannya media memiliki beberapa jenis klasifikasi nya, menurut

(Gunawan & Ritonga, 2019, p. 55) dalam bukunya menjelaskan bahwa media terbagi menjadi 4 macam yaitu: media berbasis cetak, media audio, media visual, dan media audiovisual. Dimana keempat klasifikasi tersebut memiliki kriteria tertentu dalam penggunaannya pada proses pembelajaran.

Media memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, melalui penggunaan media dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih bervariasi. Sehingga bisa menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik untuk bisa lebih memahami materi dan memaksimalkan proses belajar nya, yang bisa berdampak pada hasil belajar mereka. Selain itu menurut Arsyad dalam (Suhendar & Mustofa, 2017, p. 2) Media diyakini mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa yang sedang dipelajari, dan dapat memperjelas penyampaian materi oleh guru, menjadikan pembelajaran dan penyampaian materi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Universitas Negeri Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi yang sudah mampu mengelola dan menerapkan media pembelajaran dalam beberapa proses perkuliahan. Salah satu jurusan yang terdapat di Universitas Negeri Surabaya pada Fakultas Ilmu Pendidikan adalah jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Dengan fokus pembelajaran pada desain, pengembangan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran. Dimana lulusan teknologi pendidikan diharapkan bisa merancang sebuah pembelajaran yang meliputi media, metode, strategi dan teknik pembelajaran

Salahsatu mata kuliah yang terdapat pada jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada semester 2 adalah Desain Pesan. Pada mata kuliah ini mahasiswa teknologi pendidikan akan mempelajari mengenai pengelolaan sebuah pesan berupa visual, audio, dan audio visual, untuk disampaikan kepada khalayak. Dimana salah satu materi pada mata kuliah desain pesan adalah prinsip memori, materi yang bersifat

abstrak konseptual dengan capaian akhir yang harus dipenuhi adalah mahasiswa dapat menganalisis prinsip memori dalam desain pesan. Yang nantinya kemampuan tersebut digunakan untuk mengelola dan menyampaikan pesan dengan cara yang efektif, efisien jelas dan mudah diingat oleh para pembaca.

Berdasarkan analisis pada saat penelitian awal dengan metode wawancara kepada dosen pengampu diperoleh informasi bahwa terdapat masalah dalam proses perkuliahan yaitu: 1) Penggunaan media dalam perkuliahan hanya menggunakan slide presentasi, sehingga kurang bervariasi nya media yang digunakan, padahal media yang bervariasi akan menimbulkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar (Simanjuntak et al., 2023, p. 10).

2) Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran, mata kuliah desain pesan memiliki bobot 2 sks dengan waktu yang dimiliki kurang lebih 100 menit, dalam rentang waktu tersebut dosen tidak bisa sepenuhnya menjelaskan materi secara penuh, sehingga mengharuskan mahasiswa mencari materi itu sendiri. 3) Materi yang bersifat konseptual membutuhkan sebuah penjelasan dengan gambar, symbol, dan audio agar mudah dipahami. Karena materi prinsip memori bersifat abstrak konseptual yang membutuhkan penjelasan mendalam yang mudah di pahami oleh mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dibutuhkan sebuah sarana yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ada agar dapat mengoptimalkan dan meningkatkan proses pembelajaran. Hal itu bisa dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, dan bisa memvisualisasikan materi yang meliputi gambar, symbol, kata kata serta audio yang menarik. Sehingga mahasiswa akan lebih mudah mengkonstruksikan pemahaman dan termotivasi untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Media yang cocok digunakan adalah media motion graphic video.

Alasan memilih media motion graphic video, selain karena dapat menyelesaikan masalah yang ada juga karena kelebihan yang

dimiliki media video, menurut (Cheppy, 2007, p. 7) yang menyebutkan mengenai kelebihan media video bahwa mampu diputar kapan saja, mampu meningkatkan minat, mampu menjelaskan suatu objek lebih bermakna, dan memaksimalkan tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan video juga dapat mendukung terlatih nya kebiasaan dalam penggunaan IPTEK, dan sebagai bentuk kontribusi pendidikan di abad 21 dengan memanfaatkan teknologi.

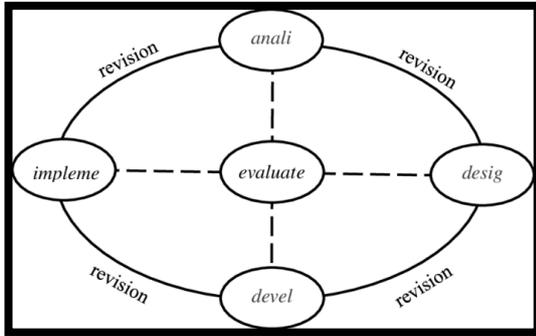
Media motion graphic video merupakan salah satu jenis media video. Motion graphic merupakan sebuah komunikasi visual yang dikemas secara digital dan ditampilkan dalam lingkungan ter mediasi secara berurutan sehingga terlihat seperti bergerak (Hapsari et al., 2019, p. 1254). Sedangkan video adalah media yang terdiri dari audio dan visual di dalamnya. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt (2013) menyebutkan bahwa motion graphic video adalah media yang menggunakan footage rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak yang dikombinasikan dengan audio. Sehingga bisa disimpulkan bahwa motion graphic video adalah penggabungan media audio dan visual dengan teks serta gambar animasi yang digerakkan dalam satu frame.

Berdasarkan pemaparan masalah dan latar belakang masalah yang ada mengenai penggunaan media motion graphic video dalam pembelajaran yang akan memberikan dampak positif bagi mahasiswa. Peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Motion Graphic Video Materi Prinsip Memori Pada Mata Kuliah Desain Pesan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya".

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian jenis pengembangan, dengan model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* oleh Branch 2009. Model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *analyze, design, development, implement, and evaluate*. Model ini cocok digunakan untuk pengembangan motion graphic video pada

penelitian ini, karena tahapannya sederhana, sistematis, dan mudah dipahami, selain itu juga diperkuat oleh pendapat (Tegeh et al., 2014, p. 41) jika model ADDIE ini baik digunakan dalam pengembangan media karena adanya evaluasi pada setiap tahapan, sehingga bisa meminimalisir kesalahan pada pengembangan. Adapun tahapannya yaitu:



1. Prosedur Pengembangan

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan yaitu menganalisis potensi dan permasalahan (kesenjangan) yang ada di lapangan untuk diselesaikan dengan solusi yang tepat. Penganalisisan ini meliputi beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang sesuai, dan fasilitas penunjang pembelajaran (sumber belajar dan media yang ada)

2. Design (Desain)

Tahapan kedua yang dilakukan adalah mendesain. Yaitu membuat sebuah rancangan atau rencana mengenai hal-hal yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Maka pada tahap ini peneliti akan merancang solusi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Merupakan proses pengembangan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain untuk direalisasikan dan dilakukan validasi kepada para ahli serta uji coba produk media. Adapun ahli yang memvalidasi media motion graphic video adalah: ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi, sedangkan subjek uji coba dilakukan kepada subjek uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah media yang dikembangkan selesai, serta sudah melalui tahap validasi dan uji coba. Maka media bisa diterapkan dalam proses pembelajaran uji coba kelompok besar, dengan tujuan untuk melibatkan mahasiswa, serta agar mendapatkan umpan balik dan masukan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan pengembangan produk yang telah dilakukan, dan kualitas media yang diciptakan. Evaluasi yang dilakukan berupa penilaian terhadap produk dan penilaian terhadap ketercapaian tujuan pembuatan media video untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Subjek Uji Coba

Proses uji coba bertujuan untuk memperoleh umpan balik, tanggapan, dan saran terkait pengembangan produk media yang dibuat. Adapun gambaran uji coba produk media yaitu:

1. Uji Desain Pembelajaran

Yaitu orang yang ahli pada desain pembelajaran, bertujuan untuk menilai satuan acara perkuliahan yang akan digunakan dalam proses penerapan media.

2. Uji Materi

Bertujuan untuk menilai materi yang terdapat pada media, ahli materi adalah dosen pengampu mata kuliah desain pesan.

3. Uji Media

Yaitu ahli berkompeten di bidang media, khususnya pada media video.

4. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Adalah sasaran penerapan media video materi prinsip memori.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam pengembangan media video ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

- Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba produk yang dilakukan pada ahli

desain pembelajaran, ahli materi, ahli media dan tes kepada sasaran terkait dari sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Sedangkan

- b. Data kualitatif didapatkan dari tanggapan dan kritik ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media video pembelajaran agar lebih layak dan efektif digunakan.

4. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan komunikasi dua arah antara pemberi pesan dan penerima pesan, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam studi pendahuluan. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, dimana proses wawancara yang dilakukan kepada narasumber hanya berdasarkan garis garis besar permasalahan.

2. Angket

Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Dengan jenis angket tertutup, yaitu angket yang jawabannya telah disediakan. Angket ini akan digunakan untuk menilai kelayakan media dan disebarkan kepada para ahli serta subjek uji coba.

3. Tes

Tes merupakan segala bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Tes yang digunakan berupa tes tulis untuk mengetahui pemahaman mahasiswa teknologi pendidikan. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pre-test dan post-test.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan

Kelayakan produk media motion graphic video ditentukan oleh analisis data yang

diperoleh dari hasil angket yang disebarkan kepada subjek uji coba, meliputi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan sasaran dengan rumus perhitungan persentase yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2014, p. 281)

Hasil perhitungan yang diperoleh berupa persentase akan diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria yang digunakan dalam penilaian guna mengetahui makna hasil persentase yang diperoleh, sebagai berikut:

kriteria penilaian Kelayakan

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

(Arikunto, 2014, p. 281)

b. Analisis Keefektifan

Desain penelitian yang digunakan untuk menganalisis keefektifan media video yaitu menggunakan desain *True Experimental Design "Pre-Test Post-Test Control Group"* merupakan sebuah desain dimana peserta didik terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal, lalu pemberian media pada kelas

eksperimen, dan pemberian post-test untuk kedua kelas pada akhir pembelajaran (Sugiyono, 2019, p. 116).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas media video pembelajaran pada mata kuliah desain pesan dengan mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun rumus dari *Pre-Test Post-Test Control Group* yaitu:

$$\frac{R \ 01 \ X \ 02}{R \ 03 \ C \ 04}$$

(Sugiyono, 2019, p. 116)

Jika pada penerapan proses perlakuan terdapat hasil sebab akibat diberikannya media motion graphic video. Maka perbedaan data tersebut harus dianalisis menggunakan t-test. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata rata hasil belajar dua sampel, pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$t_0 = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2014)

Keterangan:

- t_0 : Nilai t yang dicari
- M_x : Nilai rata rata hasil kelompok eksperimen
- M_y : Nilai rata rata hasil kelompok kontrol
- $\sum x^2$: Jumlah deviasi kuadrat hasil dari x2 dan x1
- $\sum y^2$: Jumlah deviasi kuadrat hasil dari y2 dan y1
- N_x : Banyaknya subjek kelas eksperimen
- N_y : Banyaknya subjek kelas kontrol

Dalam penyimpulan hasil dilakukan dengan menggunakan acuan t tabel dan

t hitung. Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 yang terdapat ketentuannya. yaitu, apabila t hitung > t tabel maka disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar signifikan pada mahasiswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan.

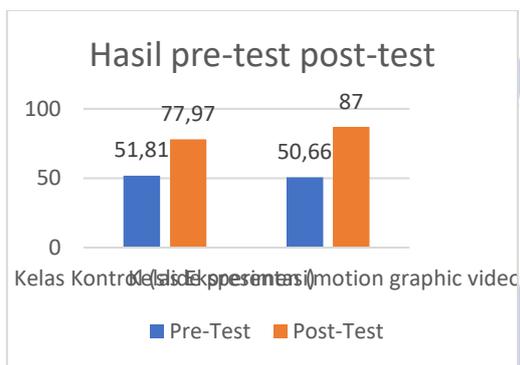
Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan media motion graphic video materi prinsip memori menggunakan model ADDIE mampu digunakan untuk memecahkan masalah pada proses pembelajaran. Kelayakan penggunaan media video dapat dilihat berdasarkan hasil angket responden yang diberikan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dengan kelebihan media Yaitu: kemudahan penggunaan media video ini dalam proses pembelajaran, dapat membantu mempermudah memahami materi prinsip memori yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar mahasiswa, mampu meningkatkan minat mahasiswa sesuai dengan kelebihan media video menurut (Cheppy, 2007).

Selain itu juga dibuktikan oleh hasil angket kelayakan yang diberikan kepada subjek uji coba lapangan, dan diperoleh hasil bahwa media motion graphic video ini memiliki resolusi dan keterbacaan teks yang jelas, memiliki variasi penggabungan teks, gambar, audio, dan desain grafis yang dapat membantu proses belajar karena dengan media ini mahasiswa dapat memahami materi prinsip memori dengan mudah, menarik dan memotivasi mahasiswa dalam penggunaannya, serta karena proses penyebaran video ini melalui YouTube maka mahasiswa dapat menayangkan video tersebut untuk digunakan secara mandiri, sehingga sangat menunjang dalam pendalaman materi.

Kedua media motion graphic video ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi prinsip memori. Materi ini adalah salah satu materi yang ada pada mata kuliah desain pesan, yang bersifat abstrak konseptual. (Nafiati, 2021) menjelaskan bahwa pengetahuan konseptual adalah pengetahuan yang dalam pemahamannya lebih kompleks dan terorganisir.

Meliputi bagaimana suatu bahasan atau potongan informasi yang berbeda disusun dan diatur saling berhubungan serta berkaitan dalam suatu cara yang sistematis dan berfungsi bersama. Sehingga dengan adanya media motion graphic video ini bisa membantu mahasiswa dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses perkuliahan yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada mahasiswa yang menggunakan media video dibanding yang menggunakan slide presentasi.



Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media motion graphic video ini dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penutup

A. Simpulan

Menurut rumusan masalah yang ada dan hasil penelitian pengembangan media motion graphic video yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media motion graphic video materi prinsip memori layak digunakan dalam proses perkuliahan mata kuliah desain pesan di jurusan teknologi pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan penilaian oleh ahli dan subjek uji coba media. Mulai dari ahli desain pembelajaran mendapat skor sebesar 92%, ahli materi sebesar 93%, dan ahli media sebesar 90,66%. Sedang untuk penilaian subjek uji coba perorangan sebesar 92,66%, uji kelompok kecil 82,8% dan kelompok besar sebesar 84,2%.
2. Pengembangan media motion graphic video efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya pada materi

prinsip memori mata kuliah desain pesan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t dimana diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05 yang berarti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak dengan demikian media motion graphic video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diberikan saran yang diharapkan dapat menjadi manfaat penelitian ini, meliputi:

1. Saran Pemanfaatan

Penggunaan media motion graphic video dapat digunakan pada laptop maupun smartphone, karena media yang terdapat pada YouTube sehingga mahasiswa maupun dosen yang menggunakan bisa mengatur kualitas gambar pada resolusi yang diinginkan, selain itu media video juga bisa di unduh untuk bisa dilihat secara offline.

2. Saran Pengembangan Lanjutan

Berikut saran yang dapat dikembangkan lebih lanjut diantaranya:

- Perlu adanya variasi isi dari motion graphic video seperti pemberian jeda dalam setiap sub materi
- Adanya desain yang lebih bervariasi agar terdapat perbedaan dalam penggunaan motion graphic video
- Kejelasan audio yang digunakan
- Adanya kesimpulan atau ringkasan pada akhir video

3. Diseminasi (Penyebaran)

Mahasiswa dan dosen dapat menggunakan media motion graphic video ini dalam proses perkuliahan. Diseminasi media video ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti bekerja sama dengan universitas lain atau institusi pendidikan agar jangkauan audiens lebih relevan. Untuk hasil penelitian, dapat disebarluaskan melalui artikel yang dipublikasikan dalam jurnal teknologi pendidikan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Gunawan, & Ritonga, A. (2019). *Media Pembelajaran : Berbasis industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eurjer.8.4.1245>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Tegeh, I. M., I Nyoman, J., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Ygakarta Graha Imu.

