

Pengembangan Video Motion Graphic Teori Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pkbn Tunas Harapan Surabaya

PENGEMBANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC TEORI MASUKNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PKBM TUNAS HARAPAN SURABAYA

Kuni Zakiyah Romadona

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Kuni.21072@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

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

Abstrak

Video pembelajaran matematika merupakan media audio visual yang digunakan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif. Video ini memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang mayoritas audio-visual dan menyajikan materi melalui cerita digital (*digital storytelling*) untuk mengilustrasikan penerapan dalam kehidupan sehari-hari maka disajikan dalam bentuk cerita dengan *digital storytelling*. Faktanya hasil numerasi peserta didik tidak mengalami peningkatan setiap tahunnya dan hasil belajar matematika materi mean, median, modus, dan jangkauan hanya 19% peserta didik yang tuntas dari 21 peserta didik. Upaya mengatasi hal tersebut, dikembangkan video pembelajaran matematika berbasis *digital storytelling*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan menghasilkan video pembelajaran matematika berbasis *digital storytelling* dalam menguatkan numerasi pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi), karena setiap tahapannya melakukan evaluasi yang dilakukan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta butir soal tes numerasi. Media ini divalidasi oleh tiga validator yang ahli di bidang media pembelajaran, pemrograman visual, dan *digital storytelling*. Subjek penelitian ini adalah satu kelas sebanyak 21 peserta didik di salah satu SMP swasta islam di Kabupaten Nganjuk. Hasil penelitian video pembelajaran matematika berbasis *digital storytelling* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli video sebesar 0,854 mendapatkan skor tertinggi pada aspek manfaat dan ahli materi sebesar 0,83 mendapatkan skor tertinggi pada aspek tujuan pembelajaran, dari hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori valid. Praktis berdasarkan angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa skor penilaian yang paling banyak dipilih adalah 4 termasuk dalam kategori baik terhadap seluruh aspeknya. Efektif berdasarkan hasil tes numerasi menunjukkan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 85,7% yang termasuk dalam kategori efektif terhadap konten, konteks, dan level kognitif dalam butir soal tes numerasi. Berdasarkan persentase ketuntasan klasikal sebelumnya peserta didik hanya 19% menjadi 85,7% membuktikan bahwa terdapat peningkatan pada tes numerasi peserta didik sebesar 67,7%. Dengan demikian, video pembelajaran matematika berbasis *digital storytelling* layak digunakan untuk penguatan numerasi, tetapi tidak bisa dikatakan dapat menguatkan numerasi secara spesifik karena belum ada instrumen untuk mengukur numerasi peserta didik diawal dan diakhir secara maksimal.

Kata Kunci: Video pembelajaran berbasis *digital storytelling*, Numerasi, ADDIE, SMP

Abstract

This study aims to develop an instructional medium in the form of a motion graphic video on the topic of theories regarding the arrival of Hindu-Buddhist religion and culture in Indonesia, with the goal of improving learning outcomes for Grade X students at PKBM Tunas Harapan Surabaya. The research employs the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media was validated by subject matter experts, media experts, and instructional design experts, and tested through individual trials, small group trials, and large group trials. The 3–4 minute video presents four main theories (Vaishya, Kshatriya, Brahmin, and Reverse Flow theories) using dynamic illustrations, narration, and visual elements tailored to the characteristics of PKBM students. Accompanying learning materials and teaching modules were also developed to support structured learning.

The validation results indicate that the media is “highly feasible,” with a feasibility score of 90.7% from the subject matter expert, 95.6% from the media expert, and 88.8% from the instructional design expert. The effectiveness test showed a significant increase in students’ learning outcomes, with the experimental group achieving a post-test average of 84.5, compared to 68.3 in the control group. Based on the t-test results, there is a significant difference between the two groups, indicating that the developed motion graphic video is effective in enhancing students’ learning outcomes in the topic of Hindu-Buddhist historical theories.

Keywords: *Learning model; Jigsaw type cooperative; learning outcomes; social studies.*

PENDAHULUAN

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan informal yang menawarkan berbagai kegiatan pembelajaran bagi masyarakat. Lembaga ini berfungsi sebagai wadah pembelajaran sepanjang hayat yang terbuka bagi seluruh lapisan masyarakat. Fokus utama PKBM adalah meningkatkan kemandirian, kualitas hidup, serta memperkuat kapasitas masyarakat melalui pendekatan pendidikan (UNESCO, 2003). Upaya pemberdayaan yang dilakukan mencakup pengentasan tiga bentuk ketidaktahuan, yaitu ketidakmampuan membaca, menghitung, dan keterbatasan pengetahuan dasar, serta melalui penyelenggaraan berbagai program pelatihan lainnya (Mardikanto & Soebianto, 2013). Model pendidikan yang diterapkan PKBM memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda dari sistem pendidikan formal, sehingga memungkinkan untuk menjangkau individu yang tidak dapat mengakses pendidikan formal (Reber, 2002).

Sejak didirikan, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) telah mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dari

segi kuantitas. Meskipun demikian, kemajuan tersebut tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam proses pengembangannya seperti kurangnya media pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal terutama dalam mata pelajaran sejarah.

Memahami sejarah memungkinkan kita untuk mengambil pelajaran dari keberhasilan dan kesalahan masa lalu, mengenali pola-pola yang mungkin terulang, serta memahami bagaimana peristiwa sejarah memengaruhi kondisi dunia saat ini. Pelajaran sejarah juga berperan penting dalam mengasah kemampuan analisis, riset, dan pemahaman yang berguna dalam berbagai disiplin ilmu maupun kehidupan sehari-hari. Namun, masih ada pandangan yang menganggap mata pelajaran sejarah kurang penting dan cenderung membosankan, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Terutama bagi mereka yang belum melihat kaitan langsung antara materi sejarah dengan kehidupan mereka sehari-hari, pelajaran

ini sering dianggap tidak relevan dengan zaman modern. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru perlu menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Interaksi siswa dengan program pembelajaran melalui media audiovisual berupa video ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, karena penggunaan video mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan video akan menimbulkan semangat belajar siswa, asalkan penggunaannya tepat dan relevan dengan topik yang diajarkan.

PKBM Tunas Harapan Surabaya merupakan lembaga pusat kegiatan belajar masyarakat yang ada di Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Di mana terdapat tiga jenis pembelajaran secara *offline*, *online* dan mandiri. Hasil dari wawancara peneliti dengan guru sejarah kelas X di PKBM Tunas Harapan Surabaya terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dengan sedikitnya jumlah peserta didik yang datang dengan presentase 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik, hal tersebut dapat dibuktikan melalui daftar absensi, terlebih lagi waktu pembelajaran hanya berlangsung selama 3 jam. Keadaan ini juga didukung dengan keseluruhan peserta didik yang hanya datang ketika ujian paket C berlangsung. Di samping itu dari sisi penyampaian materi yang masih monoton, tradisional dan minim media. Maka dari itu diperlukan suatu cara agar siswa tertarik pada mata pelajaran sejarah.

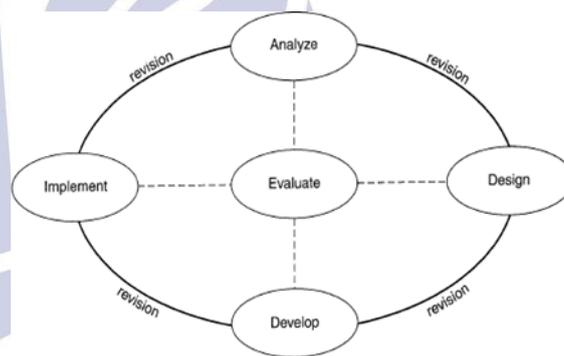
Guru mata pelajaran tersebut membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tidak monoton dan mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media video *motion graphic*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mengusulkan solusi berupa penggunaan media pembelajaran video *motion graphic* untuk mata pelajaran sejarah, khususnya materi tentang teori masuknya

agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia pada kelas X di PKBM Tunas Harapan Surabaya. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi serta aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

METODE

Model ADDIE menggambarkan sebuah pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan instruksional. Menurut Suparman (2012), desain instruksional adalah sebuah proses yang dilakukan secara sistematis, efektif, dan efisien untuk menciptakan sistem pembelajaran yang bertujuan mengatasi masalah pembelajaran atau meningkatkan performa peserta didik. Proses ini meliputi serangkaian tahapan mulai dari identifikasi masalah, pengembangan solusi, hingga evaluasi hasil yang diperoleh.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan utamanya merupakan suatu kesatuan yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap tahapan harus dilaksanakan secara optimal agar proses pengembangan berjalan efektif. Dengan adanya rencana pengembangan yang telah disusun sejak tahap awal, proses pembuatan media pembelajaran dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, serta mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran ini, teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi

dan data yang dibutuhkan secara sistematis dan akurat guna mendukung kelancaran proses penelitian. Peneliti menerapkan beberapa metode pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Kemudian, bahwa instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur keadaan alam dan sosial yang diamati, keadaan ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini dibedakan berdasarkan kelayakan dan keefektifan media.

Pengukuran kelayakan media yang telah dibuat. Angket akan diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan peserta didik dalam tahap uji coba dengan menggunakan Skala Guttman adalah jenis skala yang bertujuan untuk memperoleh jawaban yang tegas dan jelas dari responden. Menurut Sugiyono (2014:139), skala Guttman hanya memiliki dua pilihan jawaban, seperti “setuju-tidak setuju”, “ya-tidak”, “benar-salah”, “positif-negatif”, atau “pernah-tidak pernah”, sehingga memudahkan dalam mendapatkan respons yang objektif dan pasti.

Pengukuran keefektifan media dilakukan peneliti dengan menggunakan instrumen tes. Pelaksanaan tes adalah untuk mengetahui seberapa efektif penerapan media video motion graphic teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Jenis tes yang akan diterapkan nantinya adalah *pre-test* dan *post-test* objektif (pilihan ganda).

Media yang akan digunakan dalam penelitian harus dilakukan uji validasi dan reliabilitas. Instrumen yang valid dan reliable diperlukan peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang terpercaya. Suatu instrument atau tes dapat dikatakan valid jika digunakan untuk mengukur apa saja yang perlu diukur dan suatu instrumen dapat dikatakan reliable apabila dapat dimanfaatkan berulang kali untuk mengukur benda serupa dan menghasilkan informasi serupa dengan rumus :

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

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi 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 siswa)

S_t = Standar deviasi skor total

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = $1 - p$

Teknik analisis data adalah proses pengolahan informasi dan data yang telah dikumpulkan selama penelitian menggunakan rumus khusus untuk mengolah data yang dikumpulkan dari para subjek tersebut, sehingga hasil penilaian dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

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

(Arikunto, 2014:82)

Keterangan:

P = Presentase Jawaban

F = Frekuensi Jawaban “ya” dan “tidak”

N = Jumlah Responden

Hasil perhitungan disesuaikan dengan kriteria kelayakan media yang digunakan. Suatu media akan dikatakan layak apabila hasil intreprestasinya $\geq 61\%$, hal ini sesuai dengan tabel presentasi kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Presentase Tingkat Kelayakan

No	Presentase	Kategori
5	81% - 100%	Sangat Baik
4	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
2	21% - 40%	Kurang
1	0% - 20%	Sangat Kurang

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan data hasil post-test dari kelompok kontrol dan eksperimen untuk mengetahui

apakah data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak. rumus Chi-Kuadrat dan probabilitas. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menghitung uji normalitas dengan metode Chi-Kuadrat:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

(Arikunto, 2013:333)

Keterangan:

χ^2 : Nilai Chi-Kuadrat

fo : Frekuensi yang diobservasi (frekuensi empiris)

fh : Frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa sampel data hasil post-test yang berasal dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dianggap homogen atau berasal dari populasi dengan varians yang seragam apabila nilai signifikansi uji tersebut sama dengan atau lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tersebut tidak homogen, yang berarti berasal dari populasi dengan varians yang berbeda.

Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil nilai Post-Test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Kriteria dalam pengujian uji t menetapkan bahwa jika nilai t-hitung lebih rendah dari t-tabel, maka hipotesis nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video motion graphic yang berisi materi tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dilakukan pada siswa-siswi PKBM Tunas Harapan Surabaya dengan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model

ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media diuji validasi oleh ahli materi, ahli media, desain.. Setelah diuji validasi diuji coba ke siswa kelas X SMA.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari setiap aspek uji coba, dapat disimpulkan bahwa media video motion graphic yang mengangkat materi tentang masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk siswa kelas X di PKBM Tunas Harapan Surabaya.

Tabel 2 Data Hasil Angket

No .	Subjek Uji Coba	Hasil Presentase	Keterangan
1.	Uji Ahli Materi	98%	Ahli materi telah menyatakan layak
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	100%	Ahli desain pembelajaran telah menyatakan layak
3.	Uji Ahli Media	80%	Ahli media telah menyatakan layak
4.	Uji Coba Perorangan	90,6%	Layak, tidak perlu revisi
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	84,8%	Layak, tidak perlu revisi
6.	Uji Coba Kelompok Besar	85%	Layak, tidak perlu revisi

Kelayakan dengan kategori “sangat baik”, sebagaimana yang dianalisis berdasarkan pedoman skala Likert. Aspek isi dinilai sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran sejarah serta disampaikan secara sistematis, ringkas, dan mudah dipahami. Hasil ini menguatkan pendapat Sadiman et al. (2010) dan Agustini & Ngarti (2020) bahwa media pembelajaran yang

baik harus akurat secara materi, relevan dengan kurikulum, dan disusun sesuai kebutuhan peserta didik..

Uji validitas terhadap 20 soal dengan menggunakan nilai r_{tabel} sebesar 0,4438 sebagai batas kritis untuk menentukan validitas setiap soal. Nilai r_{tabel} ini diperoleh berdasarkan jumlah responden dan tingkat signifikansi yang digunakan dalam pengujian korelasi antara skor tiap soal dengan skor total. Jika nilai korelasi (r hitung) > dari r_{tabel} 0,4438, maka soal tersebut dianggap valid karena memiliki hubungan yang signifikan dengan keseluruhan tes. tingkat reliabilitas yang baik. Karena hasil menunjukkan di atas nilai 0,70 nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,068 untuk pre-test dan 0,250 untuk post-test maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test dari kedua kelompok, baik kontrol maupun eksperimen, mengikuti distribusi normal. Hasil uji homogenitas pada data pre-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,712, yang berada di atas batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data pre-test dari kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen. Hasil uji homogenitas pada data post-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,418, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, varians data post-test dari kedua kelompok tersebut dapat dikatakan homogen. Berdasarkan hasil analisis Paired Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dalam kelompok yang sama, dengan nilai t hitung sebesar 36,742.

Respon peserta didik terhadap media juga sangat positif. Berdasarkan angket yang disebarkan, mayoritas siswa menyatakan bahwa video motion graphic membantu mereka memahami materi sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit dipahami. Visualisasi teori-teori masuknya agama Hindu-Buddha yang dikemas dengan animasi dan narasi menjadikan materi lebih hidup, tidak monoton, dan terasa lebih relevan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Meisa et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu

meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam konteks pembelajaran di PKBM, media ini sangat sesuai karena dapat digunakan dalam situasi belajar yang fleksibel. Peserta didik yang tidak dapat hadir secara rutin tetap dapat mengakses video secara mandiri, baik secara daring melalui YouTube maupun secara luring melalui file yang dibagikan. Kepraktisan ini memperkuat efektivitas media, karena siswa tidak lagi sepenuhnya bergantung pada metode ceramah atau buku teks. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif dari sisi peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari sisi aksesibilitas dan fleksibilitas penggunaannya di lingkungan pendidikan nonformal seperti PKBM (Rahmawati & Amal, 2021).

PENUTUP

Simpulan

. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video motion graphic pada materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha untuk siswa kelas X PKBM Tunas Harapan Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video motion graphic yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Proses validasi dilakukan secara berulang hingga para ahli memberikan penilaian maksimal dan tidak merekomendasikan revisi lebih lanjut, sehingga media dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan. Uji coba yang dilakukan secara perorangan maupun kelompok kecil juga menunjukkan hasil maksimal, yang mengindikasikan bahwa media telah siap untuk diimplementasikan pada subjek penelitian. Selain itu, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat baik tanpa perlu dilakukan revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video motion graphic tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.

2. Media video motion graphic ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X PKBM Tunas Harapan Surabaya. Efektivitas media terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan pemahaman siswa terhadap empat teori yang diajarkan tercermin melalui indikator-indikator penilaian seperti: akurasi pemahaman konsep, kemampuan menjelaskan perbedaan, pengenalan terhadap tokoh-tokoh penting, dan identifikasi peninggalan sejarah. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 36,742 dengan tingkat signifikansi $< 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa media video motion graphic efektif dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan

Saran

Bagi pihak-pihak yang berencana untuk mengembangkan lebih lanjut produk video pembelajaran ini, disarankan agar pengembangan tersebut mencakup perluasan dan penambahan materi-materi lain yang relevan dalam mata pelajaran sejarah. Pengembangan konten sebaiknya tetap memperhatikan kesesuaian dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, serta mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sebagai sasaran utama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan akan tetap kontekstual, relevan, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, A. (2017). Efektivitas media pembelajaran dan minat belajar pengaruhnya terhadap hasil belajar akuntansi dengan motivasi belajar sebagai variabel intervening pada siswa kelas XI SMK negeri dan swasta di

Jakarta Timur. *Jurnal Online STKIP PGRI Tulungagung*. 1(1). 11-25.

Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.

Ariantini, D., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 23-32.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2014). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Association for Educational Communication and Technology (AECT). (2008). *Definisi teknologi pendidikan* (terj. Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: CV. Rajawali.

Azwar, S. (2005). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Coaley, K. (2010). *An introduction to psychological assessment and psychometrics*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446221556>

Crook, I. & Beare, P. (2016). *Motion graphics: Principles and practice from the ground up*. London: Fairchild Books. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474222440>

Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press.

- De Vellis, R. F. (2003). *Scale development: Theory and applications*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Masyarakat. (2012). *Standar dan prosedur penyelenggaraan pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Haynes, S. N., Richard, D. C. S., & Kubany, E. S. (1995). Content validity in psychological assessment: A functional approach to concepts and methods. *Psychological Assessment, 7*(3), 238–247. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.7.3.238>
- Ihsan, F. (2015). *Dasar-dasar kependidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Kustandi, C. (2013). *Pengembangan media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mardikanto, T., & Soebianto, P. (2013). *Pemberdayaan masyarakat*. Semarang: UNS Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Megawati, I. (2017). Penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 19* (2), 112–120.
- Meisa, Z. A., Novrianti, N., & Kurnia, R. (2024). Efektivitas Media Video Animasi Motion Graphic pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 39 Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5*(4), 5304-5309.
- Murphy, K. R., & Davidshofer, C. O. (1991). *Psychological testing: Principles and applications*. Prentice Hall, Inc.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nugrohadhi, F. & Susilana, R. (2018). Efektivitas penggunaan media motion graphic pada pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif. *Educational Technologia, 2*(1), 45-53.
- Priadana, R. B., & Sunarsi, D. (2021). Validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik, 11*(1), 40–47.
- Putri, R. R., Khotimah, K. (2023). Pengembangan motion graphic video untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi retorika komunikasi mata kuliah komunikasi pembelajaran prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1*(1), 29-38.
- Reber, A. S. (2002). *The Penguin dictionary of psychology* (3rd ed.). London: Penguin Books.
- Riyana, C. (2007). *Pengembangan media video pembelajaran interaktif*. Universitas Terbuka.
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'adah, L., Wibowo, R. A., & Triana, Y. (2017). Pengaruh media motion graphic terhadap motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Multimedia, 5*(1), 55–63.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, B., & Richey, R. C. (2004). *Instructional technology: The definition and domains*

- of the field. Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Siska, R. (2015). Pembelajaran sejarah di sekolah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 198–205.
- Situmorang, R. & Prawiradilaga, D. S. (2019). Cakupan, konsep, kawasan teknologi pendidikan, dan perkembangan kekinian. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). New York: Pearson.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain instruksional modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suryabrata, S. (2018). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- UNESCO. (2003). *Education for all global monitoring report 2003/4: Gender and education for all—The leap to equality*. UNESCO Publishing.
- Utami, A. R., Oktaviani, L., Emaliana, I. (2021). The use of video for distance learning during Covid-19 pandemic: students' voice. *Journal of English Teaching Adi Buana*, 6(2). 153-161. <https://doi.org/10.36456/jet.v6.n02.2021.4047>
- Walker, D. F., & Hess, K. R. (1984). *Instructional supervision: A guide to improving instruction*. Allyn and Bacon.
- Widodo, Widayanti. (2013). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan metode *problem based learning* pada siswa kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 49(17). 1410-1994.
- Zunairah, W. (2018). *Instrumen evaluasi pembelajaran*. Deepublish.