

STUDI LITERATUR EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF *MOTION GRAPHIC* DALAM PEMBELAJARAN

¹Faedah Nur Baeti*, ²Asrul Bahar, ³Veni Indrawati, ⁴Dwi Kristiastuti.S

^{1,2}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

³Gizi, Universitas Negeri Surabaya

⁴D4 Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 16 Juli 2021

Received in revised: 28 Juli 2021

Accepted: 13 Agustus 2021

Keyword:

Media Interaktif *Motion Grafis*, Efektifitas, Pengaplikasian, Pengaruh, Hasil Belajar.

Corresponding author:

Faedahbaeti16050394004@mhs.unesa.ac.id
asrulbahar@unesa.ac.id

Tujuan dari penulisan artikel berikut ialah guna tahu akan 1) Konsep dari media pembelajaran *motion Graphic*; 2) Penerapan media pembelajaran *motion graphic*; 3) Hasil dari penerapan media pembelajaran *motion graphic*. Jenis penelitian artikel ini adalah studi literature dengan di dukung oleh penelitian-penelitian pendahulu yang membahas mengenai media pembelajaran *motion graphic*. Pengumpulan data terkait menggunakan diambil dari buku-buku, jurnal, dan seminar yang kemudian dibaca kemudian di kaji. Data yang telah di kaji kemudian di *compare* dengan data penelitian yang lainnya sehingga dapat di bandingkan masing-masing hasil penelitian tersebut. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Hasil penulisan artikel ilmiah menunjukkan bahwa 1) Media pembelajaran *motion graphic* merupakan media pembelajaran yang dipakai oleh tenaga pendidik guna melakukan penyampaian akan pesannya kepada peserta didik melalui animasi, *power point*, *stop motion*, video dan sebagainya. Sehingga pengalaman belajar melibatkan indra pengelihat dan aktivitas fisik berupa praktek; 2) Penerapan media pembelajaran *motion graphic* dinyatakan efektif sebagai sarana pembelajaran yang di sampaikan guru, perihal berikut bisa diamati dari *feed back* serta interaksi selama pembelajaran berlangsung, 3) Penerapan media pembelajaran *motion graphic* dibuktikan bisa memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik, perihal berikut bisa di lihat berdasarkan peningkatan nilai *post test* yang signifikan dibandingkan nilai *pretest*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tahapan penting dalam hidup, pendidikan sangat erat hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar. "Pendidikan ialah usaha manusia guna pengembangan serta menumbuhkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan" [1].

Realitanya saat ini pendidikan pada negara Indonesia masihlah ketinggalan jika dilakukan perbandingannya bersama Negara lainnya. Dilansir dari laman BBC.Com PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2021, dan hasil dari survey tersebut bahwa Indonesia mendapat angka 371 dalam hal membaca, 378 dalam hal matematika, dan 396 dalam hal ilmu pengetahuan. Dan Indonesia berada di urutan 10 besar terakhir, bahkan Indonesia masihlah ketinggalan jika dilakukan perbandingannya bersama Negara Malaysia dan Brunei Darussalam.

Rendahnya peringkat membuktikan bahwa masih ada yang salah pada sistem pendidikan di Indonesia. Segala usaha harus di kerahkan guna melakukan peningkatan akan kualitas pendidikan pada negara Indonesia satu di antaranya melalui melakukan perbaikan atas satu persatu unsur dan faktor penunjang pendidikan pada negara Indonesia itu sendiri.

Satu di antara beberapa kiat yang dapat dilakukan guna memberikan peningkatan pada kualitas pendidikan pada negara Indonesia yakni memberikan perbaikan pada proses kegiatan belajar mengajar yang ada di sistem pendidikan di Indonesia. Dalam proses transformasi terdapat perubahan/pewarisan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya, adapun yang di wariskan dapat berupa nilai dan afektif (sikap), kognitif (kecerdasan) komprehensif (pemahaman) skill (keterampilan). Proses transformasi ini membutuhkan suatu input salah satu input tersebut ialah media pembelajaran. Media pembelajaran di gunakan sebagai sarana penyampaian pesan dari tenaga pendidik pada siswanya.

Untuk mendapatkan antusiasme siswa, pembelajaran yang terjadi di dalam kelas di harapkan dapat berjalan secara seru, efektif, dan efisien, mengingat pada usia remaja cara berpikir mereka kritis, serba ingin tau. Apabila

antusiasme mereka tak terfasilitasi dengan baik maka mereka menjadi jenuh, kejenuhan peserta didik membuat pembelajaran menjadi montoton [2].

Satu di antara beberapa perihal yang bisa dilaksanakan yakni melalui menginovasikan media pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran agar lebih efektif maka tenaga pendidik hendaknya memunyai pengetahuan serta pemahaman yang mumpuni mengenai media pendidikan ataupun pengajaran [3]. Pengetahuan dan pemahaman mengenai media pembelajaran mencakup (1) Media selaku sarana komunikasi untuk lebih memberikan keefektifan tahapan pembelajaran; (2) Media berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan; (3) Seluk beluk proses pembelajaran; (4) Keterkaitan Antara media pendidikan serta metode pengajaran; (5) Nilai ataupun manfaat media pendidikan pada pengajaran; (6) Penyeleksian serta pemakaian media pendidikan; (7) Berbagai teknik dan alat yang menunjang media pembelajaran; (8) Media apa saja yang di gunakan pada tiap mata pelajaran; (9) Usaha inovasi pada media pendidikan. Berdasarkan keterangan tersebut harapan dari menyusun media pembelajaran yakni untuk membangkitkan semangat belajar dari siswa supaya pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien yang menjadikan tujuan dari pendidikan tersebut bisa teraih. Media pembelajaran melibatkan tiga unsur yakni Visual (pengelihatatan), Auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerak tubuh). Dan pada umumnya peserta didik memunyai cara belajar salah satu dari unsur diatas.

Umumnya guru selaku seorang individu yang memahami serta menguasai materi pembelajaran, masihlah belum sanggup ataupun kurang optimal ketika memberikan wujud media pembelajaran berbasis komputer yakni media pembelajaran *motion graphic*. Pembelajaran di kelas melibatkan banyak peserta didik, dan cara belajar peserta didik pun tidak sama berdasarkan hal tersebut, tenaga pendidik berupaya guna membuat media pembelajaran untuk menarik minat belajar dari peserta didik, satu di antaranya melalui metode membuat media pembelajaran berbasis visual, yang di maksud media pembelajaran berbasis visual disini lebih fokus pada media pembelajaran interaktif *motion graphic*.

Peneliti memilih study literature efektifitas media pembelajaran *motion graphic* sebagai sarana untuk mewujudkan penelitian penelitian serupa untuk guru khususnya guru SMK Tata

Boga. Adapun keunggulan dari media pembelajaran *motion graphic* berikut yakni (1) mampu memberi kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks; (2) menggunakan lebih dari 1 media yang di gabungkan meliputi audio, dan visual; (3) mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik yang bisa memberikan peningkatan pada motivasi serta hasil belajar peserta didik [4].

Penggunaan media pembelajaran *motion graphic* memberi dampak positive dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang memakai media pembelajaran *motion graphic* dan kelas yang tak memakai media pembelajaran *motion graphic* [5].

Namun tidak bisa dengan hanya melihat sisi positivenya saja dapat dinilai bahwa media pembelajaran ini layak di gunakan pada pembelajaran kelas, dalam penelitian berikut peneliti mengkomparasi beberapa penelitian untuk di bandingkan untuk memperkuat pengembangan media pembelajaran *motion graphic* ini.

Tujuan dari penelitian berikut adalah guna tahu akan: (1) Konsep dari media pembelajaran *motion graphic*; (2) Penerapan media pembelajaran *motion graphic*; (3) Hasil dari penerapan media pembelajaran *motion graphic*.

METODE

Metode penelitian pada penulisan artikel berikut memakai pendekatan kualitatif, melalui metode pengumpulan data berupa studi literature, dan sumber utamanya murni dari karya ilmiah yang di teliti dengan tidak adanya observasi lapangan dari sang peneliti. Penelitian diambil dari 7 peneliti yang mengangkat penelitian di bidang yang sama yakni pengembangan media pembelajaran *motion graphic* dalam 4 tahun terakhir dengan teknik analisis isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Media Pembelajaran *Motion Graphic*

A. Pengertian media pembelajaran

Secara hakekat, pembelajaran ialah sebuah tahapan komunikasi, yakni tahapan menyampaikan pesan dari sumber pesan, saluran ataupun media, dan yang menerima pesan [6]. Media berasal dari Bahasa

latin serta ialah bentuk jamak dari kata "medium" yang dengan harfiah maknanya "perantara atau pengantar". Media ialah perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan [7].

Media pembelajaran ialah alat bantu dalam tahapan pembelajaran baik dalam ataupun di luar kelas [8]. Media di gunakan guna memberikan stimulus ataupun rangsangan pada perasaan serta antusiasme siswa supaya memiliki gairah terhadap pembelajaran yang akan diterima. terdapat banyak jenis media pembelajaran, dan media pembelajaran yang dipakai haruslah mampu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Di era digital ini semua hal dapat diakomodasikan melalui gawai, tak terkecuali dalam bidang pendidikan juga.

Dari beberapa definisi yang dilakukan penyampaianya oleh ahli di atas sehingga bisa di Tarik kesimpulan bahwasanya media adalah penghubung dari pemberi pesan pada penerima pesan yang menggunakan perantara berupa orang maupun benda.

B. Pengertian media pembelajaran *motion graphic*

Pembuatan media *motion graphic* dahulunya di buat secara tradisional melalui metode melakukan penyusunan akan beberapa gambar menjadi urut kemudian dioperasikan selanjutnya menjadi suatu kesatuan. Gambar yang sudah di susun tersebut dimanipulasikan sedemikian rupa hingga seolah olah terciptakan ilusi gerakan. Dan untuk saat ini media *motion graphic* dapat dibuat dengan mudah menggunakan komputer. Banyak perangkat lunak yang dapat menunjang pembuatan media *motion graphic*.

Motion graphic yakni sebuah istilah yang dipakai guna memberikan gambaran akan bermacam-macam solusi desain grafis profesional ketika membuat sebuah komunikasi yang dinamis serta efektif. Dunia perdagangan, informasi serta hiburan. Ialah sebuah tantangan saat *audience* menyatakan kesuksesan sebuah tayangan. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan sebuah strategi, kreatifitas, serta keterampilan dari seorang *broadcaster* juga animator pada seni motion grafis [9].

"*Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif dan *environmental design*" [10].

Maka dari keterangan yang sudah dijabarkan bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media *motion graphic* bisa di tinjau dari katanya terlebih dahulu, *motion* yang berarti gerak dan *graphic* yang berarti grafik, yang dipakai guna melakukan penyampaian akan pesan dari pengirim pesan kepada *audience*. Media *motion graphic* ini meliputi film kartun, powerpoint, film pendek maupun *stop motion*.

C. Fungsi media pembelajaran *motion graphic*

Media pembelajaran ialah sebuah komponen yang penting pada sistem pembelajaran, ini berarti media pembelajaran ialah sebuah komponen yang vital dalam pembelajaran. Vital disini dimaksudkan media pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan dari tahapan pembelajaran itu sendiri.

Terciptanya media pembelajaran mempunyai fungsi - fungsi tersendiri menurut yakni:

- a. Meminimalisir adanya verbalisme
- b. Meningkatkan minat/motivasi
- c. Memperoleh perhatian siswa
- d. Mengatasi keterbatasan, ruang, waktu dan ukuran
- e. Mengaktifkan siswa pada aktivitas belajar mengajar
- f. Mengaktifkan pemberian rangsangan guna belajar [11].

D. Unsur media pembelajaran *motion graphic*

Multimedia pada wujud media video interaktif ataupun CD multimedia interaktif diberikan dukungannya oleh bermacam-macam aspek, yaitu aspek video, animasi, suara, teks serta grafik. Aspek aspek itu ialah objek yang ada pada media video interaktif ataupun CD multimedia interaktif. Object tersebut dapat di jelaskan yakni:

- a. Teks. (wujud yang termudah serta memiliki keefektifan guna melakukan penyampaian akan pesan ataupun informasi)
- b. Grafis (bentuknya berwujud gambar yang dipakai guna melakukan penyampaian akan pesan)
- c. Sound (bentuk objek yang di tangkap oleh indra pendengaran)
- d. Video (bentuk objek yang di tangkap oleh indra penglihatan)
- e. Hybrid (bentuk objek gabungan antara audio dan video)
- f. Animasi (sekumpulan gambar yang di susun sedemikian rupa yang hasilnya membentuk gerakan) [12].

Dalam penggunaannya media pembelajaran *motion graphic* ini dalam di terapkan di beberapa model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut diantaranya adalah

- a. Model *Drill*
Model drill ini ialah satu di antara beberapa strategi pembelajaran yang memiliki tujuan memberi pengalaman belajar yang lebih konkret.
- b. Model tutorial
Isi dari media merupakan perangkat lunak yang berisikan materi pelajaran.
- c. Model simulasi
Model simulasi ini menggunakan strategi yang memiliki tujuan memberi pengalaman belajar yang lebih konkret menggunakan tiruan-tiruan gerakan yang dekat dengan keadaan sesungguhnya.
- d. Model *games*
Materi di buat menyenangkan dan peserta didik di hadapkan kepada beberapa petunjuk dan aturan permainan [12].

E. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *motion graphic*

- a. Kelebihan
Kelebihan dari media pembelajaran *motion graphic* ini ialah (1) mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks; (2)

menggunakan lebih dari 1 media yang di gabungkan meliputi audio, dan visual; (3) dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa [4].

b. Kekurangan

Kekurangan dari media pembelajaran *motion graphic* ialah (1) diperlukan *software* khusus untuk membuat media pembelajaran dengan animasi; (2) diperlukan ketrampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran; (3) tidak adanya gambar secara realitas seperti pada fotografi atau video [4].

F. Sintaks Pembelajaran Pada Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media *motion graphic* ini tidak hanya menuntut peserta didik untuk memperhatikan grafiknya saja melainkan peserta didik diminta untuk berinteraksi dengan apa yang di sampaikan. Grafik disini hanya sebagai penjelas dan menyamakan persepsi antara makna yang di dapat oleh peserta didik dan makna yang di maksudkan guru. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. (1) interaksi yang memperlihatkan siswa melakukan interaksi bersama program, contohnya siswa diminta untuk melakukan pengisian pada blanko dalam bahan belajar terprogram; (2) siswa melakukan interaksi bersama mesin atau media computer, contohnya CD intraktif, simulator, computer, ataupun kombinasi di antaranya yang berwujud video interaktif; (3) melakukan pengaturan pada interaksi siswa dengan teratur namun tak terprogram [12].

Kegiatan pendidikan bisa memakai berbagai media yakni satu di antaranya memakai media pembelajaran interaktif yang mempunyai unsur gerakan, animasi, serta suara, video interaktif bisa di gunakan selaku alat bantu mengajar [13].

Media pembelajaran *motion graphic* ini dapat di gunakan melalui penggunaan

berbagai model pembelajaran. Yakni satu di antaranya pada model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pembelajaran dengan basis permasalahan ialah suatu pendekatan pembelajaran yang di gunakan guna memberikan rangsangan pada berotikirk tingkat tinggi peserta didik pada situasi yang memiliki orientasi dalam permasalahannya pada dunia nyata mencakup belajar dan bagaimanakah pembelajaran itu sendiri [14].

Model *problem Based Learning* dimaknai selaku suatu model pembelajaran yang didalamnya mengikutsertakan siswa guna melakukan usaha untuk memecahkan permasalahan menggunakan tahapan metode ilmiah yang menjadikan siwa dikehendaki sanggup mempelajari pengetahuan yang memiliki keterkaitan bersama permasalahan itu sendiri serta sekaligus siswa di harapkan dapat memiliki ketrampilan dari melakukan pemecahan akan sebuah permasalahan [15].

Dari keterangan di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa metode *problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berorientasi terhadap masalah dan peserta didik di arahkan untuk dapat berdiskusi untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut diikuti dengan hasilnya

Adapun sintaks pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *motion graphic* dengan metode pembelajara *problem based learning* [14].

Tabel 1. Sintaks atau Fase Pembelajaran Penggunaan Media *Motion Graphic*,

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1: Orientasi peserta didik terhadap suatu masalah	Mensosialisasikan tujuan dari kegiatan belajar mengajar dan instrumen yang diperlukan dalam pembelajaran serta memberi afirmasi positive agar peserta didik terlibat pada aktifitas pemecahan masalah.
Fase 2: Memfasilitasi peserta didik agar	Memfasilitasi peserta didik dalam hal pendefinisian dan mengatur kelompok tugas

dapat mengorganisasikan Kelompok untuk belajar	belajar yang berhubungan dengan materi pembelajaran saat itu.
Fase 3: Mengiringi penyelidikan yang dilakukan peserta didik baik secara individu maupun kelompok	Memberi tugas kepada peserta didik untuk menghimpun informasi yang relevan, menerapkan uji coba untuk mendapatkan pemahaman konsep dan pemecahan suatu masalah
Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Menjembatani peserta didik dalam <i>memplanning</i> dan mempersiapkan karya yang relevan, dan memfasilitasi peserta didik untuk belajar membagi tugas kepada teman mereka.
Fase 5: Mengevaluasi dan menganalisis, serta membantu peserta didik merefleksikan proses pemecahan masalah.	Memfasilitasi peserta didik merefleksikan atau mengevaluasi hasil karya yang telah mereka selidiki dan proses yang menyertai hasil karya mereka.

2. Penerapan media pembelajaran *Motion Graphic*

Hasil belajar merupakan *output* yang di hasilkan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka, ada beberapa aspek yang harus di kembangkan di dalamnya. Meliputi aspek aspek keterampilan (psikomotor), aspek sikap (afektif), serta aspek pengetahuan (*kognitif*). Aktivitas peserta didik dilakukan ketika peserta didik berada di dalam kelas maupun luar kelas. Aktivitas ini melibatkan pikiran, sikap, aktivitas, dan juga perhatian. Hal ini menunjang kesuksesan dalam *treatment* belajar mengajar. Dan juga agar peserta didik mendapat faedah dari kegiatan belajar mengajar yang mereka lakukan [16].

Studi literatur ini di tunjang oleh beberapa penelitian penelitian terdahulu mengenai penggunaan media pembelajaran *motion graphic* pada pembelajaran antara lain:

Tabel 2. Penelitian dan pengembangan media Pembelajaran *Motion Graphic* pada siswa

Artikel	
Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Efektifitas penggunaan media motion graphic pada pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif [5]	Adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan dari segi domain kognitif aspek pemahaman (C2), aspek penerapan (C3), dan aspek analisis (C4). Dari sebelum pretest dan hasil posttest
Pengaruh penggunaan media pembelajaran Audio visual terhadap hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa tata boga SMK Negeri 8 medan [17]	<ul style="list-style-type: none"> a) Hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran audio visual pada bahan makanan termasuk kategori cenderung tinggi dengan presentase sebesar 84,85 persen. b) Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran audio visual pada pengetahuan bahan makanan termasuk kategori cenderung cukup dengan presentase sebesar 100 persen. c) Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar pengetahuan bahan makanan dengan nilai (16,13 > 1,661) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa Tata Boga SMK Negeri 8 Medan
Pengembangan media pembelajaran video stop motion pada pelajaran dasar-dasar desain kriya kelas X sekolah menengah kejuruan [10]	Berdasarkan penilaian ahli media produk media pembelajaran video <i>stop motion</i> pelajaran D3K diperoleh presentase dari empat aspek yaitu aspek bahasa 80%, aspek tampilan video 85%, aspek audio 80% dan aspek keterlaksanaan 85,4%. Menunjukkan tingkat kriteria sangat baik yang berarti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran D3K.

Pada penerapan media pembelajaran *motion graphic*, media ini dapat di padu padankan dengan berbagai metode pembelajaran, karna fungsi dari media pembelajaran ini untuk memberi pondasi pemahaman sebelum peserta didik melakukan sebuah pembelajaran, apabila media pembelajaran ini berdiri tunggal maka tingkatan yang dicapai oleh siswa hanya sampai pada tahap C1, dan C2 saja. Namun apabila media pembelajaran ini di sandingkan dengan metode pembelajaran lain maka tahap yang dapat di capai oleh peserta didik dapat mencapai tingkatan C4 (Analisis)

3. Hasil Belajar Peserta Didik

A. Belajar

Proses yang di lakukan seseorang dalam usahanya merubah tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku baru secara global merupakan pengertian dari belajar, sebagai *output* dari pengalaman dari seseorang dengan lingkungannya [18]. Adanya perubahan mental yang di alami peserta didik dalam dirinya, itulah yang di sebut dengan belajar. [19]. "pembentukan kepribadian dan perubahan perilaku merupakan hal yang di pengaruhi dari pembelajaran, maka dari itu belajar merupakan salah satu factor penting diantaranya." [20]. Dari penjabaran diatas maka, belajar ialah sebuah tahapan usaha yang dilaksanakan oleh seorang individu yang memberikan pengaruh serta peran terpenting pada pembentukan pribadi serta perilaku individu

B. Hasil Belajar

Hasil belajar yakni berubahnya perilaku dengan menyeluruh bukanlah hanya satu di antara beberapa aspek potensi kemanusiaan saja [21]. "Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar." Berubahnya perilaku dari output belajar memiliki ciri-ciri yaitu, (1) sikap yang berubah secara kesinambungan; (2) berubahnya tanpa disadari; (3) fungsi

yang berubah; (4) perubahan yang sifatnya positif dan aktif, serta permanen. (5) berubahnya teratur dan bertujuan [22].

Taksonomi bloom mengembangkan klasifikasi dari hasil yang di lakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Yang di bagi dalam Taksonomi Bloom diantaranya meliputi 3 ranah, yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. [21].

Pada penelitian Nurhadi dan Susilana terdapat peningkatan dari segi Kognitif, hal ini diketahui dari meningkatnya hasil secara signifikan dari sebelum *pretest* dan *Posttest*.

C. Aktifitas Peserta Didik

Aktifitas siswa selama tahapan pembelajaran ialah satu di antara beberapa indikator terdapatnya kemauan peserta didik guna belajar. Aktivitas siswa ialah kegiatan ataupun perilaku yang terjadi ketika tahapan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud yakni aktivitas yang tertuju kepada tahapan pembelajaran misalnya bertanya, mengajukan opini, mengerjakan tugas-tugas, bisa memberikan jawaban atas pertanyaan tenaga pendidik serta mampu melakukan kerja sama bersama peserta didik lainnya, dan juga memiliki tanggung jawab pada tugas yang diberi kepada peserta didik. Perihal terdasar pada tahapan belajar mengajar yakni keaktifan peserta didik, sebab apabila tidak terdapat keaktifan sehingga pembelajaran pada kelas kurang berjalan secara baik.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *motion graphic* pada aktifitas siswa yakni pada penyajian materi, siswa di pancing untuk menyampaikan opini mereka terhadap sesuatu yang siswa lihat pada layar proyektor, siswa juga di perbolehkan untuk mendiskusikan hal yang ingin mereka pecahkan dalam menjawab rasa keingin tahuan peserta didik.

D. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan siswa pada proses belajar mengajar amatlah memiliki pengaruh pada proses mencapai hasil

pembelajaran. Secara harfiah Keaktifan memiliki dua kata yakni aktif dan di beri imbuhan "ke" di awal kata dan "an" di akhir kata yang apabila di tinjau di Kamus Besar Bahasa Indonesia yakni memiliki arti giat berusaha [23]. Jadi dapat dinyatakan bahwa keaktifan adalah keadaan dimana siswa bekerja berusaha menjadi aktif. Yang di harapkan dalam sebuah pembelajaran yakni peserta didik akti sehingga akan tercipta interaksi antar peserta didik atau ntara peserta didik kepada gurunya. Interaksi seperti ini yang dapat memicu semangat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Apabila pembelajaran menyenangkan maka pembelajaran menjadi lebih efektif untuk masuk dalam alam bawah sadar peserta didik, hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa secara maksimal.

Pada proses kegiatan belajar mengajar disinilah dilakukan penilaian mulai dari tahapan belajar hingga sejauh mana keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Peserta didik saat melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya, dari momen ini guru mulai menilai seaktif apa peserta didik ini. Bagaimana caranya memecahkan masalah? Bagaimana cara peserta didik menemukan solus dari permasalahan yang di berikan guru? [23]. Kegiatan belajar dalam ruang kelas diharuskan dapat menumbuhkan atmosfer yang nyaman agar peserta didik dapat aktif bertanya, dan menyampaikan pendapatnya [21].

SIMPULAN

1. Konsep dari Media Pembelajaran *Motion Graphic* merupakan media bergerak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Media ini dapat digunakan sebagai sarana penunjang metode pembelajaran yang lainnya, Untuk mendapatkan pengalaman baik dari indra pendengar, maupun indra pengelihatan. Media ini juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karna pada penyajian media peserta didik dipancing untuk aktif.
2. Penerapan dari media pembelajaran *Motion Graphic* dapat di terapkan pada berbagai mata pelajaran, namun untuk mencapai tingkatan belajar yang tinggi, maka media

pembelajaran *motion graphic* ini harus di padukan dengan metode pembelajaran yang lain.

3. Hasil dari penerapan dari media pembelajaran *Motion Graphic* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini di buktikan dari meningkatnya nilai *post test*.

SARAN

Penerapan media pembelajaran *motion graphic* tepat dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas, maka dari itu disarankan pada penelitian selanjutnya untuk lebih mengkaji kembali efektifitas dari media pembelajaran apabila di terapkan pada siswa SMK khususnya tata boga. Sehingga pengembangan media pembelajaran *motion graphic* kedepannya bisa lebih bervariasi dan tepat sasaran.

REFERENSI

- [1] F. Ihsan, *Dasar Dasar Pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2005.
- [2] S. Ega Maretha, Fajar, Arianto, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo," *J. Maha Peserta Didik Teknol. Pendidik.*, vol. 9 no 1, pp. 2–5, 2018.
- [3] A. Arshad, Hamalik, oemar, *Media Pendidikan*. Bandung: PT.Andily Bakti, 1989.
- [4] F. Y. T. and Z. I. T. Johari, Johanim, "Autonomy, Workload, Work Life Balance and Job Performance," *Int. J. Educ. Manag.*, vol. 31(2), pp. 586–602, 2016, [Online]. Available: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJEM-10-2016-0226/full/html>.
- [5] F. Nugrohadi, R, Susilana, "Efektifitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif," *E-Journal Edutechnologia*, vol. 2 no 1, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659>.

- [6] R. Evi Fatimatur, *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: Sunan Ampel Press, 2015.
- [7] A. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002.
- [8] A. Arshad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- [9] S. Rizki Gunawan, "Pengembangan Media Motion Graphic Animation Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni.," *Semin. antar bangsa Seni budaya dan desain.*, 2018, [Online]. Available: <http://seminarsedesa.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/9-Full-Paper-MOTION-GRAPHIC-ANIMATION-Rizki-Gunawan-Setiabudi.pdf>.
- [10] W. Sholicha Mila, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan," Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- [11] D. Nyoman Sudana, *Media Pembelajaran*. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana, 2008.
- [12] A. Jeannet Rizki, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja Pada Peserta didik Kelas X di SMKN 1 Kudus Tahun Pelajaran2014/2015," Universitas Negeri Semarang, 2015.
- [13] U. Hamzah B. Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi&Informasi Pembelajaran*, Bumi Aksar. Jakarta, 2011.
- [14] Saprudin, "Efektifitas Penerapan Model Kooperatif STAD Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa SMA Terhadap Kemampuan yang diujinasikan pada mata pelajaran fisika di provinsi Maluku Utara," *E-journal Edukasi- J. Pendidik.*, vol. 13 no 2, 2015, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/267889373>.
- [15] Kamdi, *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2007.
- [16] Ainnurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [17] Masyudi. Riana friska siahaan., "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 8 MEDAN," *Garnish J. Pendidik. Tata Boga*, vol. 1 no 1, pp. 21–28, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/download/7744/6532>.
- [18] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [19] Dimiyati & mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [20] Rusman, *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- [21] A. Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- [22] R. Tutik, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. yogyakarta: gava media, 2015.
- [23] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2009.