

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*

Rahmandika Ali Zaki¹, Muh Ariffudin Islam²

¹ Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rahmandika.18063@mhs.unesa.ac.id

² Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Berbicara tentang pendidikan tidak dapat terlepas dari istilah proses pembelajaran. Salah satu faktor keberhasilan kependidikan tergantung pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas akan sangat memengaruhi kualitas pendidikan di tingkat satuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang berbasis *motion graphic* untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Adapun materi yang diusung adalah menggambar ilustrasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model ADDIE dengan 5 tahapan. Tahap pertama merupakan analisis permasalahan pembelajaran di kelas, tahap kedua yaitu pembuatan desain media pembelajaran, tahap ketiga merupakan pengembangan media, tahap keempat yaitu validasi dan uji coba, dan tahapan terakhir adalah evaluasi media. Hasil dari pengujian validitas media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor validitas sebesar 82,95%. Sedangkan hasil dari uji respon siswa mendapatkan skor sebesar 80,2%. Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini juga dapat menjadi referensi media alternatif untuk pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *motion graphic*

Abstract

Talking about education cannot be separated from the term learning process. One of the educational success factors depends on the learning process in the classroom. Quality learning activities will significantly affect the quality of education at the education unit level. The use of learning media is one way to improve the quality of learning. This research aims to develop audio-visual learning media based on motion graphics to support teachers in delivering material in the classroom. The material carried is drawing illustrations. The subjects in this study were 30 students of class VIII at SMP Negeri 4 Jombang. This study uses research and development methods with the ADDIE model with five stages. The first stage analyses learning problems in the classroom, the second stage is making instructional media designs, the third stage is media development, the fourth stage is validation and testing, and the last stage is media evaluation. The results of the media validity test show that this media is very feasible to use with a validity score of 82.95%. In comparison, the results of the student response test got a score of 80.2%. From the test results, it can be concluded that the learning media developed is feasible to use. This motion graphics-based learning media can also be an alternative media reference for school learning.

Keywords : Development, learning media, *motion graphic*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi permasalahan yang menarik untuk dikaji, terutama pendidikan di negeri sendiri yang perlu banyak perbaikan. Berbicara mengenai pendidikan, tentu tidak lepas dari istilah proses belajar mengajar dan pembelajaran. Suprihatiningrum (dalam Sumarsono et al., 2020) mengartikan belajar merupakan sebuah proses interaksi secara langsung dengan lingkungan, yang dilakukan secara sadar, sehingga untuk mendapatkan pengalaman dan perubahan perilaku. Selanjutnya, disebutkan juga bahwa proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang penting bagi pendidikan. Dengan adanya pembelajaran, guru dapat mengukur keberhasilan dan tercapainya tujuan pendidikan yang didapatkan dari hasil pembelajaran siswa di kelas.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam pendidikan. Salah satu faktor keberhasilan kependidikan tergantung pada proses pembelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran yang berkualitas dapat memengaruhi kualitas pendidikan di tingkat satuan pendidikan, bahkan mampu memberikan sumbangsih dalam kemajuan pendidikan negara (Luthiawati & Syah, 2019).

Seringkali guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran, selain untuk mempermudah dalam penyampaian materi juga berfungsi untuk memberikan rangsangan untuk siswa. Sebagaimana definisi media pembelajaran yaitu suatu sarana untuk mengirim atau menyampaikan pesan dari pengirim menuju penerima. Briggs dalam Amali (2020) mengartikan media sebagai semua sarana yang dapat menyampaikan dan menstimulasi peserta didik untuk belajar. Media terdapat berupa buku, film, kaset, *framed movie*.

Saat ini pemanfaatan teknologi telah berkembang cukup pesat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hampir setiap orang memiliki perangkat elektronik seperti telepon genggam, komputer, laptop, dan

televisi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, siswa akan dengan mudah mengakses informasi dari beragam sumber. Tingginya penggunaan media sosial oleh siswa mendorong guru untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Yaumi, 2018). Salah satu media yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah *motion graphic*. Media ini sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan komputer dan *smartphone*.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran berbasis praktikum dan keterampilan siswa, namun sebelum praktikum tetaplah ada teori yang perlu dipelajari. Pada umumnya guru menyampaikan materi dengan menggunakan buku ataupun modul. Dengan pengembangan media *motion graphic* pembelajaran yang tadinya sederhana akan lebih berwarna dan menarik. Penggunaan media *motion graphic* bertujuan untuk menyediakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar tidak bosan (Luthiawati & Syah, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa media *motion graphic* merupakan salah satu media yang menarik untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Amali (2020 :29) dalam penelitiannya yang dilakukan di SMK Negeri 1 Suwawa, memperoleh kesimpulan bahwa media *motion graphic* cocok diterapkan pada matapelajaran sejarah Indonesia. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang digagas oleh Wiwin Wiana. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa media *motion graphic* layak digunakan dalam pembelajaran (Wiana, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Jombang, dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar ilustrasi masih minim dalam penggunaan media digital khususnya media audio visual berbasis *motion graphic*. Dengan minimnya penggunaan media, Pada umumnya materi diberikan melalui buku, modul, dan

power point. adapun data guru yang menggunakan media sebagai berikut : 1) Media Buku sebanyak 36 orang, 2) Media *Power Point Text* sebanyak 32 orang, 3) Media audio visual non *motion graphic* sebanyak 13 orang. Dari total 42 guru di SMPN 4 Jombang, belum ada guru yang menggunakan media *motion graphic* sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melihat bahwa media *motion graphic* menarik untuk dikembangkan dan diteliti.

Berdasarkan observasi, tujuan pengembangan media ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis *motion graphic*, beserta hasil penerapannya.

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki manfaat sebagai referensi penggunaan media audio visual khususnya *motion graphic*. Media ini juga mampu memberi warna baru dalam pembelajaran di kelas. Harapannya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar yang baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini biasa digunakan dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE 5 tahap yang dikembangkan oleh Dick and Carry merupakan model yang digunakan untuk penelitian ini. Adapun tahapannya yaitu, *analysis*, *design*, *Development*, *Implementation*, dan *evaluation*. (Mulyatiningsih, 2013)

Tahap pertama adalah tahapan analisis. Pada tahap ini meliputi pengamatan permasalahan di dalam kelas yang nantinya akan dianalisis. Dalam hal ini analisis difokuskan pada penggunaan media pembelajaran, bahan ajar dan metode pembelajaran. Adapun kompetensi dasar yang diteliti yakni:

Kompetensi dasar 3.2: Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

Kompetensi dasar 4.2: Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

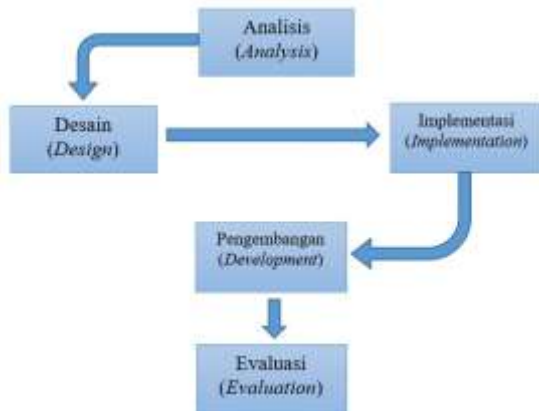
Tahapan desain merupakan tahap kedua dalam model ADDIE. Tahap desain merupakan tahap tindak lanjut dari tahap sebelumnya yang berguna untuk membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Adapun yang perlu dilakukan pada tahap desain yaitu: 1) Menetapkan materi yang akan digunakan untuk penelitian, 2) Mencari referensi model *motion graphic* yang akan diterapkan pada pembuatan media pembelajaran. 3) Membuat alur media pembelajaran.

Tahapan ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, media yang telah dirancang ditindaklanjuti untuk dikembangkan seutuhnya. Dalam pengembangan ini ada beberapa proses yang dilakukan, seperti: (1) Mengembangkan media pembelajaran sesuai materi dan rancangan yang telah ditentukan, (2) Membuat angket validasi media, angket validasi materi serta angket respon siswa. Angket tersebut digunakan untuk menguji validitas media yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dibuat, (3) Melakukan validasi media kepada validator media dan materi.

Setelah media selesai melalui tahap pengembangan, media akan melalui tahap implementasi. Implementasi media dilakukan di SMPN 4 Jombang. Selama tahap uji coba berlangsung peneliti melakukan pengumpulan data dan mencatat apa saja kekurangan dan kendala selama pengujian media tersebut. Dalam tahap ini, siswa akan diberikan angket untuk mengetahui bagaimana siswa merespon media yang telah dibuat.

Adapun tahapan terakhir merupakan tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah uji coba media pembelajaran *motion graphic*. Pada tahap ini berguna untuk mencari

kekurangan dan kelemahan dalam produk media *motion graphic*.



Gambar 1. Model pengembangan

Media pembelajaran yang telah dibuat akan diujikan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Jombang. Ada dua subjek yang akan dikenai penelitian. Subjek yang pertama adalah validator ahli media dan validator ahli materi. Subjek kedua adalah 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang.

Pada penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dipadukan antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Metode observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data sebelum pembuatan media. Data hasil observasi tersebut nantinya akan digunakan untuk dasar pembuatan media pembelajaran *motion graphic*. Sedangkan metode kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yang berguna untuk menentukan kelayakan media yang telah dibuat. Ketiga metode tersebut dilengkapi dengan metode dokumentasi dengan mengumpulkan literatur, karya dan gambar yang dapat mendukung pengembangan media.

Data validasi yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan Skala Linkert 1-4. Berikut merupakan rumus perhitungan persentase validasi.

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum R$ = Jumlah jawaban validator

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungan akan dikonversikan menggunakan tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skor validasi

Persentase Penilaian	Interpretasi
0 – 24,99 %	Tidak Valid
25 – 49,99 %	Kurang Valid
50 – 74,99 %	Valid
75 – 100 %	Sangat Valid

Setelah media pembelajaran diterapkan, data yang telah terkumpul dari respon siswa akan di hitung. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase kuesioner siswa

F = Jumlah skor kuesioner siswa

N = Jumlah skor maksimal

Nilai yang diperoleh akan dikonversikan sesuai dengan tabel interpretasi berikut:

Tabel 2. Interpretasi skor respon siswa

Persentase Respon	Interpretasi
$\text{Respon} \geq 85\%$	Sangat Baik
$70\% \leq \text{respon} < 85\%$	Baik
$50\% \leq \text{respon} < 70\%$	Kurang Baik
$\text{Respon} < 50\%$	Tidak Baik

KERANGKA TEORETIK

Pembelajaran

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam proses pembelajaran yang ideal, ada tiga komponen yang harus berkaitan. Komponen tersebut adalah peserta didik, pendidik dan sumber atau media belajar. Ketiga komponen tersebut harus saling mendukung.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku semi-permanen yang diakibatkan dari perubahan diri dan proses pengalaman yang terjadi sepanjang hidup (Sihe, 2015). Dalam tulisannya Sihe mengelaborasi beberapa definisi yang dikemukakan oleh tokoh psikologi diantaranya adalah Robert M Gagne, Morgan, dan Kelvin Seifert.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara pesan yang berasal dari pengirim yang ditujukan pada penerima. Sedangkan arti dari media pembelajaran sendiri adalah segala macam sarana atau perantara yang memungkinkan pelajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2019).

Bovee (dalam Rohani, 2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa substansi yaitu: (1) Bentuk saluran yang digunakan sebagai penyalur pesan atau pelajaran. (2) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan belajar yang berfungsi sebagai perangsang pembelajaran. (3) Bentuk alat fisik yang mampu memuat dan menyampaikan informasi yang berguna sebagai rangsangan pembelajaran. (4) Alat fisik yang dapat menampilkan pesan baik audio maupun visual serta mampu menstimulasi pelajar untuk belajar.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Kustandi & Darmawan, 2020:16) Media pembelajaran visual memiliki empat fungsi yaitu, (1) Fungsi atensi. Fungsi ini berguna untuk menarik perhatian siswa agar berkonsentrasi dalam pembelajaran. (2) Fungsi Kognitif. Dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan sejumlah ilmuwan, terungkap bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar dan mempermudah mengingat informasi. (3) Fungsi Afektif. Dalam fungsi ini Levie dan Lenz menjelaskan bahwa media visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa pada apa yang sedang dipelajari. (4) Fungsi Kompensatoris. Fungsi ini mengakomodasi siswa yang lambat dalam memahami pelajaran melalui penjelasan lisan dan teks. Terungkap dari hasil penelitian, media visual mampu

memberikan gambaran yang lebih baik untuk siswa yang lemah dalam membaca dan memahami teks.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi salah satu faktor lahirnya berbagai macam media pembelajaran. beberapa jenis media pembelajaran diantaranya, yaitu: (1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) Media proyeksi diam, (3) Media audio, (4) Media audio visual diam, (5) Media audio visual hidup, (6) Media televisi, dan (7) Multimedia (Nurseto, 2012:23).

Motion Graphic

Motion Graphic diartikan sebagai seni dalam mengkombinasikan animasi dan desain grafis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan ide (Schlittler, 2015). Schlitter juga menjelaskan bahwa animasi bisa dianggap sebagai gambar yang di tangkap atau dibuat untuk menirukan realitas dan gerakan. *Motion graphers* biasanya menggunakan animasi sebagai teknik, yang membuat desainer grafis mampu berkomunikasi menggunakan *motion*. *Motion graphic* termasuk dalam salah satu media audio visual.

Dalam produksi *motion graphic* terdapat empat elemen penting didalamnya. Yang pertama adalah ilustrasi. Ilustrasi yang telah dibuat nantinya akan dimasukkan pada *software* untuk membuat animasi dengan menambahkan *keyframe* dan pengaturan lebih lanjut.

Selain Ilustrasi, Fotografi dan Tipografi mengambil peran penting dalam *motion graphic*. Fotografi mampu menampilkan gambar *real* sehingga pesan dapat dipahami dan meminimalkan *misconception*. Tipografi berfungsi sebagai penjelas melalui teks yang diatur sedemikian rupa dalam *motion graphic*.

Unsur terakhir yang tidak kalah penting adalah suara. Penambahan suara dapat berupa *voice over* dan *sounf effect*. Penambahan suara ini berfungsi sebagai penjelas dan pemberi kesan dramatis dalam *motion graphic* (Babic et al., 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran *motion graphic* ini dibuat menggunakan tiga *software* yang berbeda yaitu Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro. Ketiga *software* tersebut memiliki kegunaan yang berbeda. Pada tahap pembuatan ilustrasi, *software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator. Sedangkan pada tahap pembuatan animasi *software* yang digunakan adalah Adobe After Effect. Adapun untuk tahap penggabungan video, *software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro.

Sebelum pembuatan media, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dan karya yang dapat mendukung dalam pengembangan media.

Dalam pengumpulan data wawancara, diperoleh data bahwa belum ada guru yang memanfaatkan media audio visual *motion graphic* dalam kegiatan pembelajaran. Pada umumnya media yang digunakan adalah buku, *power point*, dan video pembelajaran non *motion graphic*.

Adapun data yang diperoleh dalam dokumentasi berfungsi dalam tahap pengembangan media *motion graphic*. dalam tahap ini peneliti mengumpulkan referensi tentang penggunaan *motion graphic* untuk menyampaikan informasi. Hasilnya adalah ditemukannya beberapa kanal *YouTube* yang mampu menjadi acuan dalam pembuatan media. Beberapa kanal tersebut adalah *Kok Bisa?*, *Neuron*, *Kurgezagt*, dan *Infographic Show*.

Analisis keadaan setelah observasi merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan media. Dengan menganalisis observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Jombang maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Media ini dimaksudkan untuk membantu guru matapelajaran seni rupa untuk mengajar materi menggambar bentuk.

Tahap kedua dalam perancangan media ini adalah tahap desain. Dalam tahap ini, peneliti membuat rancangan awal dari media

yang dibuat. Rancangan awal tersebut memuat tentang konsep, dan alur dari media *motion graphic* tersebut. Dalam Konsep yang digunakan dalam media ini terinspirasi dari beberapa kanal *YouTube* seperti *Kok Bisa*, *Kurgezagt*, dan *Infographic Show*. Peneliti memilih beberapa kanal tersebut karena menggunakan *flat animation* yang simpel dalam penyajiannya.

Setelah tahapan desain, media yang dirancang siap untuk dikembangkan. Pada tahap pengembangan media rancangan yang telah dibuat dikembangkan menjadi media *motion graphic* yang utuh. Pengembangan media tersebut tentunya sesuai dengan konsep dan alur yang telah dirancang sebelumnya.

Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 2. Sapaan kepada audiens
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 3. Materi video *motion graphic*
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 4. Tujuan dan fungsi pembelajaran
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 8. Penggunaan ilustrasi saat ini
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 5. Pengertian gambar ilustrasi
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 9. Unsur-unsur ilustrasi
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 6. Sejarah ilustrasi dunia (gambar ilustrasi pertama di gua)
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 10. Media ilustrasi manual
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 7. Hieroglif sebagai contoh penerapan ilustrasi di kehidupan masa lampau
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 11. Media ilustrasi digital
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 12. Jenis-jenis ilustrasi
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 16. Tampilan penutup
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 13. Teknik ilustrasi
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 14. Prosedur ilustrasi
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)



Gambar 15. Latihan soal
(Sumber: Dokumen Rahmandika Ali Zaki, 2021)

Setelah tahap pengembangan, media pembelajaran masuk dalam tahap uji validasi. Uji validasi media ini akan dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Adapun kedua validator tersebut adalah, 1) Luluk Sri Handayani, S.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran seni budaya sebagai validator ahli materi, dan 2) Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya sebagai validator ahli media. Proses ini dilakukan dengan memberikan media dan kuesioner yang telah dibuat kepada validator. Media *motion graphic* diberikan melalui *google drive* atau *WhatsApp* yang selanjutnya akan dianalisis oleh validator.

Kuesioner yang telah diisi oleh validator selanjutnya dihitung dan diinterpretasikan menggunakan skala likert 1-4. Di bawah ini merupakan hasil dari perhitungan dan interpretasi hasil validasi.

Tabel 3. Hasil validasi media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	72,5%	Valid
Penggunaan	83,3%	Sangat Valid
Rata-rata skor	77,9%	Valid

Berdasarkan tabel 3, penilaian dari aspek tampilan diperoleh nilai rata-rata 72,5%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori valid. Indikator aspek tampilan meliputi penggunaan teks, animasi, videografi, *sound effect*, gambar, dan warna yang digunakan dalam media.

Sedangkan indikator aspek penggunaan meliputi kejelasan media, pengoperasian dan kejelasan media. Persentase nilai aspek penggunaan diperoleh sebesar 83,3% yang mana dapat dikategorikan sangat valid. Dari dua aspek tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,9%. Nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Tabel 4. Hasil validasi materi

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	92%	Sangat Valid
Isi	84%	Sangat Valid
Media	88%	Sangat Valid
Rata-rata skor	88%	Sangat Valid

Tabel 4 merupakan hasil perhitungan validasi materi. Dari hasil tersebut diperoleh beberapa aspek nilai diantaranya indikator aspek pembelajaran sebesar 92% yang meliputi relevansi materi, kejelasan dan kelengkapan materi, dan sistematika penyajian materi. Indikator aspek isi diperoleh hasil sebesar 84% yang meliputi kebenaran isi materi, dan kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar. Sedangkan indikator aspek media diperoleh hasil sebesar 88%. Isi dari Indikator aspek media meliputi kemenarikan media pembelajaran dan kualitas media. Dari hasil validasi tersebut diperoleh skor rata-rata sebesar 88%. Dari skor tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Tabel 5. Total hasil validasi

Hasil validasi	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	77,9%	Valid
Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Rata-rata skor	82,95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil validasi yaitu 82,92%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Dengan hasil demikian, maka media pembelajaran yang dibuat dapat diimplementasikan pada pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang. Adapun subjek dalam implementasi tersebut merupakan siswa kelas VIII E dan VIII F. Sebelum diimplementasikan media terlebih dahulu direvisi sesuai dengan masukan dan saran validator. Berikut ini merupakan masukan dan saran dari para ahli.

Tabel 6. Saran dan perbaikan

Saran	Perbaikan
Opening perlu tampilan identitas konten video (judul, materi, target), hal ini penting karena akan menjadi 'shortcut' audiens untuk mengetahui isi video secara umum.	Menambahkan judul, materi, dan target pada opening media.
Pada sudut kanan atas/menyesuaikan saya kira perlu semacam judul/topik dari video yang sedang ditayangkan.	Memberikan topik materi di sudut kiri atas sebagai penjelas.
Menit ke 00:01:10 menurut saya perlu di-insert gambar/foto yang sebenarnya dari lukisan goa yang anda maksud. Demikian juga pada menit ke 00:01:30 tentang hieroglif.	Memberikan Gambar sebenarnya pada menit ke 00:01:10 dari lukisan goa dan gambar hieroglif pada menit ke 00:01:30.
Menit 00:01:54 tentang unsur ilustrasi ada baiknya ditambahkan angka 1,2,3.	Menambahkan angka 1,2,3 pada menit 00:01:54 tentang unsur ilustrasi.
Menit ke 00:02:20 tentang penjelasan tema, menurut saya terlalu mepet ke samping kiri. Bisa dibuat rata kanan sj untuk penjelasannya. Agar	Menggeser penjelasan sedikit lebih ke tengah video agar lebih proporsional.

enak dilihat. Demikian juga yang lain menyesuaikan.	
Topik tentang penggunaan alat ilustrasi digital bisa ditambahkan misalnya Pen Display/Pen Tablet/iPad dan juga program/aplikasi yang dipakai.	Menambahkan alat yang dapat digunakan pada ilustrasi digital sekaligus aplikasi yang digunakan untuk membuat ilustrasi.
Menit ke 00:05:51 tentang prosedur bisa dibuatkan tampilan alur (ada tulisannya) dalam bentuk diagram/infografis agar lebih menarik dan mendalam.	Menambahkan alur pada prosedur pembuatan ilustrasi
Menit ke 00:06:19 tentang tahap sketsa ada baiknya diberikan tulisan “Tahap Sketsa”, demikian juga dengan tahapan yang lain.	Memberikan tulisan “tahapan” pada setiap tahap pembuatan ilustrasi sebagai penjelas.
Jika dalam video anda mengambil/pakai timelaps karya orang lain, wajib disebutkan sumbernya/dicantumkan.	Pemberian sumber pada video yang mengambil dari karya orang lain.
Menit ke 00:07:04 tayangan tampilan soal kurang menarik, pemenggalan kata juga sebaiknya diperbaiki.	Mengubah pemenggalan kata dan tampilan media.
Scene terakhir berikan identitas kamu.	Menambahkan identitas pada scene terakhir.
Musik latar belakang yang digunakan temponya terlalu cepat sehingga membuat anak terpecah konsentrasinya. Perhatiannya antara memperhatikan materi yang disampaikan dan musik yang digunakan	Mengubah musik latar belakang menjadi lebih lambat.

Mengacu pada saran yang diberikan oleh para validator peneliti selanjutnya melakukan perbaikan pada media yang telah dibuat. Selanjutnya media akan diimplementasikan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang. Penerapan media berfungsi untuk mengambil data respon siswa. Data diambil dengan memberikan angket respon siswa. Data dari hasil uji respon siswa diperoleh nilai sebesar 80,2%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan Model pengembangan ADDIE 5 tahap. Media ini dikembangkan menggunakan beberapa *software* antara lain *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premiere*.

Media yang telah dikembangkan akan terlebih dahulu melalui tahap validasi. Tahap ini berfungsi untuk menjadikan media benar-benar layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Dalam tahap ini terdiri dari dua validator yang masing-masing adalah validator media dan validator materi. Sebelum diimplementasikan media terlebih dahulu direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Nilai rata-rata validitas media diperoleh sebesar 77,9%. Hasil ini dikategorikan valid. Sedangkan hasil rata-rata validitas media diperoleh sebesar 88%. Angka ini menunjukkan bahwa kategori validitas materi adalah sangat valid. Total keseluruhan hasil validitas adalah sebesar 82,95%. Dengan ini media pembelajaran yang dibuat dapat dikategorikan menjadi media yang sangat valid.

Sedangkan hasil dari uji respon siswa diperoleh nilai sebesar 80,2%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik.

Dengan hasil dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis *motion graphic* ini valid dan layak untuk digunakan. Dengan demikian media dapat digunakan untuk

pembelajaran seni rupa khususnya pada materi menggambar ilustrasi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan. Bagi pengguna media ini disarankan untuk menggunakan alat penunjang seperti LCD proyektor, Laptop, dan pengeras suara. Perlunya penambahan sumber rujukan lain untuk menambah wawasan siswa. Perlunya soal latihan lebih mendalam sehingga siswa mampu memahami materi secara menyeluruh.

Pengguna media juga tidak dianjurkan untuk bergantung seluruhnya pada media ini. Interaksi pada saat pemutaran media sangatlah dianjurkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Interaksi dapat penambahan materi dari rujukan lain maupun lemparan pertanyaan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). *Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media*. 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Babic, N., Pibernik, J., & Mrvac, N. (2008). Media study: Motion graphics. *Proceedings Elmar - International Symposium Electronics in Marine*, 2, 499–502.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media Group.
- Luthiawati, E. R., & Syah, M. F. J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang*. 1–10.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. 35,110,114,120,121.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Schlittler, J. P. A. (2015). *Motion Graphics and Animation Presented at SAS 2014*. June, 1–7.
- Sihe, A. J. (2015). Konsep Pembelajaran. *E-Prints UTM*, 8. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23790/4/Chapter I.pdf>
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Wiana, W. (2015). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 4(8), 102–108.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); 1st ed.). Prenada Media Group.