



Pengembangan Media Video *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19

Imas Tintin Solihatini¹, Yunus Abidin², S. Nailul Muna Aljamaliah³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding email: yunusabidin@upi.edu

Abstract

The main objective of the research is to design and develop motion graphic video media in learning to write rhymes. The research method used is design and development (D&D) and the ADDIE development model. This study concludes that based on the assessment of media experts, the developed media shows a percentage of 88% with a very decent category. The assessment of the material expert shows a percentage of 71.2% with a decent category. Based on user ratings, namely teachers and students, the media developed was categorized as very feasible based on the teacher's view and received an assessment in the very appropriate category based on the responses of students. This shows that motion graphic video media can be used as a medium for learning to write poem.

Keywords: teaching writing, poem, video motion graphic

Abstrak

Tujuan utama penelitian adalah untuk merancang dan mengembangkan media video *motion graphic* dalam pembelajaran menulis pantun. Metode penelitian yang digunakan *design and development* (D&D) dan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menyimpulkan bahwa berdasarkan penilaian dari ahli media, media yang dikembangkan menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase 71,2% dengan kategori layak. Berdasarkan penilaian pengguna yakni guru dan siswa, media yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan pandangan guru dan mendapatkan penilaian berkategori sangat layak berdasarkan tanggapan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video *motion graphic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis pantun.

Kata Kunci: pembelajaran menulis, pantun, video *motion graphic*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dewasa ini semakin cepat seiring dengan berkembangnya era revolusi industri 4.0. Namun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia khususnya di sekolah masih belum masif. Martin & Mullis (2012) memperkuat kondisi ini melalui penelitiannya yang membuktikan bahwa masih banyak sekolah di Indonesia yang tidak menyediakan fasilitas berbasis digital secara layak untuk media pembelajaran. Padahal di sisi lain penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting (Amali, Zees, & Suhada, 2020).

Pada masa pandemi Covid 19 keberadaan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih vital dan merupakan sebuah keniscayaan. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa sama sekali menghilangkan model awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di dalam kelas (Yusrizal, Safiah, & Nurhaidah (2017).

Rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia tentu akan berdampak pada tidak menariknya proses pembelajaran. Di sisi lain kondisi ini diperparah dengan kenyataan bahwa tidak semua materi pembelajaran di sekolah bersifat baru dan kontekstual. Beberapa materi bahkan dianggap sudah tertinggal zaman dan cenderung tidak menarik dan tidak menantang. Materi yang demikian biasanya berkenaan dengan budaya nusantara, yang salah satunya adalah pantun. Padahal keberadaan materi pantun sangat penting karena dipandang dapat meningkatkan literasi budaya siswa. Farr (2009) yang menjelaskan bahwa folklor yang salah satunya berupa pantun memiliki vitalitas yang melekat pada penduduk asli dan kekuatan bahasa daerahnya.

Tentang pentingnya pantun bagi literasi budaya siswa dipertegas Humpherys & Babb (2020) yang menyatakan pembelajaran berbasis folklor /pantun memiliki nilai yang sangat penting karena dianggap mampu digunakan untuk mempelajari topik yang kompleks. Agbenyega, Tamakloe, & Klibthong (2017) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berbasis nilai budaya dapat meningkatkan kemampuan ingatan siswa atau kemampuan kognitif siswa. Menilik hal ini penting dikembangkan media pembelajaran yang mampu mengemas pantun menjadi lebih menarik dan berdimensi teknologis apalagi di era pandemi ini.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran di era pandemi salah satunya adalah *video motion graphics*. Menurut Cendana & Tjhin (2020) *motion graphic* saat ini telah dianggap sebagai alat yang efektif dalam mengekspresikan visualisasi.

Upaya mengembangkan *video motion graphic* telah banyak dilakukan. Dzikri (2019) telah berhasil mengembangkan *video motion graphic* dalam model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran bahasa Inggris yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa. *Video motion graphic* telah terbukti pula mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam bidang literasi sosial (Akbar, 2019). Lebih lanjut Sa'adah, Prmono & Suharso (2017) membuktikan bahwa penggunaan *video motion graphic* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar telah berdampak pada keberhasilan proses belajar mengajar. Gusman & Marlini (2018) telah pula mengembangkan media untuk mengenalkan perpustakaan pada siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan uraian di atas, *video motion graphic* dapat dikembangkan dalam bahasa Indonesia khususnya menulis pantun. Hal ini penting dilakukan agar pantun tidak lagi dipandang sebagai materi yang kuno dan membosankan. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah mendesain dan mengembangkan media *video motion graphic* yang layak dan tepat digunakan untuk pembelajaran menulis pantun.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) (Richey & Klein, 2005). Model penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan suatu model penelitian yang memiliki tujuan utamanya yaitu untuk menyediakan informasi bagi *instructional designer* (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian proses *design*, pengembangan, dan evaluasi (Ellis & Levy, 2010). Pengembangan *video motion graphic* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan desain pembelajaran ADDIE dengan 4 tahapan pengembangan yakni tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Partisipan dalam penelitian ini dilandasi pendapat Richey & Klein (2005) yang menyatakan penelitian D&D dapat menggunakan beberapa tipe partisipan. Tipe partisipan dalam penelitian ini adalah tipe 1 yaitu desainer dalam hal ini peneliti, evaluator ahli yang mencakup ahli media dan ahli materi, dan pengguna yang mencakup guru dan siswa. Partisipan ahli dalam penelitian ini adalah 10 orang ahli, 15 guru, dan 25 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media *video motion graphic* adalah pedoman wawancara dan angket. Indikator kelayakan materi mencakup (1) kemenarikan materi, (2) kejelasan materi, (3) kepraktisan materi, (4) kebenaran materi, dan (5) kesesuaian materi. Indikator kelayakan media mencakup (1) kemenarikan desain, (2) komposisi desain, (3) kualitas gambar dan suara, (4) kualitas desain, (5) kepraktisan media, dan (6) kefungsionalan media.

Data hasil penelitian diolah secara deskriptif untuk data hasil wawancara. Data kuesioner diolah dengan menggunakan skala rating dan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan persentase.

HASIL PENELITIAN

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran menulis pantun dalam bentuk *video motion graphic*. Upaya menghasilkan produk ini dapat dijelaskan berdasarkan model pengembangan yang dipilih yakni model ADDIE. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai atau tidak dengan kebutuhan pengguna. Peneliti melakukan wawancara secara terbuka kepada guru kelas V, berdasarkan hasil wawancara tersebut hal yang biasa dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung konsep pembelajaran yang biasa digunakan yaitu guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah secara berkelompok atau bisa saja secara individu. Begitu dengan sumber belajar yang digunakan adalah buku tema guru

dan buku tema siswa. Media yang digunakan sangat minim hanya mengandalkan buku tema siswa saja. Kebutuhan siswa dalam belajar selain menggunakan buku sumber tema, tentu saja perlu inovasi baru yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media yang mampu menunjang dan atau mampu membantu proses pembelajaran.

Tahap analisis yang kedua dilakukan melalui tahap analisis kurikulum. Berdasarkan analisis ini telah ditetapkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dapat diuraikan menjadi poin indikator ketercapaian dan materi pembelajaran. Kompetensi dasar pengetahuan yang bertemali dengan media ini adalah menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Kompetensi dasar keterampilannya adalah menulis pantun.

Analisis kebutuhan lain yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan *software* yang akan mendukung proses produksi media dan analisis kebutuhan spesifikasi *hardware* yaitu spesifikasi gawai yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran. *Software* yang dibutuhkan untuk mengembangkan media adalah *animaker* dan beberapa *software* lainnya serta spesifikasi gawai yang dapat digunakan minimal gawai yang memiliki RAM 2 GB dan layar diagonal 5,2”.

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap dimana peneliti melakukan rancangan media secara keseluruhan, sekaligus rancangan kegiatan saat menggunakan media pada saat pembelajaran. Langkah pertama pada tahap ini adalah disusunnya Garis Besar Program Media (GBPM).

Salah satu tahap yang dilakukan dalam tahap desain adalah penyusunan storyboard. *Storyboard* berisi mengenai rincian visual per *scene* dalam video dan narasi yang akan diangkat dalam video, tujuannya yaitu untuk memastikan bahwa setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif.

	Deskripsi	Script	Visual	Audio
1.	Pembukaan	-		intro back sound
2.		Title : Pantun Kompetensi Dasar 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.		Narator + Musik : Halo adik-adik semua hari ini kita akan belajar tentang pantun.

Gambar 1. Contoh Storyboard VMG

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran serta melakukan penilaian atau validasi ahli kepada beberapa ahli. Media yang dikembangkan akan menjadi sebuah produk berupa video yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Validasi kepada ahli yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket terkait dengan kelayakan produk mengenai konten maupun komponen media video *motion graphic*.

Pembuatan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil rancangan peneliti yang terdapat pada *storyboard*. Untuk membuat media pembelajaran *motion graphic* menjadi berbentuk video, maka diperlukan beberapa *software* sebagai alat bantu, diantaranya Adobe Illustrator (ver. CC 2015), Adobe Photoshop CS3, Adobe Animate CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2015, Adobe Encoder CC 2018. Dalam hal penggunaan asset, aset diunduh melalui *web open source* yaitu Freepik dan *software* animaker.

Pada tahap pengembangan produk yang telah dihasilkan, peneliti melakukan penilaian atau validasi ahli kepada beberapa ahli. Validasi kepada ahli yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket terkait dengan kelayakan produk mengenai konten maupun komponen media video *motion graphic*.

Berdasarkan hasil penelitian, validasi materi yang dilakukan oleh beberapa ahli materi menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 1 Penilaian Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor	Persentase
Kemenarikan Materi	20	80
Kejelasan Materi	20	80
Kepraktisan Materi	18	72
Kebenaran materi	15	60
Kesesuaian Materi	16	64
Rata-rata	17,8	71,2

Terdapat 5 aspek penilaian dengan total jumlah skor 25 poin pada masing-masing indikator. Berdasarkan data tersebut dapat dikemukakan bahwa secara rata-rata penilaian materi mendapat total skor 17,8 atau mendapatkan persentase 71,2%. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa penilaian materi berdasarkan ahli materi berada pada kategori layak.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan *feedback* di antaranya yaitu perlunya memperbaiki contoh pantun dan memperbaiki adanya kesalahan dalam penempatan materi pantun dari segi kompetensinya.. Atas dasar ini, dilakukanlah perbaikan media dari aspek materi agar media yang digunakan lebih baik.

Validasi media dilakukan oleh ahli media dengan latar belakang keilmuan multimedia. Penilaian media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan

media untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media.

Tabel 2 Penilaian Angket Ahli Media

Indikator	Skor	Persentase
Kemenarikan Desain	23	92
Komposisi Desain	21	84
Kualitas Gambar Dan Suara	22	88
Kualitas Desain	23	92
Kepraktisan Media	24	96
Kefungsionalan Media	19	76
Rata-rata	22	88

Terdapat 6 aspek penilaian dengan total jumlah skor 25 poin pada masing-masing indikator. Berdasarkan data tersebut dapat dikemukakan bahwa hasil angket validasi kelayakan media mendapat skor rata-rata 22 dengan persentase 88%. Masukan yang diperoleh dari ahli media di antaranya menyesuaikan durasi untuk waktu baca, dikarenakan ketika teks muncul siswa akan membaca dan membutuhkan waktu. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media maka media video *motion graphic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pantun.

4. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dan evaluasi merupakan tahap yang menghubungkan perancang dan pengguna secara langsung. Dalam penelitian pengembangan ini implementasi dilakukan melalui uji coba produk. Pada tahap sebelumnya peneliti telah mendesain dan mengembangkan produk yang akan diujicobakan, sehingga pada tahap ini peneliti langsung mengujicobakan kepada siswa kelas V SD. Uji coba dilakukan secara *online* melalui grup *whatsapp*, dengan total 25 siswa. Peneliti memberikan arahan untuk penggunaan media serta angket yang telah dibuat. Untuk mempermudah penggunaan media, peneliti mengunduh media pembelajaran melalui *Youtube*, hal ini bertujuan agar pelaksanaan menjadi efektif, sehingga siswa langsung mengakses *link* yang telah diberikan dengan menggunakan *smartphone* masing-masing dengan mudah. Berdasarkan hasil kuesioner guru diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Angket Penilaian Guru

Indikator	Skor	Persentase
Kemenarikan Media	73	97,3
Kualitas Media	71	94,6
Kepraktisan Media	65	86,6
Kefungsionalan Media	70	93,3
Ketepatan Materi	70	93,3
Kesesuaian Materi	75	100
Rata-rata	70,6	94,2

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru, secara keseluruhan mendapat skor rata-rata sebesar 70,6 dari skor total 75 dengan persentase 94,2%. Dengan demikian video *motion graphic* dapat dikatakan sangat layak.

Untuk mendapat tanggapan dari siswa, peneliti menyampaikan kuesioner pada para siswa. Kuesioner untuk siswa bentuknya lebih sederhana disesuaikan dengan karakteristik siswa. Data hasil kuesioner siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Angket Penilaian Siswa

Indikator	Skor	Persentase
Kemenarikan Media	121	96,8
Kualitas Media	120	96
Kepraktisan Media	115	92
Kefungsionalan Media	122	97,6
Ketepatan Materi	124	99,2
Kesesuaian Materi	125	100
Rata-rata	121,1	96,9

Berdasarkan hasil angket tanggapan tersebut secara keseluruhan mendapat persentase 96,9% dengan kriteria sangat layak. Begitu pula dengan skor rata-rata yang diperoleh sangat baik yaitu 121,1 dari skor total 125.

Tahap berikut merupakan tahapan terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki prosedur penggunaan produk serta mengidentifikasi kesalahan dalam penggunaan produk. Peneliti melakukan revisi tahap akhir agar video pembelajaran tersebut menjadi media yang layak untuk digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media video *motion graphic* didasari oleh hasil analisis pada tahapan *ADDIE*. Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan dalam pembahasan di atas, menyebutkan bahwa dengan adanya penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang kurang variatif khususnya dalam pokok bahasan menulis pantun, sehingga minat siswa dalam mempelajari pantun berkurang. Hasil analisis juga menyebutkan hal yang mendasari bahwa dalam materi pantun hanya menggunakan media berupa buku siswa saja yaitu dikarenakan guru belum bisa memanfaatkan media dengan baik, ada pun temuan berdasarkan wawancara yang bersumber dari guru. Bahwa sekolah telah memiliki fasilitas seperti proyektor, komputer, internet, akan tetapi guru yang menangani kelas tersebut belum terbiasa menggunakan teknologi tersebut. Sehingga mau tidak mau guru hanya memberikan metode ceramah beserta media buku siswa pada materi bahasa Indonesia pokok bahasan pantun.

Rancangan media pembelajaran diawali dengan penyusunan GBPM (Garis Besar Pengembangan Media). GBPM dibuat dengan mengacu kepada analisis kebutuhan, tujuan beserta materi. Dengan adanya GBPM sangat membantu peneliti untuk merancang format media berdasarkan kebutuhan. GBPM terdiri dari identitas media, materi pokok, deskripsi singkat, KI serta format media yang akan dirancang. Setelah menyusun GBPM, perancangan dilanjutkan dengan menyusun *storyboard*.

Adanya *storyboard* sangat memudahkan peneliti dalam mempersiapkan aset untuk media yang akan dikembangkan. Mahardhika & Fathoni (2013) mengemukakan bahwa *storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Terdapat beberapa aspek dalam pembuatan rancangan *storyboard* di antaranya yaitu deskripsi, skrip, penggambaran secara visual dan audio. Dari penyusunan GBPM dan *storyboard* tersebut maka peneliti sudah bisa melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran atau produk yang akan dibuat.

Pengembangan media video *motion graphic* merupakan salah satu inovasi yang baru untuk media pembelajaran (Rusdiansyah & Leonard, (2020). Dengan adanya media pembelajaran yang berbentuk video tersebut diharapkan siswa dapat menulis pantun dengan baik dan benar. Saputra & Wibawa (2020) menyatakan bahwa media *motion graphic* memiliki beberapa kelebihan maupun kegunaannya, salah satunya yaitu mampu memaparkan secara lebih jelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.

Dalam penggunaan media video, terdapat beberapa unsur seperti unsur audio dan juga visual, sehingga siswa bisa memilih salah satu fokus atau bisa dengan kedua unsur tersebut, tergantung dengan karakteristik siswa itu sendiri. Adanya media pembelajaran video *motion graphic* ini tentunya tidak akan mengurangi esensi dalam konten pembelajaran (Betancourt, 2012). Peneliti pada dasarnya telah melakukan uji validasi kepada ahli materi dan media sebelum mengimplementasikan kepada siswa dan guru. Selain itu media berupa video tersebut dievaluasi oleh ahli apabila terdapat perbaikan yang memang harus diperbaiki. Berdasarkan hal tersebut penelitian memiliki kesejajaran dengan penelitian Purwanti & Haryanto (2015) yang telah pula menghasilkan media yang sama tetapi untuk pembelajaran PPKn dan Effendi, Adi & Sulthoni (2020) dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Dalam media video ini peneliti menerima masukan yang diberikan oleh ahli diantaranya, untuk memperbaiki salah satu contoh pantun serta memberikan waktu lebih untuk *voice over* pada video dikarenakan terlalu cepat. Adapun penilaian yang diberikan oleh para ahli yaitu dengan menggunakan angket validasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media maupun materi yang telah dikembangkan layak atau tidak. Penilaian lainnya pun berupa angket penilaian dan wawancara yang diberikan kepada guru beserta siswa sebagai instrumen pendukung.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan di pembahasan sebelumnya. Peneliti mengajukan 10 butir pertanyaan yang berkaitan dengan media, materi, serta tanggapannya mengenai kegunaan dari media pembelajaran itu sendiri. Hasil yang didapat berdasarkan wawancara secara terbuka tersebut di antaranya guru sangat mengapresiasi konsep yang telah dibuat untuk menyampaikan materi pembelajaran pantun, begitu pun dengan sumber belajar yang biasa digunakan oleh guru untuk materi pantun ini yaitu buku siswa dan buku guru. Guru mengemukakan bahwa materi yang biasa disampaikan dalam pokok bahasan pantun ini yaitu ciri-ciri pantun dsb.

Selanjutnya yaitu respons yang diberikan oleh siswa pada saat pembelajaran *online* dapat dikatakan masih bisa mengikuti kegiatan pembelajaran, meski guru berpendapat bahwa sebenarnya siswa sudah merasa bosan dan jenuh. Pernyataan selanjutnya yaitu media pembelajaran video *motion graphic* ini memiliki dampak atau pengaruh terhadap pembelajaran pantun yaitu pengetahuan pemahaman siswa mengenai materi pantun meningkat.

Berdasarkan hasil analisis dan juga wawancara dapat dikatakan bahwa guru belum menggunakan media seperti video dalam pembelajarannya khususnya pantun. Guru juga berpendapat bahwa penggunaan media berupa video yang diunggah melalui akun Youtube memiliki kekurangan salah satunya yaitu tidak semua siswa memiliki koneksi internet yang stabil sehingga terdapat kendala pada saat mengunduh atau mengakses *link* tersebut. Guru juga berpendapat bahwa media yang baik itu merupakan media yang mampu mendukung sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan penilaian angket beserta wawancara secara terbuka yang telah diberikan oleh siswa dan guru, dapat ditemukan bahwa penggunaan media video *motion graphic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun layak untuk digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini telah berhasil mengemas pembelajaran pantun dengan menggunakan media video *motion graphic*. Media yang dikembangkan telah dinilai layak oleh materi dan ahli media. Berdasarkan tanggapan pengguna yakni guru dan siswa sekolah pun media yang telah dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini dinilai dari berbagai aspek baik dari aspek ketepatan dan kesesuaian materi, kualitas media yang dikembangkan, kemenarikan media maupun dari aspek motivasi belajar.

Penggunaan media video *motion graphic* harus tetap dipandu dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan hal ini, para guru disarankan untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat agar media ini dapat digunakan secara lebih optimal. Penelitian selanjutnya disarankan agar memfokuskan diri pada upaya pengembangan strategi pembelajaran berbasis video *motion graphic*.

REFERENCES

- Agbenyega, J. S., Tamakloe, D. E., & Klibthong, S. (2017). Folklore epistemology: how does traditional folklore contribute to children's thinking and concept development?. *International Journal of Early Years Education*, 25(2), 112-126.
- Akbar, A. (2019). Dampak Penggunaan Media Video Motion Graphic Untuk Terhadap Peningkatan Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Amali, L.N. , Zees, N., & Suhada, S. (2020) Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*.2 (1). 23 – 30.
- Betancourt, Michael. (2012). *The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic*, (online). Diakses dari: <http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20110826144209282>
- Cendana, W., & Tjhin, N. T. (2020). Media Motion Graphics untuk Penyampaian Materi “Bagaimana Manusia Memproses Emosi dan Tahapan Perkembangan (Piaget). *Pendidikan Dasar*. 2 (1), 45–51. doi: <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.890>.
- Dzikri, A. (2019). *Pengembangan Video Motion Graphic Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia*. Skripsi Tidakdipublikasikan. Bandung: Perpustakaan UPI.

- Efendi, Y. A., Adi, E.P., & Sulthoni (2020) Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*. 6 (2) 97–102.
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida : Nova Southeastern University.
- Farr, T. J. (2009). Some uses of folklore in teaching English. *Peabody Journal of Education*, 17(4), 260-262.
- Gusman, N.M., & Marlini (2018) Pembuatan Motion Graphic untuk Memperkenalkan Perpustakaan kepada Siswa Sekolah Dasar dalam Bentuk Video. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. 7 (2). 88–94.
- Humpherys, S. L., & Babb, J. (2020). Using Folklore, Fables, and Storytelling as a Pedagogical Tool in Assessment Exams. *Information Systems Education Journal*, 18(5), 5–10.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2019). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahardhika, S. & Fathoni, A.F.C.H. (2013) Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic. *Humaniora*. 4 (2). 1183–1189.
- Martin, M. O., & Mullis, I. V. S. (2012). *TIMSS and PIRLS 2011: Relationship Among Reading, Mathematics, and Science Achievement at the Fourth Grade - Implications for early learning*: http://timssandpirls.bc.edu/timsspirls2011/downloads/TP11_Relationship_Report.pdf.
- Purwanti, A. & Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2 (2). 190 –200.
- Richey, R.T., dan Klein, J.D., (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies and Issues*. New York : Routledge.
- Rusdiansyah, S. & Leonard (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 7 (2). 135 – 144.
- Sa'adah, I., Prmono, S.E., & Suharso, R. (2017) Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*. 5 (1). 25–31.
- Saputra, R.D. (2020) Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal IT-EDU*. 5 (1). 371–379.
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (2). 126–134.