

Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis *Motion Graphic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Uci Fitriani^①, Abdul Muktadir^②, Bambang Parmadie^③

Magister Pendidikan Dasar Unib^①, Universitas Bengkulu^②, Universitas Bengkulu^③
ucifitriani09@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, bparmadie@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 20 Juli 2022
Revised: 22 Agustus 2022
Available Online: 22
September 2022

This study aims to determine how the development, feasibility, teacher and student responses and the effectiveness of motion graphic-based animation video media developed at SDN 06 and 07 Bengkulu City. The method used is the Research and Development method using the ADDIE model. The research instruments used were interviews, questionnaires, knowledge learning outcomes tests in the form of multiple choice questions (Multiple Choices) given through pretest and posttest and performance assessment rubrics to measure learning outcomes in skills aspects. The results showed that the developed media met the eligibility and requirements to be used as learning media. This can be seen from the material validation of 0,91, language validation 0,82 and design validation 0.86. The teacher and student responses showed a positive response to the developed media. It is also quite effective in improving students' Indonesian learning outcomes. Seen from the learning outcomes of the knowledge aspect, the significance value at (2-tailed) is 0,000 and the N-Gain Score is 70%. Meanwhile, the learning outcomes in the skill aspect of the experimental class were higher than the control class. From these data, it appears that there are differences in learning outcomes achieved by students in the experimental and control classes. Thus, it can be concluded that motion graphic-based animation video media is quite effective in improving Indonesian language learning outcomes in advertising materials in elementary schools.

Correspondence E-mail:
ucifitriani09@gmail.com

Keywords: Media, Animated Video, Advertising, Learning Outcomes

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi bermacam-macam bidang kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi dapat memberikan hal-hal baru dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Dalam struktur Kurikulum 2013. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak diajarkan sebagai mata pelajaran, melainkan akan menjadi penunjang bagi sarana pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

Pemanfaatan media teknologi punya peran penting sebagai sarana siswa agar dapat memahami isi pembelajaran secara optimal. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, Arsyad (2016: 31) mengelompokkan media pembelajaran dalam empat kelompok, diantaranya: 1) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 2) media hasil teknologi cetak; 3) media hasil teknologi audio-visual; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pembelajaran dengan menggunakan media dianggap lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media. Siswa akan lebih antusias belajar sehingga pembelajaran menjadi optimal. Sebagaimana dijelaskan Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal itu mencakup semua mata pelajaran, tak terkecuali Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa di dalam kelas, untuk mempelajari materi yang berhubungan dengan bahasa. Pembelajaran tersebut memiliki tujuan agar siswa dan guru bisa berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tulisan dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menurut Depdiknas (2006: 2) yaitu agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terjadi kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses kegiatan yang menyebabkan guru dan siswa melakukan suatu kegiatan bersama-sama atau bekerja sama dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran. Ruhimat (2011: 147) menyebutkan komponen tersebut antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, siswa, dan guru.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan memiliki kompetensi berbahasa yang baik dan benar. Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang susah dipahami oleh siswa, yaitu materi iklan. Sesuai dengan analisis Kurikulum 2013 yang telah dilakukan sebelumnya, kompetensi dasar yang akan digunakan pada penelitian ini adalah KD 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. KD 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

Dalam penyampaian iklan memiliki media yang bermacam-macam. Menurut Sasono (2021: 43) jenis iklan berdasarkan media yang digunakan yaitu berupa iklan media cetak dan elektronik. Beberapa diantaranya yaitu reklame, koran, majalah, surat kabar, iklan pada televisi, radio, web ataupun youtube. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi iklan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Karena iklan memiliki struktur dan kebahasaan yang berbeda-beda. Sehingga, untuk memahaminya siswa memerlukan strategi tersendiri dalam penyampaian. Selain itu juga, ditemukan bahwa nilai ulangan Bahasa Indonesia siswa masih rendah. Data menunjukkan dari 24 orang siswa, 10 orang siswa mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 14 orang siswa mendapat nilai di bawah KKM. Presentase nilai siswa dibawah KKM yaitu sebesar 58%. Artinya, lebih dari setengah jumlah siswa mendapat nilai dibawah KKM (70).

Dalam Permendikbud Nomor 65 tahun 2013a tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13, disebutkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Apabila guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab di depan siswa, maka pembelajaran kurang efektif dan efisien. Selama ini, guru hanya menerangkan pembelajaran secara lisan, sehingga anak sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Karena hanya menggunakan *textbook* ataupun dengan menggunting-gunting contoh iklan di majalah dan media cetak saja. Artinya, masih terdapat guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Hanida, Iriani, Arthur (2015) bahwa masih banyak guru yang belum mengintegrasikan media pembelajaran terkhususnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Guru tidak boleh terpaku pada pembelajaran konvensional saja, namun harus dapat menggunakan teknik dan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Untuk mengoptimalkan pembelajaran di dalam kelas, guru juga harus dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Salah satunya pemanfaatan teknologi. Hal ini sesuai

dengan penelitian Wirabumi (2020) yang menyebutkan bahwa guru perlu memanfaatkan kecanggihan teknologi agar terdapat variasi dalam mengajar.

Guru lebih diharapkan untuk senantiasa menjadi lebih kreatif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Pada Kenyataannya, berdasarkan hasil prapenelitian berupa wawancara yang terjadi di salah satu Sekolah Dasar gugus I Kota Bengkulu yaitu: 1) guru belum mampu untuk mengembangkan media pembelajaran; 2) ketersediaan media pembelajaran kurang memadai; 3) guru hanya memanfaatkan buku siswa dan gambar sebagai media pembelajaran. Menurut Sundayana (2015: 3) penggunaan media dapat memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, perludanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih mengembangkan media video animasi berbasis *motiongraphic* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Di era globalisasi ini, maka guru perlu kreatif dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang lebih aktif dan maksimal. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila lingkungan belajar menarik bagi siswa. Tentunya hal itu akan mendorong motorik anak lebih aktif dan mendapat keilmuan secara maksimal baik dari sikap, pengetahuan dan psikomotor. Penjelasan diatas selaras dengan pendapat Miftah (2014) bahwa menggunakan media pembelajaran dapat membantu mempermudah perubahan peran guru dari peran sebagai penyampai informasi menjadi peran sebagai fasilitator belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dengan media yang tepat, selain dapat membantu siswa dalam memahami suatu pesan, dianggap dapat mendorong kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa yang dimaksud diatas sesuai dengan penelitian Masitah dan Juli (2016) yang menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Salah satu media pembelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi ialah video animasi *motiongraphic*. Film, video, dan *motion graphic* merupakan unsur sekaligus bentuk dari teknologi audio visual. Dalam media ini dihadirkan bentuk-bentuk yang siswa Sekolah Dasar senang, yaitu perpaduan antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Hal ini dapat menambah semangat dan antusias siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Eggiet dan Erviana (2019) menyatakan bahwa hal itu akan membuat siswa menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Susilo (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual.

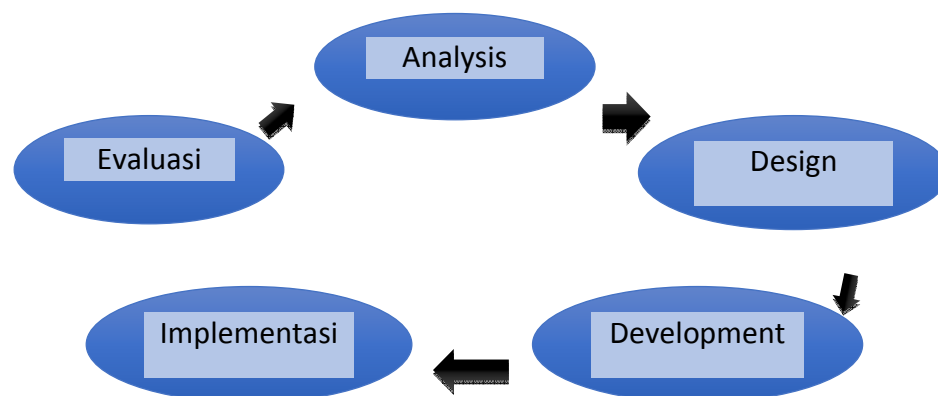
Video animasi *motion graphic* tepat digunakandalam pembelajaran ini karena sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Dimana siswa akan senang melihat adanya gambar, warna, animasi dan gerak, serta mendengarkan suara yang ditampilkan dalam pembelajaran. Salah satu karakteristik siswa Sekolah Dasar menurut Meriyati (2015: 12) yaitu suka berkhayal atau berimajinasi. Agar bisa mewujudkan imajinasi atau khayalan siswa, maka video animasi adalah media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran materi iklan ini.

Dengan dimanfaatkannya teknologi, media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih efektif, menarik dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menurut Kristanto, Mustaji, Mariono (2017) mampu memberikan proses belajar yang efektif dan efisien kepada siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic*, maka dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara optimal. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia akan tercapai secara optimal. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media video animasi materi iklan berbasis *motion graphic* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis penelitian untuk pengembangan video animasi adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Deleverly and Evaluation*). Tahap pengembangan video animasi dapat dilaksanakan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE

Subjek penelitian terdiri dari enam validator ahli untuk aspek materi, bahasa dan desain serta instrumen soal masing-masing 2 ahli. Siswa-siswa kelas V yang dilibatkan untuk uji coba masing-masing berjumlah 16 siswa. Untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 22 siswa.

Instrumen penelitian adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian yang meliputi lembar validasi ahli dan rubrik penskoran, lembar angket, dan panduan wawancara. Lembar validasi menggunakan 4 (empat) kriteria penilaian: (1) kurang, (2) cukup, (3) baik, (4) sangat baik.. Angket respon siswa menggunakan skala *Guttman* dengan pilihan jawaban: Ya (=1), Tidak (=0).

Teknik analisis data untuk menentukan kelayakan video animasi dengan indikator validitas dengan rumus *Aiken V* dan reliabilitas dengan persentase kesepakatan antar validator ahli.

Hasil

1. Pengembangan Video Animasi Berbasis *Motion Graphic*

Pengembangan video animasi berbasis *motion graphic* dilakukan dengan mengikuti tahap model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

a. Tahap *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk melakukan pengembangan mediavideo animasi materi iklan berbasis *motion graphic*. Tahap ini meliputi 2 langkah, yaitu; (1) analisis kurikulum, dimana kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Hasil analisis maka digunakan iklan komersil/niaga dan layanan masyarakat. KD yang dijadikan acuan adalah KD 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media elektronik dan KD. 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media elektronik dengan bantuan lisan dan tulisan. (2) analisis kebutuhan guru dan siswa.

b. Tahap *Design*

Pada tahap perancangan (*design*) terdapat dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu menentukan kelas dan iklan yang digunakan, serta menentukan rancangan pembuatan. Rancangan yang dibuat mulai dari materi/isi, yaitu menentukan *storyboard* secara tertulis, menentukan skrip, memproduksi video dan audio dan menyiapkan komponen pendukung. Selain materi juga merancang bahasa dan desain yang akan digunakan.

c. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pengembangan. Adapun alat dan bahan yang diperlukan adalah aplikasi kinemaster dan video maker (alternatif: Filmora), gambar, efek visual, efek transisi dan music latar yang akan digunakan. Setelah itu peneliti mulai merancang media video animasi *motion graphic*. Langkah-langkah membuat media video animasi *motion graphic* terlebih dahulu harus mempelajari dalam membuat video animasi *motion graphic*, diantaranya: Membuat slide baru, mengatur *layout*, memasukan gambar/objek dan memperbesar atau memperkecil gambar dan menambahkan

tulisan, mengatur efek animasi, mengatur durasi atau waktu pergerakan objek dan memainkan animasi dan menyimpan file sehingga menjadi video menarik.

Kemudian masuk ke langkah-langkah dalam membuat video animasi menggunakan KineMaster dan Videomaker yaitu dengan mengklik bulatan paling besar "New Project" (Buat Baru), pilih *select Aspect Ratio* video, buka folder *background*, mengatur durasi, menambahkan suara dan menambahkan musik. Setelah produk yang telah didesain menjadi produk jadi, peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi. Setelah itu membuat angket validitas produk untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media. Selanjutnya akan dilihat kelayakan media video animasi *motion graphic* dengan cara validasi ke ahli.

Pelaksanaan validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui produk tersebut layak atau tidak. Validasi media pembelajaran video animasi *motion graphic* dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi, bahasa dan desain media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan rumus Aiken's V.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli

Ahli Bahasa		Ahli Materi		Ahli Media	
Aiken's V	Kriteria	Aiken's V	Kriteria	Aiken's V	Kriteria
0,91	Tinggi	0,82	Tinggi	0,86	Tinggi
Keterangan: $*V_i = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$					

Selain uji validasi juga dilakukan uji realibilitas, reliabilitas berkaitan dengan keajegan atau konsistensi dari skor yang diperoleh, yaitu bagaimana konsistensinya antara setiap individu yang dites oleh instrumen tersebut. Berikut ini adalah hasil persentase uji reliabilitas konsistensi yang diperoleh dari penilaian validator ahli.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli

Data Hasil Kelayakan	Hasil Hitungan <i>Interrater Reliability</i>	Presentase	Level Kesepakatan	Keterangan
Materi	0,82	82%	Hampir Sempurna	Reliabel
Bahasa	0,90	90%	Hampir Sempurna	Reliabel
Desain	0,80	80%	Kuat	Reliabel

d. Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi ini, peneliti mengimplementasikan media iklan berbasis video animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu dikelas. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media video animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan media buku. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dengan dua jam pelajaran yang berarti 2x35 menit. Persiapan pembelajaran berupa pembuatan silabus dan RPP yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Pelaksanaan *Pretest* dilakukan seharisebelum melaksanakan pembelajaran. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menerima materi pembelajaran. Soal yang diberikan yaitu berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Tes akhir atau *posttest* dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan ujicoba produk di kelas, maka langkah selanjutnya yaitu mengetahui respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, penggunaan media video animasi berbasis *motion graphic* memberikan respon positif terhadap guru dan siswa.

e. Tahap *Evaluation*

Media video animasi *motion graphic* dievaluasi berdasarkan hasil belajar aspek pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar aspek pengetahuan diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan hasil belajar aspek keterampilan diperoleh melalui rubrik

Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

penilaian kinerja. Hasil belajar aspek pengetahuan di uji normalitas, homogenitas, uji T dan uji N-Gain.

Tabel 3. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	0,163	22	0,133	0,924	22	0,093
	Posttest Eksperimen	0,174	22	0,081	0,936	22	0,164
	Pretest Kontrol	0,108	22	0,200*	0,958	22	0,453
	Posttest Kontrol	0,143	22	0,200*	0,949	22	0,296

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,272	3	84	0,289	
	Based on Median	1,290	3	84	0,283	
	Based on Median and with adjusted df	1,290	3	83,430	0,283	
	Based on trimmed mean	1,345	3	84	0,265	

Tabel 5. Uji T

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,839	0,099	5,959	42	0,000	22,045	3,700	14,579	29,512
	Equal variances not assumed			5,959	39,073	0,000	22,045	3,700	14,562	29,528

Tabel 6. Uji N-Gain Score

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N-Gain Score %	N-Gain Score %
Rata-Rata	70,08
Keterangan	Cukup Efektif
	Tidak Efektif

Sedangkan hasil penilaian keterampilan untuk skor total kelas eksperimen yaitu terdapat dua siswa yang mendapat skor 9 dengan nilai 75, delapan siswa mendapat skor 10 dengan nilai 83, sepuluh siswa mendapat skor 11 dengan nilai 92 dan dua siswa mendapat skor 12 dengan

nilai 100. Sedangkan hasil penilaian keterampilan untuk skor total kelas kontrol yaitu terdapat satu siswa mendapat skor 5 dengan nilai 42, lima siswa mendapat skor enam dengan nilai 50, duabelas siswa mendapat skor 7 dengan nilai 58, tiga siswa mendapat skor 8 dengan nilai 67 dan satu siswa mendapat skor 9 dengan nilai 75.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Motion Graphic*

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan media video animasi berbasis *motion graphic*. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan *Research and Development* (R&D) yaitu:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis (*analysis*) difokuskan untuk mencari kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa. Hasil analisis yang telah dilakukan ditemukan adanya permasalahan yang memerlukan pengembangan media video animasi berbasis *motion graphic*. Analisis dalam penelitian ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, tidak ditemukan media yang menyajikan video animasi dalam pembelajaran. Hasil wawancara terhadap guru dapat disimpulkan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk materi iklan dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu suka berimajinasi (Meriyati, 2015: 12). Untuk mewujudkan imajinasi siswa, maka video animasi adalah media yang tepat digunakan dalam pembelajaran materi iklan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*) terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu; Pertama, menentukan kelas dan iklan. Media yang dikembangkan akan digunakan di kelas V Sekolah Dasar dan materi iklan yang digunakan yaitu iklan komersil/niaga dan layanan masyarakat. Kedua, menentukan rancangan pembuatan. Peneliti menentukan materi/isi dan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Mulai dari membuat *storyboards*, mempersiapkan skrip, memproduksi video dan audio dan menyiapkan komponen pendukung, yaitu program aplikasi yang digunakan. Selanjutnya peneliti menentukan bahasa yang akan digunakan dalam media yang akan dikembangkan. Kemudian peneliti mendesain media dengan memperhatikan warna dan teknik yang menarik dan beragam. Tujuan dari dibuatnya rancangan awal adalah agar dterusun secara sistematis serta memudahkan peneliti dalam membuat desain rancangan secara keseluruhan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti membuat desain media video animasi berbasis *motion graphic* secara keseluruhan sesuai dengan rancangan awal, mulai dari awal sampai akhir video. Peneliti mendesain media media video animasi berbasis *motion graphic* ini menggunakan aplikasi kinemaster, video maker dan filmora. Setelah mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dibuat, peneliti menyerahkan produk beserta instrumen kelayakan aspek materi, bahasa, dan desain kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk ini telah direvisi dan memenuhi kelayakan materi, bahasa, dan desain.

Media video animasi berbasis *motion graphic* ini dikembangkan bertujuan agar siswa lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Sebagaimana dijelaskan Sudayana (2015:3) penggunaan media dapat memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu di era globalisasi ini, guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi, salah satunya dengan mengembangkan video animasi berbasis *motion graphic* ini. Hal ini sesuai dengan Wirabumi (2020) mengatakan bahwa guru perlu memanfaatkan kecanggihan teknologi agar terdapat variasi dalam mengajar.

Pembelajaran di kelas dengan menggunakan media video animasi berbasis *motion graphic* membuat siswa lebih antusias dan semangat menerima materi yang disampaikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena materi yang disampaikan melalui teknologi dan video animasi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Hal ini dapat dikaitkan dengan

pendapat Eggiet dan Erviana (2019) bahwa dengan menggunakan media video audio visual akan membuat anak menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Kelayakan Media Video Animasi Berbasis *Motion Graphic*

Hasil kelayakan mediavideo animasi berbasis *motion graphic* menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *motion graphic* secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media video animasi berbasis *motion graphic* dibuktikan dari hasil validasi dari aspek materi, bahasa, dan desain. Pengembangan instrumen penilaian mediavideo animasi berbasis *motion graphic* merupakan adaptasi dari BSNP yang dimodifikasi. BSNP (2008) mengemukakan bahwa standar penilaian media pembelajaran meliputi empat komponen yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, penyajian dan kegrafisan. Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh hasil penilaian sebagai berikut;

a. Kelayakan Materi

Kelayakan materi divalidasi oleh 2 orang validator aspek materi. Penilaian mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dibagi menjadi 3 aspek penilaian, yaitu kesesuaian materi, keakuratan materi dan mendorong keingintahuan. Validator memberikan penilaian dan masukan terhadap media video animasi berbasis *motion graphic* yang telah dirancang. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan validator mengenai identitas pembelajaran di awal video dan suara *dubber* yang digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa mediavideo animasi berbasis *motion graphic* valid dalam kategori sedang dan dapat digunakan. Hal ini ditinjau dari aspek kesesuaian materi, keakuratan materi dan mendorong keingintahuan siswa sesuai dengan ketentuan yang tertera pada BSNP (2008), dan berdasarkan perhitungan uji reliabilitas materi yang digunakan reliabel.

b. Kelayakan Bahasa

Kelayakan bahasa divalidasi oleh 2 orang validator aspek bahasa. Penilaian mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dibagi menjadi 5 aspek penilaian, yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah, simbol atau ikon. Validator memberikan penilaian dan masukan terhadap media video animasi berbasis *motion graphic* yang telah dirancang. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan validator mengenai penulisan dalam tata bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa mediavideo animasi berbasis *motion graphic* valid dalam kategori sedang dan dapat digunakan. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas bahasa yang digunakan reliabel.

c. Kelayakan Desain

Kelayakan desain divalidasi oleh 2 orang validator aspek desain. Penilaian mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dibagi menjadi 2 aspek penilaian, yaitu kelayakan tampilan dan kelayakan media. Validator memberikan penilaian dan masukan terhadap media video animasi berbasis *motion graphic* yang telah dirancang. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan validator mengenai musik latar, suara *dubber* dan durasi.

Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa mediavideo animasi berbasis *motion graphic* valid dalam kategori tinggi dan dapat digunakan. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas desain yang digunakan reliabel.

3. Respon Guru dan Siswa terhadap Media Video Animasi Berbasis *Motion Graphic*

Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

a. Respon Guru

Respon guru pada mediavideo animasi berbasis *motion graphic* ini diperoleh dari hasil wawancara semi terstruktur. Aspek yang menjadi fokus pertanyaan dalam wawancara ini adalah aspek materi, pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *motion graphic*, bahasa, dan desain. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, mediavideo animasi berbasis *motion graphic* ini sangat bagus digunakan karena media video animasi berbasis *motion graphic* ini memuat komponen-komponen penting seperti kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, evaluasi dan menarik sehingga dapat membantu tercapainya tuntutan pembelajaran.

b. Respon Siswa

Respon siswa pada mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dibagi menjadi tiga aspek penilaian yaitu materi, bahasa, dan tampilan. Hasil analisis respon siswa terhadap mediavideo animasi berbasis *motion graphic* memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93%. Hal ini juga membuktikan bahwa mediavideo animasi berbasis *motion graphic* dapat memberikan respon positif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari respon siswa dan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa mediavideo animasi berbasis *motion graphic* ini memberikan kontribusi positif karena media video animasi berbasis *motion graphic* ini menyediakan komponen-komponen penting yang dibutuhkan siswa dan guru.

4. Keefektifan Media Video Animasi Berbasis *Motion Graphic*

a. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V SDN 06 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 07 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah satu kali pertemuan. Tahap awal penelitian, yaitu dilaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* kelas kontrol dilaksanakan satu hari sebelum perlakuan diberikan yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2019. Sedangkan *Posttest* pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2019. *Pretest* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2019, sedangkan *posttest* kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2019.

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran pada masing-masing kelas, siswa diberikan lembar *pretest*. Lembar *pretest* diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Pada saat proses pembelajaran diberikan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbasis *motion graphic* sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media buku. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran masing-masing kelas diberikan lembar *posttest*. Lembar *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas sampel.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video animasi berbasis *motion graphic* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada (*2-tailed*) yaitu 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 artinya hasil ini memberikan indikasi bahwa terdapat pengaruh antara kelas eksperimen yaitu kelas yang memakai media video animasi berbasis *motion graphic* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi berbasis *motion graphic*. Dan bisa dilihat juga di uji *N-Gain Score* yaitu 70%, artinya media video animasi berbasis *motion graphic* ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Susilo (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual.

Perbedaan nilai tersebut dikarenakan pengaruh dari penggunaan media video animasi berbasis *motion graphic* pada kelas eksperimen, dimana pada kelas eksperimen siswa terlihat sangat aktif dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Belajar Aspek Keterampilan

Untuk hasil belajar aspek keterampilan, kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar aspek keterampilan kelas kontrol. Keseluruhan kriteria skor tertinggi adalah 12 dengan total nilai 100. Adapun hasil penilaian keterampilan untuk skor total kelas eksperimen yaitu terdapat dua siswa yang mendapat skor 9 dengan nilai 75, delapan siswa mendapat skor 10 dengan nilai 83, sepuluh siswa mendapat skor 11 dengan nilai 92 dan dua siswa mendapat skor 12 dengan nilai 100. Sedangkan hasil penilaian keterampilan untuk skor total kelas kontrol yaitu terdapat satu siswa mendapat skor 5 dengan nilai 42, lima siswa mendapat skor enam dengan nilai 50, duabelas siswa mendapat skor 7 dengan nilai 58, tiga siswa mendapat skor 8 dengan nilai 67 dan satu siswa mendapat skor 9 dengan nilai 75.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Masitah dan Juli (2016) yang menyatakan bahwa media video audio visual dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Kesimpulan

1. Media video animasi berbasis *motion graphic* dikembangkan melalui lima tahapan pengembangan yaitu tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum, kebutuhan guru dan siswa. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat *storyboard*, skrip dan membuat rancangan awal. Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mendesain produk menjadi media video animasi berbasis *motion graphic* yang utuh, menyusun instrumen, dan melakukan uji validitas dan reliabilitas kelayakan materi, bahasa, dan desain. Selanjutnya tahap implementasi, yaitu ujicoba di kelas. Dan terakhir tahap evaluasi, yaitu melihat keefektifan dari media video animasi yang digunakan.
2. Kelayakan media video animasi berbasis *motion graphic* yang dikembangkan dinyatakan layak ditentukan dari hasil validitas dan realibilitas. Kelayakan aspek materi, bahasa dan desain menunjukkan validasi sedang dan reliabel. Artinya media video animasi berbasis *motion graphic* yang dikembangkan layak untuk digunakan.
3. Respon guru dan siswa menunjukkan hasil positif terhadap media video animasi berbasis *motion graphic*. Untuk respon siswa rata-rata skor 93% artinya media video animasi berbasis *motion graphic* memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memiliki tampilan yang menarik.
4. Media video animasi berbasis *motion graphic* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada (*2-tailed*) yaitu 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 artinya hasil ini memberikan indikasi bahwa terdapat pengaruh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan uji N-Gain Score yaitu 70%, artinya media video animasi berbasis *motion graphic* ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Saran

1. Dalam proses pengembangan, suara latar musik dan *dubber* harus diperhatikan secara detail karena apabila tidak sinkron, penyampaian materi dalam video tidak akan maksimal.
2. Untuk memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi, bahasa dan desain peneliti menggunakan kata-kata dan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia.
3. Dalam media video animasi berbasis *motion graphic* ini hanya menyajikan materi iklan komersil dan iklan layanan masyarakat saja. Penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan untuk melakukan pengembangan media video animasi berbasis *motion graphic* tidak hanya menyajikan dua macam iklan saja, tetapi menyajikan iklan lain, sehingga isi media video animasi berbasis *motion graphic* lebih beragam.
4. Dalam proses implementasi, sebaiknya peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan di dalam kelas, seperti proyektor, speaker dan kabel.

Referensi

- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Eggiet E., & Erviana, V. Y. (2019). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas v sd muhammadiyah domban 2. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(2), 47–50. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v2i2.963>
- Hanida, E. Y., Iriani, T., & Arthur, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran mekanika teknik kelas x di smk negeri 1 jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 4(2), 92-103. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v4i2.9879>
- Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The development of instructional materials e-learning based on blended learning. *International Education Studies*, 10(10). 10.5539/ies.v10n7p10

-
- Kurniawan T. D., & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Se-Kecamatan Gedang Sari Gunung Kidul tahun ajaran 2015/2016. *TRIWAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1). <https://doi.org/10.30738/triwayu.v3i1.739>
- Masitah, W. & Juli, H. (2016). Meningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita dengan menggunakan media audio visual di kelompok b ra saidi turi kecamatan pancur batu kabupaten deli serdang. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 8(2).10.30596/intiqad.v8i2.733
- Meriyati. (2015). *Memahami karakteristik anak didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Miftah, M.(2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1).<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--12>
- Presiden. (2013). *Peraturan Pemerintah RI nomor 65, tahun 2013,tentang standar pendidikan nasional*.
- Ruhimat, T. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sasono, A., (2021). *Buku pendamping siswa cerdas modul bahasa indonesia SD/MI kelas V*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Jakarta:Alfabeta.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).10.31949/jcp.v6i2.2100
- Winarni, E.W. (2011). *Penelitian pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB Press.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK) reseach and development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah.*Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1). ISSN 2746-2781.