

## Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik Bermuatan Produk Lokal Bengkulu untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar

Ana Uswatun Khasanah<sup>①</sup>, Abdul Muktadir<sup>②</sup>, Endang Widi Winarni<sup>③</sup>

SD Negeri 16 Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia<sup>①</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>②</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>③</sup>

[anakhasanah47@guru.sd.belajar.id](mailto:anakhasanah47@guru.sd.belajar.id)<sup>①</sup>, [abdulmuktadir@unib.ac.id](mailto:abdulmuktadir@unib.ac.id)<sup>②</sup>, [endangwidi@unib.ac.id](mailto:endangwidi@unib.ac.id)<sup>③</sup>

### ABSTRACT

#### Article Information:

Reviewed:

21 Februari 2025

Revised:

14 Maret 2025

Available Online:

28 Maret 2025

*This research and development aims to find out how development, logical feasibility, empirical feasibility, teacher and student responses and the effectiveness of motion graphic animation video media developed at SDN 16 Bengkulu City. The method used is the Research and Development method using the ADDIE model. The research subjects were 30 grade V students and the research object was a motion graphic animated video media product with Bengkulu local products. The research instruments used were interviews, questionnaires, knowledge learning outcomes tests in the form of Multiple Choices and Essays which were given through pretest and posttest. The results of the research show that the developed media meets the eligibility and requirements to be used as learning media. This can be seen from material validation of 0.95, language validation of 0.88 and design validation of 0.92. For students' responses showed a positive response to the media that was developed. As well as being effective enough to improve students' Indonesian learning outcomes. It can be seen from the learning outcomes of the knowledge aspect, the significance value at (2-tailed) is 0.000 and the N-Gain Score is 73%. From these data it appears that there are differences in the learning outcomes achieved by students in the experimental and control classes. Thus it can be concluded that motion graphic-based animated video media is quite effective in improving Indonesian language learning outcomes in electronic advertising materials in elementary schools.*

**Correspondence E-mail:**  
[anakhasanah47@guru.sd.belajar.id](mailto:anakhasanah47@guru.sd.belajar.id)

**Keywords:** *Media, Animation Videos, Electronic Advertising, Bengkulu local products, Learning Outcomes.*

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Di era

sekarang ini, teknologi masuk dengan mudahnya kedalam kehidupan kita, termasuk salah satunya kedalam bidang Pendidikan.

Keberhasilan dalam pembelajaran erat kaitannya dengan beberapa hal seperti, media pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran dan lain-lain. Salah satu hal yang dapat mendukung terlaksananya keberhasilan pembelajaran dengan baik adalah dengan penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar. Arsyad (2017:2) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk keberhasilan tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat perlu memerhatikan materi pembelajaran, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Media yang dimanfaatkan dalam aktivitas belajar harus disesuaikan dengan kepentingan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses.

Menurut Susianti (2021: 36) Provinsi Bengkulu memiliki kuliner khas daerah yaitu makanan dan minuman khas yang dibuat dari bahan-bahan hasil sumber daya alam wilayah Bengkulu. Bahan dasar kuliner khas tersebut dapat berasal dari hasil pertanian, perkebunan, perikanan, atau kehutanan. Peserta didik banyak yang tidak mengetahui produk-produk lokal Bengkulu, khususnya makanan khas Bengkulu, sehingga dapat mengakibatkan posisi makanan khas daerah semakin terpinggirkan, salah satu cara mengatasinya yaitu mengaitkan materi pelajaran dengan produk-produk lokal Bengkulu, dalam hal ini materi iklan elektronik dikaitkan dengan produk lokal Bengkulu.

Hasil pengamatan di kelas V SD Negeri 16 Kota Bengkulu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Iklan media Elektronik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Berdasarkan pengamatan tersebut, ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia, yaitu siswa sulit konsentrasi, mudah lupa, merasa bosan, tidak kreatif, suasana belajar tidak menyenangkan, dan merasa tegang serta guru belum menggunakan media yang menarik saat mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriani (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Materi Iklan Berbasis *Motion Graphic* untuk meningkatkan Hasil belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar" bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran terkhususnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia materi iklan rendah, masih banyak yang belum mencapai KKM. Guru harus bisa memilih media dengan memanfaatkan teknologi yang tepat sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Hal ini sesuai dengan penelitian Pratiwi, Sulistyawati & Imas (2021) yang menyebutkan bahwa guru perlu memanfaatkan kecanggihan teknologi agar terdapat variasi dalam mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan dengan media yang tepat, selain dapat membantu siswa dalam memahami suatu pesan, dianggap dapat mendorong kemampuan berbahasa.

Media video animasi *motion graphic* adalah media yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi. Dalam media ini ditampilkan bentuk-bentuk yang diminati peserta didik Sekolah Dasar, yaitu: audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Hal ini sesuai dengan penelitian Lestari, Sulistyawati & Imas (2022) yang menyatakan bahwa media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan media video Animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Alimah (2020) menyatakan bahwa hal itu akan membuat siswa menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan tanpa menggunakan media video animasi.

Menurut Ponza, Jampel & Sudarma (2018) Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi dapat bergerak sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat oleh guru dan dapat ditampilkan menggunakan bantuan lensa proyektor. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut. Dengan demikian, penggunaan video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih menarik perhatian peserta didik serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia akan tercapai secara optimal.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Menurut Winarni (2018: 246). R & D merupakan suatu proses atau langkah mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan, menurut Sugiyono (2016: 407) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dengan menguji efektivitas produk tersebut. Oleh sebab itu R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru, model, prosedur, teknik, dan alat-alat yang didasarkan pada metode dan analisis dari permasalahan yang spesifik. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.

### Partisipan

Subjek penelitian terdiri Peserta didik yang terlibat dalam uji coba berjumlah 20 peserta didik. Untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 30 Peserta didik. Validator ahli berjumlah enam orang terdiri dari dua ahli untuk aspek materi, dua ahli untuk aspek bahasa, dan dua ahli untuk aspek desain.

### Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian yang meliputi lembar validasi ahli dan rubrik penskoran, lembar angket, dan pedoman wawancara untuk tahap analisis. 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 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes. Teknik tes, yang digunakan yaitu tes hasil belajar pengetahuan. Tes hasil belajar pengetahuan berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik non tes yaitu observasi, *survey* dan dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu menggunakan analisis data deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data berupa skor dari hasil validasi ahli dan hasil keefektifan produk. dan analisis statistik kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran, atau komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada lembar validasi ahli. Teknik analisis data untuk menentukan kelayakan video animasi dengan indikator validitas dengan rumus Aiken's V dan reliabilitas dengan persentase kesepakatan antar validator ahli.

## Hasil

### 1. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik Bermuatan Produk Lokal Bengkulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk melakukan pengembangan media video animasi *motion graphic* Iklan Elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu . Tahap ini meliputi 2 langkah, yaitu; (1) analisis kurikulum, (2) analisis kebutuhan guru dan siswa.

#### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*) terdapat dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu menentukan kelas dan iklan yang digunakan, serta menentukan rancangan pembuatan. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar. Iklan yang digunakan pada media pembelajaran yaitu iklan elektronik

### 2. Kelayakan Logis Media Video Animasi *Motion Graphic* bermuatan Produk Lokal Bengkulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

#### a. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pengembangan. Pada tahap ini dihasilkan produk awal berupa video animasi Iklan Elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu.



**b. Validasi Produk**

Setelah video animasi selesai, peneliti mengoreksi media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai, produk telah siap untuk divalidasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui produk yang dibuat sudah layak atau belum serta mendapatkan masukan, saran dan nilai dari para ahli mengenai kesesuaian materi, bahasa dan desain media. Untuk menilai kesamaan data pengukuran dilakukan uji kesesuaian menggunakan *inter-rater reliability* yaitu pengujian terhadap pengukuran yang dilakukan oleh dua orang ahli pada data penelitian yang sama yang dihitung dengan rumus *Interrater Realibility*. Adapun hasil dari perhitungan 2 orang ahli sebagai berikut:

**Tabel 1 Data Penilaian Kelayakan**

Data Hasil Kelayakan	Hasil Hitungan <i>Interrater Reliability</i>	Presentase	Level Kesepakatan	Keterangan
Materi	0,71	71%	Kuat	Reliabel
Bahasa	0,86	86%	Hampir Sempurna	Reliabel
Desain	0,93	93%	Hampir Sempurna	Reliabel

**3. Kelayakan Secara Empiris Media Video Animasi *Motion Graphic* Bermuatan Produk Lokal Bengkulu Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

**a. Implementasi (*Implementation*)**

Setelah melakukan uji validasi dan perbaikan komentar dan saran dari validator terhadap media yang dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk terhadap peserta didik. Pada tahap implementasi, peneliti mengimplementasikan video animasi iklan elektronik *motion graphic* bermuatan produk lokal Bengkulu yang telah dikembangkan di kelas.

**b. Analisis Respon Siswa**

Setelah dilakukan ujicoba produk di kelas, maka langkah selanjutnya yaitu mengetahui respon siswa. Berdasarkan data respon peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi *motion graphic* bermuatan produk lokal Bengkulu pada pembelajaran bahasa Indonesia memberikan respon yang positif terhadap peserta didik.

**4. Efektivitas Media Video Animasi *Motion Graphic* bermuatan Produk Lokal Bengkulu terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Media video animasi *motion graphic* dievaluasi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui keefektifan dari produk yang dibuat dan digunakan dalam pembelajaran materi iklan elektronik. Keefektifan dapat dilihat dari uji coba pengimplementasian media video animasi *motion graphic* iklan elektronik untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil belajar aspek pengetahuan di uji normalitas, homogenitas, Uji Mann-Whitney dan uji N-Gain.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

	Kelas	Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,103	30	0,200*	0,955	30	0,227
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,138	30	0,149	0,943	30	0,109
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,185	30	0,010	0,941	30	0,097
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,146	30	0,100	0,958	30	0,276

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,331	3	116	0,268
	Based on Median	0,963	3	116	0,413
	Based on Median and with adjusted df	0,963	3	108,062	0,413
	Based on trimmed mean	1,260	3	116	0,291

Tabel 4 Uji Mann-Whitney

		Rank		
Hasil Belajar	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Kelas Eksperimen	30	41,18	1235,50
	Kelas Kontrol	30	19,82	594,50
	Total	60		

## Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik bermuatan Produk Lokal Bengkulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pengembangan media video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu ini, dibuat dengan memperhatikan penggunaan bahasa yang lugas, komunikatif, dialogis dan informatif untuk menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Fitriani (2022) yang menyatakan pembelajaran dengan video animasi *motion graphic* membuat siswa lebih bersemangat dan senang.

### 2. Kelayakan Secara Logis Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik bermuatan Produk Lokal Bengkulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Media video animasi berbasis *motion graphic* ini dikembangkan bertujuan agar peserta didik lebih semangat dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Sebagaimana dijelaskan Mashruri (2020) penggunaan media dapat memberikan manfaat dalam suatu proses pembelajaran, baik itu peningkatan hasil belajar, memberikan pengalaman belajar yang berbeda yaitu pembelajaran yang lebih menarik. Pengembangan instrumen penilaian media video animasi berbasis *motion graphic* berpedoman pada BSNP yang dimodifikasi, dalam BSNP (2016) standar penilaian media pembelajaran meliputi empat komponen yaitu kelayakan materi, kelayakan bahasa dan desain. Kelayakan desain divalidasi oleh dua orang validator aspek desain. Kemudian nilai yang diberikan dianalisis menggunakan rumus Aiken's V. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli desain didapat skor rata-rata 0,95 dengan validitas tinggi.

Catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan media pembelajaran video animasi materi iklan *motion graphic* diantaranya: Validator 1 memberi saran perbaikan warna dan font huruf pada teks video animasi agar lebih jelas. Masukan dan saran dari validator 2 yaitu video animasi sudah menarik, perhatikan penulisan pada teks video animasi. Media pembelajaran sebaiknya dapat didesain dengan semenarik mungkin, sesuai dengan fungsi atensi media yang dikemukakan dalam Winarni (2018) yaitu menarik, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu Efendi (2020) yang menyatakan media video animasi pembelajaran efektif dan layak digunakan serta sebagai referensi sebagai bahan ajar.

### 3. Kelayakan secara Empiris Media Video Animasi *Motion Graphic* bermuatan Produk Lokal Bengkulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Kelayakan empiris diperoleh dari respon peserta didik terhadap Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik bermuatan Produk Lokal Bengkulu yang telah digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti memberikan angket kepada peserta didik yang berjumlah 30 peserta didik. Tujuan dari dilakukannya analisis respon tersebut untuk mengetahui respon dari peserta didik Media Video Animasi *Motion Graphic*. Berdasarkan data hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu memberikan respon positif terhadap siswa.

Hasil respon siswa ini sejalan dengan penelitian Barbara Rika (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi membuat anak lebih antusias, tertarik serta mempermudah dalam memahami materi. Berdasarkan hasil respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *motion graphic* dapat memberikan respon yang positif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Selanjutnya dalam penelitian Rusdiansyah (2020) menyatakan bahwa dengan video animasi *motion graphic* dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta mempermudah siswa memahami materi.

### 4. Efektivitas Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik bermuatan Produk Lokal Bengkulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ismi, Ganefi & Usmeldi (2019) efektivitas dapat dikatakan sebagai dampak atau hasil yang timbul dari suatu tindakan, dalam hal ini dampak pada

penggunaan media video animasi *motion graphic* terhadap hasil belajar. Uji efektivitas dilakukan sebagai ukuran tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. media video animasi *motion graphic* dapat dikatakan efektif apabila memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji efektifitas diperoleh dari hasil ujian *Pretest* –*posttest*.

Dari hasil *pretest* dan *posttest*, maka diperoleh tafsiran efektivitas penggunaan video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain Score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen (menggunakan media video animasi) adalah sebesar 72,58 atau 73% termasuk kategori cukup efektif. Sedangkan untuk nilai rata-rata N-Gain Score kelas kontrol (hanya menggunakan buku) adalah sebesar 41,83 atau 42% termasuk dalam kategori kurang efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi *motion graphic* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Sementara penggunaan buku saja kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu Efendi (2020) yang menyatakan media video animasi pembelajaran efektif dan layak digunakan serta sebagai referensi sebagai bahan ajar.

## Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran, yaitu media video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu R & D (Research and Development). Penelitian dilakukan secara bertahap agar produk bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. Produk yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada tahap pengembangan, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pengembangan, kemudian dihasilkan produk awal berupa video animasi Iklan Elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu. Alat dan bahan yang diperlukan adalah aplikasi *renderforest*, *photoroom*, dan *CapCut*, gambar, video menawarkan iklan, efek visual, efek transisi, *dubbing*, dan music latar yang akan digunakan.
2. Kelayakan logis Media video animasi ini, meliputi tiga aspek, yaitu: (a) Kelayakan materi didapatkan dari hasil validasi aspek materi dengan rata-rata angka Aiken's v dan kesepakatan kedua validator sebesar 0,95 dengan validitas tinggi. (b) Kelayakan bahasa diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli bahasa. Kemudian nilai yang diberikan dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, hasil skor rata-rata 0,88 dengan validitas tinggi. Dan (c) Kelayakan desain penyajian diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli desain. Kemudian nilai yang diberikan dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, didapat skor rata-rata 0,92 dengan validitas tinggi.
3. Kelayakan secara empiris penggunaan media video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu dapat dilihat dari respon siswa. Respon siswa dilakukan dengan cara pemberian angket kepada 30 siswa kelas V, hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi *motion graphic* memberikan respon positif terhadap siswa.
4. Keefektifan video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu dapat dilihat dari uji statistik non parametrik (*Mann Whitney U*) didapatkan nilai signifikansi yaitu 0,000. Dikarenakan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan video animasi *motion graphic* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan video animasi *motion graphic*, kemudian hasil perhitungan Uji N-Gain Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen (menggunakan media video animasi) adalah sebesar 72,58 atau 73% termasuk kategori cukup efektif. Sedangkan untuk nilai rata-rata N-Gain Score kelas kontrol (hanya menggunakan buku) adalah sebesar 41,83 atau 42% termasuk dalam kategori kurang efektif.

## Saran

1. Produk hasil pengembangan video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu ini perlu diterapkan di sekolah-sekolah lain agar penelitian yang dihasilkan menjadi



lebih bermanfaat, dan untuk peneliti selanjutnya dalam membuat video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu, sebaiknya dapat menggunakan contoh produk lokal yang berbeda.

2. Video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu yang dikembangkan oleh peneliti ini terbatas pada materi Iklan Elektronik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, maka peneliti menyarankan pembaca apabila tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang sama untuk lebih berinovasi dan mengembangkannya dengan materi yang berbeda.
3. Produk hasil pengembangan video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, suasana pembelajaran akan lebih menarik.
4. Sebaiknya Video animasi *motion graphic* iklan elektronik bermuatan produk lokal Bengkulu ini dibuat lengkap disertai dengan soal evaluasi yang berkaitan dengan materi, KD dan indikator untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## Referensi

- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 SDI Al Fattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*. Vol 6. No 1. 2020
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan.(2016). *Prosedur Operasi Standar Penyelenggaraan Penilaian Buku Teks Pelajaran dan Buku Panduan Guru Pola "Inisiatif Masyarakat"*. Jakarta: Kemendikbud.
- Barbara Rika, N.K. (2021). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 6, No. 1, 2022, pp. 29-37
- Efendi, Y., A., Adi, E., P. & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran ipa di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 6(2). <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Fitriani, U. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Iklan Berbasis *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. [ejournal.unib.ac.id/kapedas/article/view/21662](http://ejournal.unib.ac.id/kapedas/article/view/21662)
- Ismi, L., Ganefi, & Usmeldi (2019) Efektivitas Pengembangan E-Modul PROJECT BASED Learning pada Mapel Instalasi motor listrik. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*
- Lestari, D.D, Sulistyawati, I., & Imas S.W. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *Jurnal JISPENDIORA*. Vol 1 no 2 (2022)
- Mashruri, D.K (2020). Pengembangan Media Video Animasi materi Volume Bangun Ruang untuk SD kelas V. *JPGSD volume 08 No 05.2020* 893-903
- Ponza, P.J.R, Jampel, I.N., & Sudarma, I.K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 6, No 1.
- Pratiwi, R.W., Sulistyawati, I., & Imas S.W. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. [ejournal.unesa.ac.id/JPGSD](http://ejournal.unesa.ac.id/JPGSD). Volume 09 Nomor 08 Tahun 2021, 2969-2982
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susianti, L (2021). *Modul Pembelajaran PPkn Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Bengkulu. Universitas Bengkulu.

- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK) reseach and development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, E. W. (2018). *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bengkulu: FKIP UNIB Press.