



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC PADA MATERI BANGUN DATAR

Khofifah Wahyu Adhalia^{1*}, Bambang Priyo Darminto², Prasetyo Budi Darmono³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Purworejo

* email: khofifahwahyu23@gmail.com

Abstract: Learning media can be used as a tool in teaching and learning activities so that the expected learning goals are achieved. The purpose of this study is to develop learning media, determine the feasibility of the media, and determine student responses to motion graphic video learning media. This method of research is Research and Development with reference to the 4D development model (Define, Design, Development, Dissemination). The results of the study show that: (1) produce learning media in the form of motion graphics videos for grade IV elementary school grade flat shapes that can be used as learning media, (2) motion graphic videos are said to be feasible based on the results of assessments from material experts and media experts, validation results by experts the material gets the percentage of the final result that is 76% with very decent criteria, while the results of validation by media experts get the percentage of the final result that is 74.58% with proper criteria, and (3) student responses get very good results seen from the percentage of the final result that is 99.75% with very decent criteria. Motion graphic video learning media for grade IV flat building materials at SDN 2 Pejagoan can be accessed at <https://youtu.be/WOHDsK-1qGU>

Keywords: flat wake, learning media, motion graphic

Abstrak: Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video motion graphic. Metode penelitian ini adalah Research and Development dengan mengacu pada model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Dissemination). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan media pembelajaran berupa video motion graphic materi bangun datar kelas IV SD yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, (2) video motion graphic dikatakan layak berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase hasil akhir yaitu 76% dengan kriteria sangat layak, sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase hasil akhir yaitu 74,58% dengan kriteria layak, dan (3) respon siswa mendapatkan hasil yang sangat baik dilihat dari persentase hasil akhir yaitu 99,75% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran video motion graphic pada materi bangun datar kelas IV SDN 2 Pejagoan dapat di akses di <https://youtu.be/WOHDsK-1qGU>

Kata Kunci: bangun datar, media pembelajaran, motion graphic

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan manusia dibentuk menjadi sosok yang bermanfaat dan berilmu, oleh sebab itu setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia yaitu mata pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang mengajarkan seseorang untuk dapat berpikir logis, kritis, analisis, dan kreatif. Istiqlal (2017) menyatakan bahwa siswa cenderung malas dan memiliki motivasi yang rendah untuk belajar matematika baik secara klasikal maupun untuk belajar mandiri di rumah. Tercapainya keberhasilan pembelajaran matematika tidak lepas dari komponen pendukung dalam pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran (Istiqlal, 2013).

Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Dimana saat ini teknologi sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk cakap dalam perkembangan memanfaatkan ilmu teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat, tidak dapat dipungkiri oleh guru untuk paham dan menguasai teknologi. Jika guru tidak dapat mengikuti arus perkembangan zaman, maka akan tertinggal jauh (Novisya & Festiyed, 2019). Dalam proses pembelajaran harus melibatkan media pembelajaran terutama memanfaatkan teknologi terkini. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Media menurut KBBI adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya): perantara; penghubung. Menurut Busyaeri, dkk (2016) media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan terjalannya komunikasi yang dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar menjadi terarah. Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan.

Menurut Prastowo (2015) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berbentuk, alat, lingkungan maupun kegiatan yang direncanakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan media pembelajaran menurut Daryanto (Wibowo, 2019) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Proses pembelajaran terjadi ketika adanya interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini media adalah perantara untuk menyampaikan suatu materi pada siswa. Dengan penggunaan yang sesuai dan tepat, pembelajaran dapat diarahkan dengan baik.

Media merupakan unsur yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus

menggunakan media pembelajaran yang tepat dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik antusias siswa dalam proses pembelajaran yaitu audio visual atau video. Dikutip dari Pengajarku (2020), Media audio visual adalah media yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan melalui gambar dan suara. Menurut Sulfemi & Nurhasanah (2018) media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual atau multimedia dapat memotivasi pikiran, perhatian, dan kemauan belajar (Anandani dkk, 2018). Penggunaan media audio visual tentunya akan menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa takut ketinggalan materi yang ditampilkan oleh guru apabila melewatkan dan mengalihkan konsentrasi. Dengan adanya media audio visual, guru langsung bisa memberikan bukti konkrit atas apa yang sedang diajarkan dengan harapan, siswa bisa melihat, membandingkan, memahami, mengingat, dan membuktikan atas apa yang telah disampaikan guru kepadanya (Hayati, 2017).

Pada penggunaan media audio visual di sini menggunakan video *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan kumpulan gambar beruntun yang berbeda dan membentuk suatu pergerakan jika diputar ulang secara cepat. Menurut Putri (2017) *Motion Graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt (2012), *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* adalah gabungan dari elemen-elemen seperti gambar, teks, musik, video, dan lain sebagainya yang kemudian sengaja diberikan pergerakan.

Dalam pembuatan video pembelajaran *motion graphic* peneliti menggunakan aplikasi kinemaster. Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi (Khaira, 2020). Materi pelajaran dibuat semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, video kinemaster dapat langsung dibagikan ke media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Google+*, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi guru untuk membagikan hasil video mereka ke siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* Matematika Berbasis Android yang dilakukan oleh Rusdiansyah & Leonard (2020), pengembangan *motion graphic* valid sehingga media pembelajaran menggunakan video *motion graphic* baik digunakan dalam pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Said (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas VIII memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran *motion graphic* yang valid dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran *motion graphic* materi bangun datar.

METODE

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Tahap *define* memuat kegiatan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap *define* terdiri dari empat langkah, antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan merumuskan tujuan. Tahap *design* kegiatan yang dilakukan adalah merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap *design* terdiri dari lima langkah, membuat naskah, membuat *storboard*, ubah *storyboard* menjadi desain, animasikan desain akhir, dan menyiapkan komponen pendukung. Tahap *devolepment* berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk, kemudian dilakukan peninjauan berulang-ulang oleh validator sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Tahap *dissemination* dilakukan kegiatan penyebarluasan video *motion graphic* kepada responden yang relatif lebih luas.

Penelitian pengembangan video pembelajaran *motion graphic* dilakukan di SDN 2 Pejagoan Kebumen, yang beralamat di Jl. Ronggowarsito No.292, Legok Kidul, Pejagoan, Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen. Alasan memilih tempat tersebut, karena guru-guru di SDN 2 Pejagoan belum ada yang mengembangkan video pembelajaran berupa *motion graphic* pada materi bangun datar.

Metode yang digunakan untuk pengambilan data penelitian pengembangan video *motion graphic* adalah observasi, *one to one*, *questioner*, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana pembelajaran materi bangun datar. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data penelitian pengembangan video *motion graphic* adalah lembar validasi, angket, dan tes. Lembar validasi yang digunakan ada dua lembar yaitu validasi materi dan media. Lembar validasi ahli materi memuat lima aspek, yaitu aspek materi, bahasa, visual, manfaat, dan penggunaan. Lembar validasi ahli media memuat lima aspek, yaitu aspek visual, audio, bahasa, penggunaan, dan manfaat. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap video *motion graphic* pada materi Bangun Datar kelas IV. Angket siswa memuat tiga aspek, yaitu aspek visual, audio, dan bahasa. Instrumen tes dilakukan pada tahap evaluasi untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan video pembelajaran *motion graphic* pada pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keefektifan media dilihat dari hasil belajar siswa.

Pada pengembangan media pembelajaran video *motion graphic* menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian data ini diperoleh dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon siswa. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut (Arikunto, 2010).

Data yang diperoleh berupa angka dan diolah menggunakan *rating-scale* data mentah kemudian diartikan dalam bentuk kualitatif. Berikut kategori berdasarkan *rating-scale*

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media *Rating-scale*

No.	Kategori Kelayakan	Persentase
1.	Sangat Layak	76% - 100%
2.	Layak	51% - 75%
3.	Cukup Layak	26% - 50%
4.	Tidak Layak	0% - 25%

(Hakky, dkk 2018)

Tabel 1 merupakan kategori kelayakan yang dapat merekapitulasi data validasi atau penilaian dari responden berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditetapkan. Video pembelajaran *motion graphic* ini layak untuk digunakan apabila hasil dari penilaian responden berada minimal pada kategori “layak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa kelayakan video pembelajaran *motion graphic* materi bangun datar kelas IV SD yang telah digunakan pada saat pembelajaran untuk mengetahui respon siswa melalui video pembelajaran *motion graphic* yang dikembangkan. Thiagarajan dalam (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Berikut langkah-langkah penelitiannya:

DEFINE

Terdapat empat langkah pada tahap ini yaitu:

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas IV mengenai media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika materi Bangun Datar. Wawancara dilakukan pada hari selasa tanggal 5 April 2022 terhadap guru kelas IV. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku cetak dan buku LKS. Kegiatan pembelajaran tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik peserta didik dan belum menggunakan media audio visual. Oleh karena itu dibutuhkan video pembelajaran berupa *motion graphic*.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SDN 2 Pejagoan yaitu kurikulum 2013. Analisis kompetensi pada materi Bangun Datar kelas IV diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Kompetensi

Komptensi Dasar	Materi Pokok
3.9. Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	Keliling dan luas daerah 1. Persegi 2. Persegi Panjang 3. Segitiga
4.9. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	

Tabel 2 Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Pada pengembangan media ini, materi yang akan digunakan yaitu materi bangun datar. Pada kelas IV, materi bangun datar meliputi persegi, persegi panjang, dan segitiga.

Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, sebelum pemilihan materi harus mengidentifikasi materi yang akan dikembangkan, mengumpulkan materi (pengumpulan materi-materi bisa didapatkan dari buku pembelajaran, buku-buku referensi, ataupun bisa dari video pembelajaran dari *YouTube*). Materi yang dikembangkan menjadi video pembelajaran *motion graphic* materi Bangun Datar Kelas IV SD.

Merumuskan Tujuan

Tujuan pembelajaran pada materi Bangun Datar sebagai berikut:

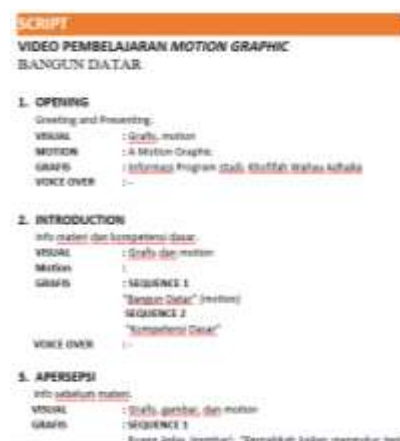
- (1) Melalui kegiatan menyimak, siswa dapat menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan tepat.
- (2) Melalui kegiatan penyelesaian masalah, siswa dapat menyelesaikan masalah keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan tepat.

DESIGN

Terdapat lima langkah pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

Membuat Naskah

Membuat naskah dilihat dua narasi, yaitu narasi terkait tampilan teks dan pengisi suara. Penggunaan naskah ini dapat mempermudah dalam proses pembuatan *motion graphic* ini. Berikut tampilan naskah (*script*) pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Script

Naskah atau *script* menjelaskan tentang elemen visual, kebahasaan dan tindakan yang menggambarkan secara detail. Pembuatan *script* berfungsi sebagai acuan atau referensi sehingga proses pembuatan video tetap terarah.

Membuat Storyboard

Dalam pembuatan *storyboard* peneliti harus merencanakan terlebih dahulu *scene* dan urutannya, setelah merencanakan kemudian penulis membuat *storyboard*. tampilan *storyboard* pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Storyboard

Storyboard berbentuk serangkaian gambar demi gambar yang menjelaskan alur cerita dalam video dari awal samai akhir. *Storyboard* dibuat secara tertulis berupa urutan adegan (*scene*), tampilan berupa teks, gambar yang terdapat pada layar tampilan.

Mengubah Storyboard menjadi Desain

Storyboard yang sudah disusun, kemudian bisa diubah menjadi desain. Pada tahap ini, pembuatan *motion graphic* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan *motion graphic* menggunakan aplikasi kinemaster.

Menganimasikan Desain Akhir

Tahap animasi adalah tahap dimana semua elemen disatukan, animasi dan elemen lainnya pada tahap ini sama pentingnya dengan naskah. Beberapa bagian yang ada pada tahap ini antara lain gaya animasi, *timing*, musik, *dubbing*, dan efek suara.

Menyiapkan Komponen Pendukung

Dalam pembuatan media pasti membutuhkan komponen atau perangkat pendukung (aplikasi). Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi yang mendukung dalam proses pembuatan video pembelajaran, sehingga aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *editing* video. Aplikasi atau komponen pendukung yang digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran yaitu aplikasi kinemaster. Pada aplikasi kinemaster menggabungkan *scene*, menambahkan grafik, menambahkan musik, *sound effect*, *dubbing*, dan menambahkan transisi.

DEVELOPMENT

Kegiatan yang dilakukan adalah peninjauan ulang, apakah media pembelajaran *motion graphic* sudah layak digunakan untuk pembelajaran. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

DISSEMINATION

Kegiatan yang dilakukan yaitu penyebarluasan video pembelajaran *motion graphic* kepada responden dengan jumlah yang relatif lebih banyak. Tahap penyebarluasan produk yang

dikembangkan dipindahkan ke dalam CD yang akan diberikan kepada guru kelas IV SDN 2 Pejagoan Kebumen. Selain itu mengunggah video pembelajaran *motion graphic* ke *channel YouTube* pribadi, agar dapat diakses oleh responden yang lebih banyak. Berikut link *YouTube* nya <https://youtu.be/WOHDsK-1qGU>

HASIL PENELITIAN

Produk akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran *motion graphic* yang valid.

Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan dari Produk Video pembelajaran *Moiton Graphic* pada Materi Bangun Datar Kelas IV dan instrumen-instrumen yang telah dibuat. Validator yang akan menilai tingkat kevalidan produk yaitu dosen program studi pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Purworejo selaku ahli materi dan ahli media.

Rancangan Video pembelajaran *Moiton Graphic* pada Materi Bangun Datar Kelas IV yang disusun menghasilkan produk, yang selanjutnya *motion graphic* akan diperiksa dan dinilai oleh para validator. Hasil yang diperoleh oleh validator akan dijadikan sebagai sarana acuan dalam merevisi *motion graphic*. Adapun saran dan perbaikan dari validator terhadap produk *motion graphic* sebagai berikut:

Tabel 3. Saran dan Perbaikan

No.	Kritik atau Saran dari Ahli	Perbaikan
. Penggunaan		
1.	Pada tahapan evaluasi kurang dinamis jika disimulasikan	Diberikan benda yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari kemudian dianimasikan agar siswa dapat memahami soal pada media
2.	Bagaimana cara mengerjakan dan dimana	Mengerjakan di lembar jawab yang telah siswa siapkan
. Visual		
1.	Penguatan pada materi dengan konteks	Diberikan animasi tentang bangun datar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, agar lebih jelas dipahami
2.	Pastikan gelap di atas terang, terang di atas gelap agar visualisasi jelas	Warna <i>background</i> dengan warna tulisan atau gambar disesuaikan, agar materi dapat tersampaikan dengan jelas

Selanjutnya hasil validasi dan saran-saran dari validator dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam merivisi *motion graphic*. Hasil revisi sudah dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya video pembelajaran *motion graphic* diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN 2 Pejagoan.

HASIL KELAYAKAN VIDEO PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC*

Tingkat kevalidan media pembelajaran sangat penting, media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk

mengetahui tujuan yang ingin dikehendaki. Terkandung disini bahwa valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Sejalan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitiannya penulis telah memenuhi kriteria yang valid berdasarkan hasil analisis validitas menunjukkan media pembelajaran yang digunakan memperoleh hasil dengan kategori valid. Oleh karena itu, media pembelajaran *motion graphic* ini perlu dilakukan uji kevalidan agar media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran ini dikembangkan sebaik mungkin melakukan revisi sampai media pembelajaran ini dikatakan valid yang diesetujui oleh dua kedua validator. Tahap penilaian ini dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli materi. Tahap pengisian angket penilaian oleh ahli materi dan media dilakukan mulai tanggal 7-23 Maret 2022. Berdasarkan hasil penilaian video *motion graphic* materi bangun datar kelas IV menunjukkan persentase yang cukup tinggi, sehingga media ini menunjukkan kriteria yang layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi meghasilkan persentase yang tinggi, sehingga video *motion graphic* sangat layak diuji cobakan. Penilaian oleh ahli materi difokuskan pada 5 aspek yaitu materi, bahasa, visual, manfaat, dan penggunaan. Pada aspek materi diperoleh persentase 70% dengan kriteria layak, aspek bahasa diperoleh persentase 70% dengan kriteria layak, aspek visual diperoleh persentase 75% dengan kriteria layak, aspek manfaat diperoleh persentase 68,75% dengan kriteria layak, aspek penggunaan diperoleh persentase 91,67 dengan kriteria sangat layak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan persentase yang cukup tinggi, sehingga media ini layak untuk diuji cobakan. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada 5 aspek yaitu visual, audio, bahasa, penggunaan, dan manfaat. Pada aspek visual diperoleh persentase 79,17% dengan kriteria sangat layak, aspek audio diperoleh persentase 75% dengan kriteria layak, aspek bahasa diperoleh persentase 75% dengan kriteria layak, aspek penggunaan diperoleh persentase 75% dengan kriteria layak, aspek manfaat diperoleh persentase 68,75% dengan kriteria layak.

Berdasarkan perolehan data di atas, media pembelajaran *motion graphic* yang telah dibuat telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga video pembelajaran *motion graphic* materi bangun datar kelas IV dikatakan layak. Video pembelajaran *motion graphic* dapat digunakan oleh siswa sesuai dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran yang menarik, efisiensi waktu dan tenaga, dan media dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

RESPON SISWA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC*

Respon siswa didapatkan dari uji coba terbatas dan uji kelas besar. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 18 April 2022 dan uji kelas besar dilaksanakan pada tanggal 23 April 2022. Respon siswa difokuskan tiga aspek yaitu visual, audio, dan bahasa. Respon siswa ini menunjukkan persentase yang tinggi, sehingga video *motion graphic* sangat layak untuk digunakan. Pada aspek visual diperoleh persentase 99,68% dengan kriteria sangat layak, aspek audio diperoleh persentase 99,58% dengan kriteria sangat layak, aspek bahasa diperoleh persentase 100% kriteria sangat layak.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *motion graphic* pada materi Bangun Datar kelas IV dengan kriteria layak. Pengembangan media pembelajaran video *motion graphic* ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model 4D meliputi kegiatan *define, design, development, dan dissemination*. Hasil uji kelayakan materi memperoleh persentase 76% dengan kriteria sangat layak dan hasil uji kelayakan media memperoleh persentase 74,58% dengan kriteria layak. Respon siswa terhadap video pembelajaran *motion graphic* memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, dengan demikian media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Bangun Datar Kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandani, M.A.D., Tegeh, I.M., & Sukmana, A.I.W.I.Y. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter di SD Negeri 2 Banjar Bali. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. 6(1): 101. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20274>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Betancourt, M. (6 Januari 2012). The Origins of Motion Graphic. Cinegraphic. <https://www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744>
- Busyaeri, A., Udin, T., Zaenuddin, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. Al Ibtida. 3(1). <https://doi.org/10.24235/1l.ibtida.snj.v3i1.584>
- Hakky, M.K., Wirasasmita, R.H., & Uska, M.Z. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. Jurnal Pendidikan Matematika. 2(1): 30. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Hayati, N. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. Jurnal Al-Hikmah. 14(2): 162. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah.jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah.jaip.2017.vol14(2).1027)
- Istiqlal, M. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. 2(1): 44. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Istiqlal, M. 2013 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Logika Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika. 8 (1) 47. <https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8493>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran> diakses 18 November 2022 pukul 20:58
- Khaira, H. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. 1(3): 40. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Novisya, D., & Festiyed. 2019. Meta Analisis Video Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika. 5 (1); 50. <https://doi.org/10.24036/jppf.v5i1.107421>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat. 3(1): 172-173. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat>
- Rusdiansyah, S., & Leonard. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis Andoid pada Siswa Kelas V SD Semester 1. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 7 (2): 17. <https://doi.org/1024042/terampil.v7i2.6996>
- Pengajarku. (4 November 2020). Audio Visual. <https://pengajar.co.id/audio-visual/>
- Prastowo, A. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*

- Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, Y. 2017. Pembuatan *Motion Graphic* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online* Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. 1(1): 85. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- Said, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas VIII SMP 8 Palopo. *Rumah Jurnal*.
- Sulfemi, W.B., & Nurhasanah. 2018. Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*. 3(2): 152. <https://doi.org/10.35542/osf.io/te3qg>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, T. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama