

Pengembangan Media Video *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Fira Rahadhatul Aisy¹, Zelhendri Zen², Novrianti³, Meldi Ade Kurnia Yusri⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹firarahadhatul@gmail.com

²zelhendrizen@fip.unp.ac.id

³novrianti@fip.unp.ac.id

⁴ade.maky23@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga mempengaruhi respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran kurang bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media video yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research & Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Dissemination*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi materi, validasi media, serta angket respon dari peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik di kelas VII SMP Angkasa Lanud Padang.

Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan melalui lembar validasi oleh validator materi dan validator media, diperoleh hasil dari validator materi dengan persentase 94,70% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi bersama validator media diperoleh persentase 98,94% dengan kategori sangat valid dari validator I. Hasil validasi bersama validator II memperoleh persentase 95,78% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas dari media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan perolehan persentase sebesar 95%. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan media video animasi *Motion Graphic* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Like and Dislike* kelas VII SMA “Layak digunakan” dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi *Motion Graphic*, Mata Pelajaran Bahasa Inggris



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Fira Rahadhatul Aisy

Universitas Negeri Padang,

Jalan Prof. Dr. Hamka, Kel. Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia

firarahadhatul@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi pondasi awal dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan menghasilkan generasi yang aktif, kreatif, inovatif, serta mampu memberikan gagasan-gagasan terbaru. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat dialokasikan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurniawan & Kuswandi (2021 : 2) memaparkan tantangan abad 21 mendorong berbagai pihak mulai dari peserta didik hingga tenaga pendidik untuk memiliki kemampuan serta keterampilan dibidang teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran abad 21 dirancang agar pelajar sebagai generasi penerus mampu mengikuti arus perkembangan zaman yang berfokus pada *student centered* dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan diantara lain: berpikir kritis, memecahkan masalah, metakognisi, berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreatif, serta literasi informasi.

Pembelajaran yang menerapkan dan memanfaatkan teknologi di dalamnya dapat membuat pembelajaran jauh menjadi lebih menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat mengikuti pembelajaran. Selaras dengan pernyataan yang diuraikan oleh Muhasim (2017 : 68) yang mengatakan bahwa menggabungkan bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital menjadi lebih menarik, karena bahan ajar tidak hanya monoton dan terpaku pada teks, tetapi dipadukan dengan gambar, audio, video, animasi sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar lebih baik.

Menurut Nurfadhillah (2021:14) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai benda yang berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima informasi dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada penerima informasi.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa asing. Kemampuan siswa dalam menguasai bahasa bertujuan sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa Inggris sebagai alat berkomunikasi secara lisan dan tulisan dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan kegiatan observasi yang peneliti lakukan di SMP Angkasa Lanud Padang ditemui beberapa kendala saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu : 1) Siswa Siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.; 2) Siswa juga kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satunya ketika pendidik mengajukan pertanyaan siswa kurang berminat untuk menjawab dan tidak berinisiatif untuk mengajukan diri menjawab pertanyaan; 3) Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa beranggapan pembelajaran bahasa Inggris itu sulit dikarenakan cara pengucapan yang terlalu berbeda dari bahasa yang digunakan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Inggris, didapati bahwa siswa merasa kesulitan mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan mayoritas siswa tidak mempelajari Bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Dasar. Dalam pelaksanaannya tenaga pendidik sudah menerapkan media video namun memfokuskan pada penyajian teks, sehingga peserta didik hanya fokus di menit awal video dan kehilangan daya fokus hingga tayangan video berakhir. Perlu adanya peningkatan media video yang disajikan.

Penyajian video dalam bentuk animasi dapat menghadirkan rasa ketertarikan siswa terkait topik yang dibahas. Selaras dengan pendapat Munir (2012 :382) yang menjelaskan manfaat animasi yaitu animasi digunakan untuk menarik perhatian audien terhadap materi yang disampaikan dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras. Salah satu media video animasi yang banyak digunakan adalah *Motion Graphic*.

Motion Graphic atau yang lebih dikenal dengan grafik gerak adalah salah satu media yang menyajikan ilustrasi dan gambar-gambar yang bergerak. *Output* yang dihasilkan berupa video. Hapsari, dkk (2019) menjelaskan *Motion Graphic* merupakan gambar bergerak yang dalam proses pembuatan animasi memanipulasi gambar secara berurutan sehingga gambar terlihat bergerak.

Motion Graphic dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran karena dengan *Motion Graphic* bisa menyajikan berbagai macam ilustrasi dan animasi sehingga membuat peserta didik tertarik dan mampu mencerna informasi yang disajikan melalui *Motion Graphic*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul “**Pengembangan Media Video *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Sekolah Menengah Pertama**” yang akan penulis kembangkan dan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. PEMBAHASAN

2.1 Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dimanfaatkan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan informasi, pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan sehingga terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan (2020: 6) media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik secara fisik maupun non fisik yang digunakan untuk menyalurkan informasi maupun pesan dari pengirim maupun penerima sehingga mampu memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik dalam menerima informasi dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif

2.2 Video

Secara sederhana media video merupakan media yang menggabungkan elemen visual dan audio atau dapat dikategorikan kedalam media audiovisual. Menurut Pribadi (2019: 135) media video tergolong media audiovisual yang menampilkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan video yang disampaikan secara bersamaan.

2.3 Video Animasi

Munir (2012 : 380) menjelaskan tentang animasi yang diartikan sebagai gambar yang memuat suatu objek yang dibuat seolah-olah terlihat hidup, objek tersebut berupa kumpulan gambar yang disusun secara beraturan dan ditampilkan bergantian. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. Menurut Rahmayanti dkk (2018) media video animasi merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi

2.4 Motion Graphic

Motion Graphic merupakan gabungan dari sejumlah elemen berupa animasi, video, audio, film, *typography*, ilustrasi, fotografi. Selaras dengan pendapat Crook & Beare (2016 : 10) secara sederhana *Motion Graphic* mencakup pergerakan, rotasi, atau penskalaan gambar, video serta teks dari waktu ke waktu di dalam layar dan biasanya disertai dengan *voice over* atau musik.

2.5 Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Dikutip dari laman resmi *kurikulummerdeka.com* pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dalam kurikulum nasional memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membuka wawasan yang berkaitan dengan diri sendiri, hubungan sosial, kebudayaan, dan kesempatan kerja yang tersedia secara global. Pembelajaran Bahasa Inggris difokuskan pada penguatan kemampuan Bahasa Inggris dalam enam keterampilan Bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis dan mempresentasikan secara terpadu.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Trianto (2011 : 206) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D (four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974). model 4D (*four-D*) ini meliputi beberapa tahapan yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

Penelitian ini dilakukan mulai dari tahap *define* (pendefinisian). Pada tahapan ini dilakukan kegiatan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh data awal dilakukan kegiatan observasi dan wawancara bersama peserta didik dan tenaga pendidik yang mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tahap kedua dari penelitian ini adalah *design* (perancangan). Tahap perancangan merupakan tahapan dalam merancang gambaran dari media video animasi *Motion Graphic* yang akan dikembangkan serta pembuatan media. Kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan naskah dan *storyboard* yang merupakan susunan alur cerita dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan teks yang sesuai dengan materi yang dimuat dalam video yang dikembangkan. Setelah menyusun naskah dan *storyboard* kemudian melakukan produksi media. Produksi media berisi kegiatan membuat dan mengembangkan media yang sudah dirancang menjadi sebuah produk.

Tahap ketiga dari penelitian ini adalah *development*. Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap produk media yang dikembangkan yaitu uji validitas dan praktikalitas. Sukardi (2019 :154) juga memaparkan bahwa validitas suatu instrumen penelitian merupakan derajat yang menunjukkan suatu tes dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Perolehan penilaian untuk uji validitas diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media melalui lembar uji validasi. Lembar uji validasi diisi menggunakan penilaian skala likert.

Tabel 1.
Skor Penilaian Skala Likert

No. Item	Pernyataan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat tidak baik	1

Selanjutnya melakukan perhitungan data nilai akhir menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Hasil penilaian akan dikategorikan berdasarkan kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 2.
Kriteria penilaian validitas

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
60% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40 %	Tidak valid
≤ 21%	Sangat tidak valid

Sumber : Arikunto & Jabar (2018 : 35)

Uji praktikalitas dilakukan dengan melakukan uji coba akan pada siswa SMP Kelas VII. Selanjutnya siswa akan diminta untuk melihat produk yang dihasilkan dan kemudian peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket untuk menguji kepraktisan penggunaan media.

Tabel 3.
Skor Penilaian Skala Likert

No. Item	Pernyataan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat tidak baik	1

Melakukan perhitungan data nilai akhir menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Memberikan penilaian praktikalitas dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 4.
Kriteria penilaian praktikalitas

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
60% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40 %	Tidak praktis
≤ 21%	Sangat tidak praktis

Sumber : Arikunto & Jabar (2018 : 35)

Tahap keempat adalah *disseminate*. Tahap penyebaran dalam penelitian ini adalah tahap menyebarluaskan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas dengan cara memperkenalkan media pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa dan guru dikelas lain maupun disekolah lain untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Pengembangan Media

Kegiatan diawali dengan melakukan observasi di SMP Angkasa Lanud Padang. Kegiatan analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan Nurhasanah dkk (2021 : 487) yang menjelaskan analisis kurikulum merupakan kegiatan mengidentifikasi mata pelajaran serta program yang ada pada kurikulum tersbut serta melakuakn evaluasi untuk menemukan permasalahan sehingga menghasilkan solusi dan pengembangan yang diharapkan. Setelah melakukan observasi diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan pada SMP Angkasa Lanud Padang adalah kurikulum merdeka. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka

menekankan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*). Pendekatan ini dilakukan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kebutuhan, serta kesulitan yang dihadapi siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Yaumi (2017 : 123) melakukan analisis karakteristik peserta didik merupakan langkah strategis dalam mendesain pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan masing-masing peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas VII SMP Angkasa Lanud Padang didapati bahwa siswa merasa kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Siswa berpendapat mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Pandangan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris mempengaruhi respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran. Siswa tidak dapat memusatkan perhatian saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Siswa kesulitan memberikan respon karena kurangnya pemahaman terkait topik materi yang dibahas.

Selanjutnya dilakukan proses analisis konsep. Analisis konsep dilakukan untuk mendefinisikan bagaimana tampilan media video animasi *Motion Graphic* dari segi desain serta materi yang diakan dimuat dalam media video. Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riwanti dan Hidayati (2019) analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana bentuk dari media baik dari segi desain serta isi materi yang dituangkan ke dalam media. Materi yang akan diajarkan pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah materi *Like and Dislike* . Pada materi ini siswa diharapkan dapat memahami cara-cara dalam mengungkapkan *Expression of like and dislike* dalam bentuk lisan serta tulisan. Oleh karena itu materi *Like and Dislike* perlu divisualisasikan berupa media video pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis konsep langkah berikutnya adalah melakukan perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Serangkaian tujuan pembelajaran merupakan dasar dalam menyusun rancangan perangkat pembelajaran dan tes.

Tahapan berikutnya adalah tahapan *design* (perancangan) , yang mana pada tujuan ini Pada tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan prototype produk media yang akan dikembangkan. Terdapat 3 langkah yang dilakukan pada tahapan perancangan yaitu : (1) pemilihan media; (2) pemilihan format; (3) membuat rancangan awal.

Langkah pertama adalah menentukan media yang akan dikembangkan. Pemilihan media yang akan dikembangkan disesuaikan berdasarkan analisis kurikulum serta kebutuhan siswa. Sesuai dengan Jalinus & Ambiyar (2016: 18) dalam pemilihan media ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan diantaranya : (1) tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian dengan materi; (3) karakteristik siswa; (4) gaya belajar siswa; (5) lingkungan; dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung. Peneliti mengembangkan media video animasi *Motion Graphic* dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*. Video yang dikembangkan dilengkapi dengan teks, gambar, audio, serta animasi.

Langkah selanjutnya adalah pemilihan format dari media yang akan dikembangkan. Format yang digunakan pada media video animasi *Motion Graphic* adalah MP4. MP4 merupakan salah satu format video yang umum digunakan. Format ini juga mudah diakses dan didukung oleh semua pemutar video. Setelah pemilihan format video langkah selanjutnya adalah mendesain rancangan awal produk. Dalam langkah ini dilakukan pembuatan naskah video, *storyboard*, serta membuat media video pembelajaran. Media video animasi *Motion Graphic* dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* sebagai aplikasi utama serta dua aplikasi pendukung. Aplikasi pendukung yang digunakan adalah *Adobe Illustrator* untuk mendesain *background*, gambar, halaman profil dari media dan aplikasi *Adobe Media Encoder* sebagai aplikasi untuk melakukan *rendering* dalam mengeksplor video.

4.2 Validitas

Media yang sudah dikembangkan akan divaliasi untuk memperoleh data apakah media layak digunakan. Menurut Trianto (2011 :269) Validitas merupakan suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Jusniar & Sumiati (2014) memaparkan bahwa proses validasi produk dilakukan oleh validator dalam hal ini para ahli yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru. Kegiatan Validasi dilakukan bersama 3 orang validator. 1 orang ahli materi dan dua orang ahli media. Tahapan uji validitas merupakan tahapan penilaian produk oleh ahli yang kemudian akan dilakukan revisi terhadap produk. Aspek uji validasi pada uji validasi materi yaitu kelayakan isi materi, penyajian materi, dan kebahasaan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator melalui lembar instrumen.

Tabel 5.
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Butir Penilaian	Penilaian
Kelayakan Isi	1	5

	2	5
	3	5
	4	5
	5	4
Penyajian materi	6	5
	7	5
	8	5
	9	4
Kebahasaan	10	4
	11	4
Jumlah		51
Persentase		94,54%
Keterangan		Sangat Valid

Tabel 6.
Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media I

Aspek	Indikator	Penilaian
Teks	1	5
	2	5
	3	4
Audio	4	5
	5	5
	6	5
	7	5
	8	5
	9	5
	10	5
Animasi	11	5
	12	5
	13	5
	14	5
	15	5
Video	16	5
	17	5
	18	5
	19	5
Jumlah		94
Persentase		98,94%
Keterangan		Sangat Valid

Tabel 7.
Hasil Penilaian Validasi Ahli Media II

Aspek	Indikator	Penilaian
-------	-----------	-----------

Teks	1	5
	2	5
	3	5
Audio	4	5
	5	5
	6	4
	7	5
	8	4
	9	5
	10	5
Animasi	11	4
	12	5
	13	5
	14	5
	15	5
Video	16	5
	17	5
	18	5
	19	4
Jumlah		91
Persentase		95,78%
Keterangan		Sangat Valid

Dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase 94,70% dengan kategori “Sangat Valid”. Aspek uji validasi pada validasi media adalah aspek teks, audio, animasi, dan video. Dari hasil uji validasi bersama validator I diperoleh nilai rata-rata persentase 98,94% dengan kategori “Sangat Valid”. Validasi bersama validator II memperoleh nilai rata-rata persentase 95,78% dengan kategori “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan hasil validasi media video animasi *Motion Graphic* dikategorikan “Sangat Valid”.

4.3 Praktikalitas

Uji praktikalitas merupakan tahapan pengujian sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan dan memberikan manfaat bagi pengguna. Sejalan dengan pendapat Agustyaningrum & Gusmania (2017) dalam jurnal, praktikalitas merupakan ukuran untuk mengetahui keterpakaian produk yang sedang dibuat oleh pengguna. Ukuran praktikalitas suatu produk dapat diukur dari kemudahan dan penyajian suatu produk oleh pengguna. Pada tahap ini produk diuji cobakan pada siswa sebanyak 17 orang siswa SMP Angkasa Lanud Padang. Setelah pembelajaran selesai penulis memberikan angket praktikalitas kepada siswa.

Dari data hasil angket yang diperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Perolehan persentase tersebut menunjukan bahwa media video animasi *Motion Graphic* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah semua tahapan dilakukan dan media video animasi *Motion Graphic* dinyatakan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran, tahapan berikutnya adalah penyebaran media tersebut. Penyebaran dilakukan bertujuan untuk mempromosikan dan menyebarluaskan produk hasil pengembangan agar dapat diterima pengguna baik individu, kelompok maupun sistem agar dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peneliti memasukkan hasil produk berupa media video *Motion Graphic* ke dalam CD (*Compact Disk*) *flashdisk*, dan diupload melalui *link gdrive*. Peneliti melakukan penyebaran ke beberapa SMP yang ada di Kota. Hal ini memperoleh tanggapan positif, bahwa media yang dikembangkan peneliti dapat dimanfaatkan dan dijadikan sebagai media pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video *Motion Graphic* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Like and Dislike* untuk kelas VII dapat disimpulkan, hasil uji validasi oleh validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media video animasi *Motion Graphic* pada materi *Like and Dislike* kelas VII SMP dinyatakan “**sangat valid**”. Hasil uji validasi bersama ahli materi memperoleh persentase 94,70%. Hasil uji validasi bersama validator media memperoleh persentase 98,94% dari ahli media I dan 95,78% dari ahli media II. Hasil uji praktikalitas oleh pengguna (peserta didik) di SMP Angkasa Lanud Padang, menunjukkan media video animasi *Motion Graphic* materi *Like and Dislike* memperoleh kategori “sangat praktis” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Gusmania, Y. (2017). Praktikaitas dan keefektifan modul geometri analitik ruang berbasis konstruktivisme. *Journal Dimensi (Vol 6 No 3)* . Hal 412-420.
- Crook, I., Beare, P. (2016). *Motion Graphics*. Inggris: Bloomsburry Publishing. Diambil dari <https://books.google.co.id>. Diakses tanggal 14 Juli 2023
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research (Vol. 8)*, Hal 1245-1255.
- Jalinus, N & Ambiyar. (2016). *Media & sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Jusniar, dkk. (2014). Pengembangan perangkat assesment berbasis keterampilan generik sains (kgs) pada mata kuliah praktikum kimia fisik II. *Jurnal Pendidikan Kimia 1 (1)* . Hal 35-42
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Kurniawan, C. & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21*. Diambil dari <https://books.google.co.id>. Diakses tanggal 14 Juli 2023.
- Muhasim. (2017). Pengaruh teknologi digital, terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan (Vol.5, No.2)*. Hal 53-77
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Diambil dari <https://books.google.co.id>. Diakses tanggal 14 Juli 2023
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. diambil dari <https://books.google.co.id>. Diakses pada tanggal 9 Juni 2023.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R.A., Nur, M.D. (2021). Analisis kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri (Vol 07 No 02)*. Hal 484-493.
- Pribadi, B.A . (2019) *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmayanti, L., Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus sukodono sudoarjo,” *JPGSD 6, no. 4*. Hal 429–439.
- Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013*. Jakarta : Kencana.