

PENGEMBANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* MATERI MENGENAL GARUDA PANCASILA UNTUK KELAS 3 SD NEGERI 1 KADIPIRO

DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC ANIMATION ABOUT MATERIAL GARUDA PANCASILA FOR CLASS 3 KADIPIRO STATE 1 ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Nurul Wulan Sari, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, nurulwulans27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk animasi *motion graphic* yang layak bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar materi Mengenal Garuda Pancasila, dan (2) mengetahui efektivitas media animasi *motion graphic* bagi pembelajaran PKn mengenal Garuda Pancasila untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Hannafin dan Peck. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Produk animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila ini **layak** digunakan untuk pembelajaran dengan hasil uji kelayakan sebesar: 83,85 oleh ahli materi, 97,22 oleh ahli media, 86,25 oleh siswa saat penilaian ujicoba lapangan awal, dan 89,625 oleh siswa saat penilaian ujicoba lapangan utama. (2) Produk animasi *motion graphic* ini **efektif** digunakan dalam pembelajaran dengan kenaikan rerata skor *pre-test* dan *post-test* sebesar 14,75 atau 19,38% dari pengguna selama satu kali implementasi yang menunjukkan bahwa media ini memberikan pengaruh terhadap kenaikan hasil belajar siswa. Selain itu pada penilaian afektif mendapat rerata skor 3,45 dan penilaian psikomotik mendapat rerata skor 3,625 yang termasuk kategori baik

Kata kunci: Animasi *Motion Graphic*, Animasi Pembelajaran, Garuda Pancasila.

Abstract

This study aims to: (1) produce an appropriate motion graphic animation product for grade 3 elementary school students with material on Knowing Garuda Pancasila, and (2) determine the effectiveness of motion graphic animation media for Civics learning about Garuda Pancasila for grade 3 elementary school students. This research is research and development. The model used in this study was adapted from the Hannafin and Peck development model. The results of this study indicate that: (1) The animated motion graphic product material about Garuda Pancasila is suitable for use for learning with the results of the feasibility test of: 83.85 by material experts, 97.22 by media experts, 86.25 by students during trial assessment initial fieldwork, and 89,625 by students during the main field trial assessment. (2) This motion graphic animation product is effectively used in learning with an increase in the average pre-test and post-test scores of 14.75 or 19.38% of users during one implementation which shows that this media has an effect on increasing student learning outcomes. In addition, the affective assessment got an average score of 3.45 and the psychomotoric assessment got an average score of 3.625 which was included in the good category. Keywords: Motion Graphic Animation, Learning Animation, Garuda Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang baik pada hakekatnya adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan harus memenuhi standar, metode dan kurikulum yang tepat, serta kualitas guru yang baik (Yudhoyono dalam Astuti, 2007: 1). Oleh karena itu, dalam penyelenggaraan pendidikan perlu perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara optimal. Sebagaimana yang terdapat pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari terus mengalami perkembangan. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar bagi berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satu aspek yang mendapatkan pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Seiring perkembangan jaman, aspek pendidikan terus berkembang dengan berbagai macam pembaharuan untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, serta pengembangan

kurikulum. Selain itu, guru juga perlu terus meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan lebih inovatif sehingga memotivasi siswa dalam belajar. Sistem pendidikan juga mempunyai bagian penting dalam pembangunan nasional dengan meningkatkan pengetahuan seseorang. Gurbuzturk dalam Hanif (2020: 248) juga menyatakan “*education system aims to prepare generation for their living time by acquiring knowledge, mastering certain skills and forming student attitudes*” yang artinya sistem pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan generasi untuk masa hidupnya dengan memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan tertentu dan membentuk sikap siswa. Melalui pendidikan, seseorang akan memiliki keterampilan untuk kelangsungan hidupnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam membangun kecerdasan kognitif, mental, bahkan sikap seseorang. Pada kegiatan belajar mengajar, siswa memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengajar, memiliki dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Dua unsur tersebut saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tertentu dalam pembelajaran akan mempengaruhi media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang perlu untuk diperhatikan dalam memilih media, seperti tujuan pembelajaran, jenis penugasan, ketersediaan fasilitas, dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas belajar hingga hasil belajar yang dicapai. Ada berbagai pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Menurut McKwon dalam Miftah (2013: 100) mengemukakan ada empat fungsi media. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua,

membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media. Pemanfaatan media yang sesuai, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, perhatian, perasaan dan motivasi siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Berbagai elemen pembelajaran yang perlu diperhatikan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas yaitu seperti kurikulum, metode pembelajaran, kualitas tenaga pendidik, hingga kesiapan siswa. Seorang tenaga pendidik harus mampu mengondisikan pembelajaran agar berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, perlu memperhatikan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan tenaga pendidik. Dan yang perlu diperhatikan lagi adalah sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai dalam Suryani, dkk. (2018: 14) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, memperjelas makna bahan pembelajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Kadipiro, dihasilkan beberapa data yakni pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran *online* berupa

penugasan yang dikumpulkan setiap minggunya, dan melakukan pertemuan *online* melalui grup chat maupun sesekali video *conference* dengan menggunakan media sederhana berupa gambar maupun dari buku lembar kerja siswa. Hal ini dikarenakan keluhan wali murid yang menyatakan boros kuota internet apabila terlalu sering menggunakan video *conference*. Selain itu, masih terdapat siswa yang terkendala dalam menggunakan media *smartphone*. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru di sekolah tersebut masih terbilang sederhana dengan memanfaatkan media gambar maupun foto dan buku lembar kerja siswa maupun buku pokok. Sehingga diketahui bahwa sumber belajar masih terbatas. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sumber belajarnya masih terbatas dengan buku lembar kerja siswa dan buku pokok. Sedangkan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Kadipiro yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum 2013, sasaran pembelajaran telah memenuhi tiga ranah yang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan. Sebagaimana menurut Richlin (2006: 45), ranah yang seharusnya ada pada diri siswa yaitu ranah kognitif, psikomotorik, serta afektif. Ketiga aspek tersebut dijadikan acuan dalam *Taksonomi Bloom*. Aspek-aspek tersebut dapat dinilai dari setiap proses pembelajaran yang tengah berlangsung dan nantinya digunakan sebagai evaluasi serta tolok ukur siswa sejauh apa pemahaman di dalam proses pembelajaran tersebut. Disamping itu, kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik yang merupakan model pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan gambaran secara nyata dan mampu menyentuh emosi siswa sehingga materi

pelajaran lebih mudah disampaikan dan siswa diharapkan bisa melatih cara berpikir kritis. Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran tematik kelas 3 SD. Sebagaimana hasil observasi di sekolah, media yang digunakan dalam pembelajaran online masih kurang bervariasi khususnya pada pembelajaran tematik muatan pendidikan kewarganegaraan tema 8 materi mengenal garuda pancasila. Tujuan dari pembelajaran tematik muatan pendidikan kewarganegaraan tema 8 materi mengenal garuda pancasila pada kelas 3 SD adalah siswa dapat mengidentifikasi tempat terpasang lambang negara Garuda Pancasila, menjelaskan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara Garuda Pancasila, mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila dan mengenal lagu nasional Garuda Pancasila. Maka untuk menyampaikan materi tersebut dalam kegiatan pembelajaran online, diperlukan cara khusus supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran karena dalam mata pelajaran tematik muatan pendidikan kewarganegaraan tema 8 memerlukan sebuah sumber belajar yang dapat membuat siswa untuk mengenal lambang negara garuda pancasila.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan video pembelajaran berupa animasi untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SD Negeri 1 Kadipiro. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran *online* karena mudah untuk diakses dan ditonton melalui grup kelas maupun pada pembelajaran *offline* karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer maupun laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kurikulum 2013 berada di era kecanggihan teknologi dan pembelajaran berbasis digital yang tinggi sehingga menuntut guru serta siswa untuk terampil menggunakan teknologi yang berkembang saat ini. Guru juga harus siap menghadapi segala perubahan guna lebih meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media audio-visual berupa video animasi.

Video pembelajaran berupa animasi merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan lucu sehingga cocok untuk siswa sekolah dasar. Peneliti mengembangkan video pembelajaran berupa animasi untuk sekolah dasar karena menurut Syahrono dan Nurfitriyanti (2017: 264) karakteristik anak SD kelas bawah adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada kartun. Perkembangan berpikir siswa kelas rendah menurut Zulvira (2021: 1849) memiliki ciri-ciri yaitu (1) pembelajaran kongkrit, yang memiliki makna bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan disesuaikan dengan hal-hal yang kongkrit, (2) pembelajaran bersifat integratif, yang bermakna siswa usia kelas rendah sekolah dasar memandang bahwa suatu pembelajaran sebagai suatu yang utuh, dan (3) hierarki, yang bermakna siswa kelas rendah sekolah dasar belajar dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang lebih kompleks. Pada video animasi pembelajaran disajikan cerita menarik dan warna-warna yang disukai anak sekolah dasar. Dari sisi inilah peneliti mencoba mengembangkan suatu video animasi yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan media video animasi pembelajaran yaitu anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Menurut Munir (2012: 317) animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan gambar menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Andriana Johari, dkk. (2014: 11) media animasi memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (1) memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya, (2) memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks, (3) memiliki lebih dari

suatu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (4) menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, (5) bersifat interaktif, artinya animasi memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (5) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Tidak hanya memiliki kelebihan, media animasi juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu memerlukan biaya yang cukup mahal, memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dan tidak dapat menggambarkan realitaas seperti video atau fotografi.

Media animasi memiliki beberapa jenis, salah satunya yaitu animasi *motion graphic*. Menurut Al Boardman dalam Achmad Sidik (2018: 21) menyatakan bahwa "*Motion graphics is a digital technique that combines pictures, words, sound and video*" yang artinya *motion graphic* adalah sebuah teknik digital yang mengkombinasikan gambar, kata-kata, suara, dan video. Animasi *motion graphic* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa, sehingga materi yang disampaikan melalui animasi *motion graphic* dapat diterima secara maksimal. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Roseberry dalam Jie Fang (2021: 1) yang mengatakan "*animation, which integrates concrete audio-visual scientific information with a narrative structure, is an effective tool to attract young children's attention and develop their scientific understanding and social skills*" yang artinya animasi mengintegrasikan informasi ilmiah audio-visual konkret dengan struktur naratif adalah alat yang efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan mengembangkan pemahaman ilmiah dan keterampilan sosial mereka. Selain itu, animasi juga sangat diminati anak-anak sehingga diharapkan menarik antusias anak dalam kegiatan pembelajaran. Namun untuk mengembangkannya diperlukan kemampuan, ketelatenan, dan ketelitian yang cukup tinggi. Disamping itu, animasi *motion graphic* dapat menggambarkan

suatu benda secara lebih jelas dan menarik serta dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu tampilan. Selain itu, animasi *motion graphic* dapat digunakan berulang-ulang sesuai kebutuhan.

Media animasi *motion graphic* dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan diantaranya yaitu karena animasi dengan konsep *motion graphic* sedang banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. Selain itu, animasi *motion graphic* mampu menyajikan suatu gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar seperti sebuah film pendek yang pada umumnya anak-anak suka menonton film animasi. Saat ini juga mulai banyak dikembangkan animasi pembelajaran serupa. Namun, dalam penelitian pengembangan ini animasi *motion graphic* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang diajarkan. Animasi *motion graphic* yang dikembangkan juga terdapat karakter seorang siswa yang membantu dalam menjelaskan materi yang dipelajari, sehingga siswa akan merasa seolah pembelajaran dilakukan bersama dengan teman-teman dengan tampilan animasi yang menarik. Disamping itu, ukuran media yang digunakan juga disesuaikan dengan ukuran media yang ringan untuk di *download* pada *smartphone* sehingga diharapkan tidak membutuhkan terlalu banyak kuota internet, mediapun dapat digunakan berulang kali.

Berdasarkan permasalahan di atas maka muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memuat materi mengenal Garuda Pancasila untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar yang kemudian diimplementasikan dalam sebuah penelitian “Pengembangan Animasi *Motion Graphic* Materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro”. Penelitian ini tidak berusaha mengklaim bahwa semua permasalahan yang dijelaskan dapat terselesaikan dengan media animasi *motion graphic* pembelajaran yang peneliti kembangkan. Namun peneliti berharap penelitian pengembangan yang dilakukan dapat bermanfaat dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi

lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *motion graphic* pada materi mengenal Garuda Pancasila pada kelas 3 Sekolah Dasar merupakan jenis penelitian R&D atau *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Model yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Hannafin & Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Menurut I Made Tegeh, dkk. (2014: 1) model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran. Menurut Hannafin dan Peck dalam I Made Tegeh, dkk. (2014: 1) model desain pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilaksanakan mengacu tahapan model pengembangan Hannafin dan Peck. Model pengembangan ini terdapat tiga tahapan utama yang setiap tahapannya dilakukan proses evaluasi dan revisi. Tahap pertama, tahap analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis permasalahan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, analisis *setting* pembelajaran, analisis kebutuhan sumber daya, dan melakukan *focus group discussion* (FGD). Tahap selanjutnya yaitu tahap desain yang terdiri dari membuat garis besar isi program media, menyusun materi, menyusun *script*, membuat *storyboard*, membuat karakter dan komponen pendukung, rekaman suara, serta memproduksi animasi tahap awal. Tahap terakhir yaitu tahap pengembangan dan implementasi yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, ujicoba siswa, kemudian melakukan uji efektivitas media.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian antara bulan Februari sampai Juli 2021 yang bertempat di Bantul Yogyakarta dengan lokasi di SD Negeri 1 Kadipiro.

Subjek Penelitian

Sasaran uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *motion graphic* materi Garuda Pancasila berjumlah 24 siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro yang terdiri dari 4 siswa untuk ujicoba lapangan awal dan 20 siswa untuk ujicoba lapangan utama.

Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan soal tes.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan, kebutuhan guru dan siswa terkait media yang digunakan dalam pembelajaran serta untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas 3 dan siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro.

2. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan observasi adalah *check list* yang akan memudahkan pengguna dalam memberikan penilaian.

3. Angket Validasi Ahli

Angket validasi media animasi *motion graphic* ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media. Angket validasi yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu (1) angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media, apakah layak atau tidak untuk digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran dan (2) angket validasi ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi bahan ajar dan materi dalam media yang dikembangkan.

4. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media animasi *motion graphic* ini menurut siswa.

5. Tes Pre-test dan Post-test

Soal tes berupa digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media animasi *motion graphic* yang sudah dikembangkan. Sebelum digunakan, kisi-kisi soal tes dinilai oleh ahli secara teoritis.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *motion graphic* ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pada evaluasi formatif, pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket ahli media, ahli materi, dan ujicoba pada siswa. Sedangkan pada evaluasi sumatif, pengujian media akan memperoleh data dari hasil skor *pretest* dibandingkan dengan hasil *posttest* dalam menggunakan media animasi *motion graphic*.

1. Analisis Data Kelayakan

Validasi media pengembangan animasi *motion graphic* untuk ahli media, ahli materi, dan respon siswa menggunakan skala Likert yaitu dengan memberikan pilihan jawaban Sangat Layak dengan nilai 4, Layak dengan nilai 3, Kurang Layak dengan nilai 2, dan Tidak Layak dengan nilai 1. Sebagaimana pendapat Eko Putro Widoyoko (2016: 106) pilihan respon skala empat ini karena mempunyai variabel yang lebih lengkap dan tidak memiliki peluang bagi responden bersikap netral sehingga memaksa responden untuk menentukan pendapatnya.

Suharsimi Arikunto (2013: 285) menyatakan bahwa untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut. Data yang didapatkan kemudian diolah dengan *rating-scale* data mentah yang diperoleh berupa angkat kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Kategori kelayakan media berdasarkan *rating-scale*. Acuan konversi nilai menjadi skala empat menurut Mardapi (2008: 123).

Tabel 1. Kategorisasi Skala Likert menurut Mardapi

Skala	Rentang Skor	Kategori
1	$X < 2$	Sangat Negatif/Rendah
2	$2,5 > X > 2$	Negatif/Rendah
3	$3 > X > 2,5$	Positif/Tinggi
4	$X \geq 3$	Sangat Positif/Sangat Tinggi

Berdasarkan pedoman tersebut, apabila skor diubah dalam persen, maka kategori kelayakan media sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kelayakan Media

Skala	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	Kurang Layak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media animasi *motion graphic*. Dengan adanya kategori kelayakan media pada tabel diatas, maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sehingga indikator penilaian media animasi *motion graphic* dapat disimpulkan mengenai tingkat kelayakannya. Media animasi *motion graphic* dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian minimal masuk dalam kategori layak.

2. Analisis Data Tes Efektivitas

Uji efektivitas produk media diwujudkan dalam skor tes hasil belajar setelah menggunakan produk yang dikembangkan untuk menilai aspek kognitif siswa. Selain menggunakan tes, untuk menguji efektivitas media terhadap aspek psikomotorik dan afeksi siswa melalui angket. Dari hasil tersebut, kemudian dianalisis yang kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan psikomotorik dan afeksi siswa.

Tahap ini, data yang diperoleh dalam bentuk tes dan non tes kemudian di analisis. Analisis perhitungannya menggunakan statistic deskriptif presentase dari nilai rerata kenaikan antara pre-test dan post-test pengguna media animasi *motion graphic* ini untuk penilaian kognitif. Sedangkan

untuk penilaian afektif dan psikomotik perhitungannya dari nilai rerata hasil saat implementasi penggunaan media *motion graphic*. Data hasil skor *pretest* dari pembelajaran menggunakan media animasi *motion graphic* dibandingkan dengan data hasil skor *posttest* oleh pengguna yang sama pada waktu pengamatan yang berbeda. Analisis perhitungannya menggunakan statistic deskriptif persentase dari nilai rerata kenaikan antara *pretest* dan *posttest* pengguna media animasi *motion graphic*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media animasi *motion graphic* dengan materi pembelajaran tematik bermuatan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian Hannafin & Peck yang memiliki 3 tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi.

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan untuk mendapatkan informasi awal. Kegiatan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru kelas 3 SD. Tahap ini terdiri atas anaalisis permasalahan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, analisis *setting* dan kebutuhan media pembelajaran, serta melaksanakan *focus group discussion* (FGD). Dalam tahap ini disimpulkan bahwa peneliti menemukan permasalahan di kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro yaitu siswa yang merasa bosan dan kesulitan memahami materi pelajaran pada pembelajaran *online* di masa pandemi covid-19 serta kurangnya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dibutuhkan untuk membantu siswa dalam belajar.

Tahap desain terdiri atas beberapa langkah perencanaan dan pengembangan media animasi *motion graphic* yaitu membuat garis besar isi program media (GBIPM), menyusun materi, menyusun skrip, membuat *storyboard*, membuat karakter dan komponen grafis pendukung,

rekaman suara (*voice recording*), hingga produk awal animasi *motion graphic* “Mengenal Garuda Pancasila”. Pada GBIPM tercantum kompetensi dasar, indikator, materi, format sajian, dan referensi. Membuat GBIPM ini bertujuan untuk menentu apa saja yang diperlukan dalam pengembangan animasi *motion graphic*. Kemudian menyusun materi berdasarkan referensi yang digunakan yaitu dari buku paket kelas 3 SD tema 8 semester genap dan buku LKS yang digunakan di kelas tersebut. Materi tersebut kemudian disusun menjadi sebuah skrip dengan menggunakan kalimat yang lebih mudah dipahami anak dan dibuat *storyboard*. Rekaman suara dilakukan menggunakan *smartphone* dengan tambahan *micclip* yang kemudian diedit menggunakan aplikasi *Audacity* dan *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Dalam mendesain karakter dan komponen pendukung menggunakan program aplikasi desain *CorelDraw 2018* sedangkan untuk mengembangkan animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect CC 2018*. Hasil dari rancangan awal media animasi ini adalah video animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila, petunjuk penggunaan, dan desain kemasan.

Tahap pengembangan dan implementasi digunakan untuk menentukan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan melakukan penilaian dari media animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila yang sudah dikembangkan kepada ahli materi, ahli media, ujicoba kepada siswa, dan uji efektivitas media.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi berfokus pada penilaian isi materi yang ada dalam media yang dikembangkan yaitu animasi *motion graphic*. Validasi dilakukan pada materi mengenal Garuda Pancasila. Materi pada animasi *motion graphic* ini divalidasi oleh dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd. Hasil validasi diperoleh dengan cara memberikan angket kepada ahli materi yang mencakup beberapa aspek mengenai aspek pembelajaran dan aspek

isi/materi. Berikut hasil penilaian pada aspek pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Penilaian	Kriteria
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Sangat layak
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	Sangat layak
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4	Sangat layak
4.	Kejelasan judul program	4	Sangat layak
5.	Kejelasan sasaran pengguna	3	Layak
6.	Kesesuaian durasi program	3	Layak
7.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	3	Layak
8.	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	3	Layak
9.	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	3	Layak
10.	Kememaranikan materi dalam memotivasi pengguna	3	Layak
11.	Ketepatan pemberian kesimpulan pada akhir pembelajaran animasi	3	Layak
12.	Kemampuan penyajian strategi yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa	3	Layak
Jumlah		40	

Hasil data penilaian pada aspek pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan bahwa 4 indikator mendapatkan nilai 4 dan 8 indikator lainnya mendapatkan nilai 3 sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 40. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian pada aspek pembelajaran dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar 83,33. Selanjutnya berikut hasil penilaian pada aspek isi/materi.

Tabel 4. Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Penilaian	Kriteria
-----	-----------	-----------	----------

1.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4	Sangat layak
2.	Kejelasan isi materi	4	Sangat layak
3.	Kesesuaian urutan isi materi	4	Sangat layak
4.	Aktualisasi isi materi	3	Layak
5.	Kejelasan contoh yang disertakan	3	Layak
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Layak
7.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	3	Layak
8.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	3	Layak
Jumlah		27	

Hasil data penilaian pada aspek isi/materi oleh ahli materi menunjukkan bahwa 3 indikator mendapatkan nilai 4 dan 5 indikator lainnya mendapatkan nilai 3 sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 27. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian pada aspek isi/materi dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar 84,375. Selanjutnya dihitung rata-rata dari kedua aspek tersebut kemudian dikonversikan pada skala rating.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, secara keseluruhan nilai rerata penilaian **ahli materi** dari aspek pembelajaran dan aspek isi/materi sebesar **83,85** yang dapat dikonversikan dalam skala 4 pada tabel kelayakan media termasuk pada kriteria sangat layak. Sehingga pengembangan animasi *motion graphic* materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro **layak** dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

2. Validasi Ahli Media

Validasi media animasi *motion graphic* materi Mengenal Garuda Pancasila dilakukan oleh ahli media yaitu dosen prodi Teknologi Pendidikan, Bapak Estu Miyarso, M.Pd. Tahap validasi ahli media ini dilakukan setelah melakukan revisi atau perbaikan dan validasi dari ahli materi selesai. Hasil validasi diperoleh dengan cara memberikan angket kepada ahli media yang mencakup beberapa aspek mengenai aspek visualisasi, aspek narasi, dan aspek kualitas kemasan. Berikut hasil penilaian pada aspek visualisasi.

Tabel 5. Penilaian Aspek Visualisasi oleh Ahli Media

No.	Indikator	Penilaian	Kriteria
1.	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	Sangat Layak
2.	Ketepatan gambar	4	Sangat Layak
3.	Kesesuaian proporsi warna dengan karakteristik siswa	4	Sangat Layak
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik siswa	4	Sangat Layak
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf dengan karakteristik siswa	4	Sangat Layak
6.	Keterbacaan jenis huruf yang dipilih	4	Sangat Layak
7.	Kemenarikan sajian animasi	4	Sangat Layak
8.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	4	Sangat Layak
Jumlah		32	

Hasil data penilaian pada aspek visualisasi oleh ahli media menunjukkan bahwa 8 indikator mendapatkan nilai 4 sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 32. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian pada aspek visualisasi dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar 100. Selanjutnya berikut hasil penilaian pada aspek narasi.

Tabel 6. Penilaian Aspek Narasi oleh Ahli Media

No.	Indikator	Penilaian	Kriteria
1.	Kejelasan musik/suara	3	Layak
2.	Kesesuaian pemilihan musik/suara	4	Sangat Layak
3.	Kesesuaian volume musik/suara	3	Layak
4.	Kejelasan pengucapan narator	4	Sangat Layak
5.	Ketepatan penggunaan gaya bahasa	4	Sangat Layak
6.	Kemudahan istilah yang digunakan untuk dipahami	4	Sangat Layak
Jumlah		22	

Hasil data penilaian pada aspek narasi oleh ahli media menunjukkan bahwa 4 indikator mendapatkan nilai 4 dan 2 indikator lainnya mendapatkan nilai 3 sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 22. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian pada aspek narasi dapat

digunakan rumus mendapatkan nilai akhir sebesar 91,66. Selanjutnya berikut hasil penilaian pada aspek kualitas kemasan.

Tabel 7. Penilaian Aspek Kualitas Kemasan oleh Ahli Media

No.	Indikator	Penilaian	Kriteria
1.	Kemenarikan desain cover	4	Sangat Layak
2.	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	4	Sangat Layak
Jumlah		8	

Hasil data penilaian pada aspek kualitas kemasan oleh ahli media menunjukkan bahwa 2 indikator mendapatkan nilai 4 sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 8. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian pada aspek kualitas kemasan dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar 100. Selanjutnya dihitung rata-rata dari kedua aspek tersebut kemudian dikonversikan pada skala rating.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, secara keseluruhan nilai rerata penilaian **ahli media** dari aspek visualisasi, aspek narasi, dan aspek kualitas kemasan sebesar **97,22** yang dapat dikonversikan dalam skala 4 pada tabel kelayakan media termasuk pada kriteria sangat layak. Sehingga pengembangan animasi *motion graphic* materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro **layak** dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

3. Penilaian instrumen tes dan non-tes

Penilaian instrumen tes dan non-tes bertujuan untuk menilai layak tidaknya soal yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Penilaian soal tes disesuaikan dengan RPP dan tingkat pengetahuan siswa. Instrumen yang dinilai ada 2 macam yaitu tes dan non-tes. Soal tes bertujuan untuk menilai kognitif siswa, yang akan nilai pada *pretest* dan *posttest*. Sedangkan untuk soal non-tes untuk menilai afektif dan psikomotorik siswa yang dinilai saat implementasi. Penilaian diperoleh dengan cara memberikan angket pada dosen penilai. Angket yang digunakan berupa penilaian kelayakan serta saran perbaikan terhadap soal tes-non tes. Angket tersebut diisi setelah dosen penilai setelah menggunakan animasi *motion graphic* serta

memahami soal dan jawaban yang sudah dikembangkan.

Soal tes divalidasi oleh dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Fathurrohman, M.Pd. Penilaian dilakukan sebanyak satu tahap. Sedangkan untuk penilaian soal non-tes, divalidasi oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan, Bapak Estu Miyarso, M.Pd. Penilaian dilakukan sebanyak satu tahap Soal tes dan non-tes kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Kemudian soal tes yang sudah diperbaiki dapat digunakan sebagai uji efektivitas penggunaan media.

4. Ujicoba Produk

Kegiatan ujicoba produk melalui dua tahap yaitu ujicoba lapangan awal dan ujicoba lapangan utama pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro. Tahap ujicoba lapangan awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila dan sebagai gambaran awal mengenai tanggapan siswa sebagai pengguna media. Tahap ujicoba lapangan awal dilakukan pada 4 siswa kelas 3 secara *online* atau *daring*, karena kondisi pandemi *Covid-19* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah.

Hasil data ujicoba lapangan awal yang terdiri dari 10 indikator mendapatkan hasil: siswa RZK memberikan penilaian sejumlah 34, selanjutnya siswa DRP memberikan penilaian sejumlah 30, kemudian siswa CPA memberikan penilaian sejumlah 38, dan siswa DAH memberikan penilaian sejumlah 36. Sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 138 dari total skor ideal sejumlah 160. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian kelayakan media dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar **86,25**. Sehingga pengembangan animasi *motion graphic* materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro **layak** dan dapat dilanjutkan pada tahap ujicoba lapangan utama.

Tahap ujicoba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila dengan jumlah siswa sebagai pengguna

lebih banyak dari ujicoba sebelumnya. Tahap ujicoba lapangan utama dilakukan pada 20 siswa kelas 3 SD. Kegiatan ini masih dilakukan di rumah masing-masing siswa menggunakan perangkat sendiri dengan didampingi oleh orangtua karena kondisi yang kurang kondusif pandemi *Covid-19* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah.

Hasil data ujicoba lapangan utama terhadap siswa yang terdiri dari 10 indikator mendapatkan hasil: siswa DKS memberikan penilaian sejumlah 36, selanjutnya siswa ANG memberikan penilaian sejumlah 40, selanjutnya siswa ALQ memberikan penilaian sejumlah 30, selanjutnya siswa FAD memberikan penilaian sejumlah 37, selanjutnya siswa AAC memberikan penilaian sejumlah 39, selanjutnya siswa HFZ memberikan penilaian sejumlah 40, selanjutnya siswa ADA memberikan penilaian sejumlah 30, selanjutnya siswa MSW memberikan penilaian sejumlah 40, selanjutnya siswa KRS memberikan penilaian sejumlah 35, selanjutnya siswa VRA memberikan penilaian sejumlah 34, selanjutnya siswa BNR memberikan penilaian sejumlah 36, selanjutnya siswa KSY memberikan penilaian sejumlah 37, selanjutnya siswa SFR memberikan penilaian sejumlah 33, selanjutnya siswa KAD memberikan penilaian sejumlah 33, selanjutnya siswa PPE memberikan penilaian sejumlah 40, selanjutnya siswa BDK memberikan penilaian sejumlah 40, selanjutnya siswa RDH memberikan penilaian sejumlah 30, selanjutnya siswa RDT memberikan penilaian sejumlah 32, kemudian siswa MRK memberikan penilaian sejumlah 38, dan siswa ARS memberikan penilaian sejumlah 37. Sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 717 dari total skor ideal sejumlah 800. Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dari penilaian kelayakan media dapat digunakan rumus dan mendapatkan nilai akhir sebesar **89,625**. Sehingga pengembangan animasi *motion graphic* materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

5. Uji Efektivitas Penggunaan Produk

Kegiatan uji efektivitas dilakukan setelah kegiatan ujicoba (evaluasi formatif) terlaksana dan

menghasilkan produk akhir dari animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan. Kegiatan uji efektivitas dilaksanakan sekaligus menilai efektivitas penggunaan produk media yg dikembangkan (evaluasi sumatif) serta melakukan penilaian terhadap siswa dari aspek afektif dan psikomotorik. Kegiatan hanya dilakukan satu kali dengan 24 orang siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro.

Uji efektivitas dilaksanakan dengan dua tahapan yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan siswa mengerjakan soal yang berjumlah 15 soal sebelum menggunakan media animasi *motion graphic*. Sedangkan kegiatan *post-test* dilakukan dengan siswa mengerjakan soal yang berjumlah 15 soal sesudah menggunakan media animasi *motion graphic*. Semua soal pada kedua tahap tersebut diacak sehingga lebih meminimalisir kecurangan dalam mengerjakan. Berdasarkan hasil belajar siswa, terjadi kenaikan rerata *post-test* terhadap *pre-test* sebesar 14,75 atau 19,38%.

Selain data hasil *pre-test* dan *post-test*, data yang diperoleh untuk melihat aspek efektivitas animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila juga diperoleh dari penilaian afektif dan psikomotorik. Kegiatan ini dilakukan pada saat implementasi media animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila terhadap siswa kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro. Implementasi dilakukan terhadap 24 siswa kelas 3 SD. Hasil penilaian afektif siswa terhadap penggunaan media animasi *motion graphic* materi mengenal Garuda Pancasila dapat dilihat pada lampiran 16. Berdasarkan hasil tersebut didapat nilai rerata 3,45 dengan nilai ideal 4 yang termasuk dalam kategori sangat positif. Sedangkan hasil penilaian psikomotik siswa dapat dilihat pada lampiran 17. Berdasarkan hasil tersebut didapat nilai rerata 3,625 dengan nilai ideal 4 yang termasuk dalam kategori sangat positif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Produk akhir animasi *motion graphic* materi mengenal Lambang Negara Garuda Pancasila untuk kelas 3 di SD Negeri 1 Kadipiro

ini memperoleh hasil yang baik. Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kelayakan animasi *motion graphic* dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi yang memperoleh skor sebesar 83,85, penilaian oleh ahli media memperoleh skor sebesar 97,22, penilaian oleh siswa saat ujicoba lapangan awal memperoleh skor sebesar 86,25, dan penilaian oleh siswa saat ujicoba lapangan utama memperoleh skor sebesar 89,625.
2. Sedangkan efektivitas media animasi *motion graphic* dapat dibuktikan pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan siswa pada saat uji efektivitas media yang telah mendapatkan rata-rata skor *pre-test* sebesar 76,08 dan mendapatkan rata-rata skor *post-test* sebesar 90,83. Kemudian perhitungan hasil belajar terjadi kenaikan rerata *post-test* terhadap *pre-test* sebesar 14,75 atau 19,38% yang menunjukkan media ini memberikan pengaruh terhadap kenaikan hasil belajar siswa dan mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi mengenal lambang negara Garuda Pancasila mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa produk media animasi *motion graphic* yang dikembangkan ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, produk animasi *motion graphic* pembelajaran ini layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal Garuda Pancasila di kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, DIY.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan animasi *motion graphic* yang telah dilaksanakan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terbatas hasil uji validasi secara teoritis melalui konsultasi ahli, sehingga pada penelitian berikutnya sebaiknya instrumen di validasi secara teoritis dan empiris supaya pengembangan instrumen dapat teruji dengan baik.

2. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media animasi *motion graphic* ini, seperti dengan metode eksperimen maupun metode penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Budi. (2007). *Pengembangan SDM Menuju Pendidikan Berkualitas*. Diakses, dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Pengembangan%20SDM%20Menuju%20Pendidikan%20Berkualitas.pdf> pada 2 Oktober 2020 pukul 13.20 WIB.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fang, Jie, dkk. (2021). Can Motion Graphic Animation about Snakes Improve Preschoolers' Detection on Snakes? A Study of Inattentional Blindness. *Journal Frontiers in Psychology: Cognitive Science*, 11(1), 1-8.
- Hanif, Muhammad. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266.
- Johari, A., dkk. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8-15.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95-105.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Richlin, Laurie. (2006). *Blueprint for Learning: Constructing college courses to facilitate, assess and document learning*. Virginia: Stylus Publishing.
- Sidik, A. (2018). *Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017*. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

- Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahroni & Nurfitriyani, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(30), 262-271.
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zulvira, R, dkk. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.