

# Pengembangan Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Peserta Didik dalam Berfikir Saintifik pada Pembelajaran IPA Kelas 5

Oleh:

Syafa Tasya Kamila,  
Nurdyansyah

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Juli, 2023

# Pendahuluan

## Video Animasi

Gambar yang bergerak dari sekumpulan Benda yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan lintasan yang telah ditentukan

## Motion Graphic

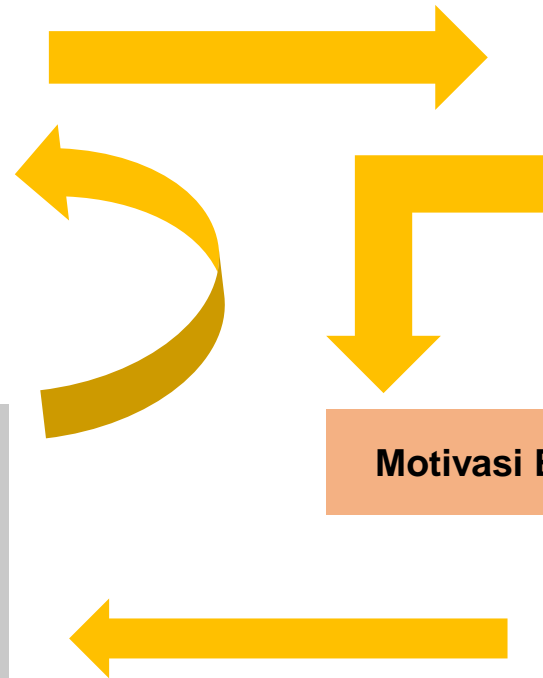
Potongan animasi dalam rekaman digital yang menciptakan ilusi Gerakan atau rotasi yang biasanya digabungkan dengan proyek media audio yang digunakan dalam projek multimedia dengan tampilan yang berubah dari waktu ke waktu (Nyiyau Fauziah, 2021)

## Berpikir Saintifik

Prinsip yang dilalui peserta didik pada tahap pengamatan (Menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, dan mengumpulkan data dengan teknik yang benar.

## Motivasi Belajar

Kegiatan yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengkonstruksi konsep pembelajaran dengan benar.



# Tujuan

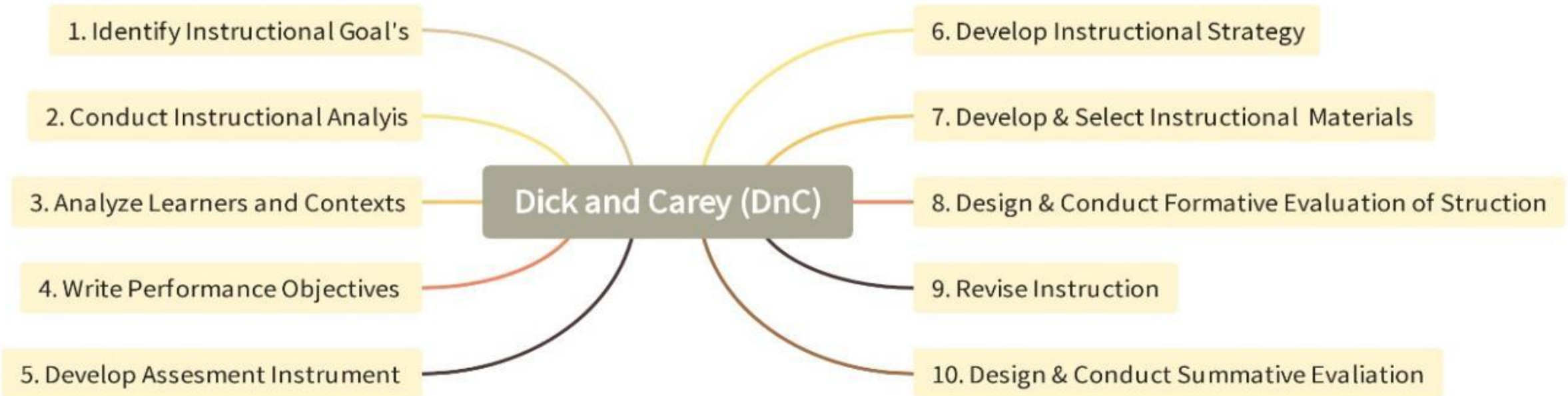
Agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menangkap pembelajaran yang tersajikan dalam bentuk media video animasi yang menarik dengan dilengkapi informasi secara detail. Sehingga peserta didik dapat termotivasi dan keaktifan peserta didik dalam mengkonstruksi konsep, prinsip yang dilalui pada tahap pengamatan (menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, dan mengumpulkan data dengan teknik yang benar. Sehingga kemampuan berfikir Saintific peserta didik disini juga dilatih.

# Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kelayakan penggunaan media Video Animasi Motion Graphic untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam berfikir saintifik pada pembelajara IPA kelas 5?
2. Bagaimana Keefektifitasan penggunaan media Video Animasi Motion Graphic untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam berfikir saintifik pada pembelajara IPA kelas 5?

# Metode

## Langkah Pengembangan Dick And Carey














# Hasil dan Pembahasan

## Kisi-kisi penilaian hasil belajar siswa

Pokok Bahasan	Tes Objektif						Jumlah Soal
	Tingkat Kognitif						
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Memahami siklus daur air	1	2,3					3
Mempraktikkan rangkaian daur air dengan benar			10				1
Pemanfaatan air bagi kehidupan manusia	4,5						2
Hal yang diakibatkan jika air tidak ada/mengalami kepunahan	6,8	7					3
Pentingnya menjaga lingkungan		9					1
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>				<b>10</b>

# Hasil dan Pembahasan

## Tindak Lanjut Ahli Media dan Desain

Sebelum	Sesudah
	
	
	
	
<p>Elum ada ayat tentang al guran</p>	
	

# Hasil dan Pembahasan

## 1. Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Pair 1</b>	Pre Test	78.00	5	13.038	5.831
	Post Test	92.00	5	8.367	3.742

## 2. Paired Sample Correlation

		N	Correlation	Sig.
<b>Pair 1</b>	Pre Test & Post Test	5	.963	.009

## 3. Paired Sample Test

Paired Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pair 1</b>	<b>Pre Test – Post Test</b>	-22.000	13.038	5.831	-38.189	-5.811	-3.773	4	.020



# Kesimpulan

1. Tingkat kelayakan media video animasi *Motion Graphic* ini dikatakan layak dengan dibuktikan dari hasil uji 3 orang ahli. Untuk mengetahui layak atau tidaknya produk peneliti perlu melakukan uji coba ahli. Antara lain ahli media dan desain, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli media dan desain dengan rata – rata sebesar 94 (sangat valid), validasi ahli Bahasa dengan rata – rata sebesar 94,4 (sangat valid) dan ahli materi dengan rata – rata sebesar 92,1 (sangat valid).
2. Tingkat keefektifan media video animasi *Motion Graphic* ini diperoleh dari hasil uji pre test dan post test peserta didik
  - dengan analisis SPSS 25. Hasil analisis uji t terhadap materi Siklus Air dengan menunjukkan nilai rata – rata pre test
  - sebesar 78,00 dan post test 92,00. Karena nilai sig. (2-tailed) atau p-value uji t sebesar 0,02 yang artinya  $< 0,05$  maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya signifikansi pada penerapan media
  - belajar video animasi *Motion Graphic* yang berpengaruh pada nilai rata – rata pre test dan post test.Dengan demikian produk media video animasi *Motion Graphic* pada materi Siklus Air Kelas 5 ini dapat dikatakan layak dan efektif digunakan dan mempunyai kualitas yang baik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam berpikir saintifik.

# Referensi

- [1] I. Purwati and E. Fauziati, “Pendidikan Karakter Religius Sekolah Dasar Dalam Perspektif Filsafat Idealisme,” *Elem. J. PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.33654/pgsd.
- [2] F. S. Adikara, D. C. Nurani, and M. A. Rahman, “the Effectiveness of Digital Media in Elementary School During the Covid-19 Pandemic,” *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.17509/eh.v14i1.33565.
- [3] D. Nugraha, F. Handayani, A. S. Mansyur, and Q. Y. Zaqiah, “a Media during the Covid-19 Pandemic,” vol. 12, no. 1, pp. 33–38, 2021.
- [4] Y. Efendi, E. Adi, and S. Sulthoni, “Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 97–102, 2020, doi: 10.17977/um031v6i22020p097.
- [5] S. Rusdiansyah and L. Leonard, “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1,” *TERAMPIL J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 135–143, 2021, doi: 10.24042/terampil.v7i2.6996.
- [6] M. D. Muwaffaq, L. Fitriani, and A. R. Atmadja, “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat Mobile,” *J. Algoritm.*, vol. 16, no. 2, pp. 186–191, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.186.
- [7] M. F. Fauzi and T. S. Wibowo, “Perancangan Video Animasi 2D ‘Metamorfosis Katak’ Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran,” *Inf. Syst. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 7–13, 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2021v4i2.670.

# Referensi

- [8] D. Kusumawardani, A. Pramadi, and M. Maspupah, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia,” *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 110–115, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1665.
- [9] M. T. Student *et al.*, “Pembelajaran PAK Sebagai Sebuah Tindakan Proaktif Untuk Masa Depan Guru Di Sekolah” *Front. Neurosci.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [10] Gandamana, Apiek; Marisa, Marisa. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11.3: 213-221.
- [11] A. Gandamana and M. Marisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat,” *Elem. Sch. J. Pgsd Fip Unimed*, vol. 11, no. 3, p. 213, 2022, doi: 10.24114/esjpgsd.v11i3.29585.
- [12] Wulandari, Indah; Alim, Jesi Alexander; PUTRA, M. Jaya Adi. Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 6.6: 7078-7092.
- [13] Purwati, Ipung; Fauziati, Endang. Pendidikan Karakter Religius Sekolah Dasar Dalam Perspektif Filsafat Idealisme. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2022, 4.1.

# Referensi

- [11] N. Nuzulia, “The Effectiveness of The use of Snake and Ladder Media in The Material of The Kingdoms of Islam, Hinduism and Buddhism Based on The Hots Problem of Students Learning Outcomes in Elementary Schools,” *Madrosatuna J. Islam. Elem. Sch.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–23, 2021, doi: 10.21070/madrosatuna.v5i1.1392.
- [15] A. S. Hapsari, M. Hanif, Gunarhadi, and Roemintoyo, “Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students,” *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 4, pp. 1245–1255, 2019, doi: 10.12973/eu-jer.8.4.1245.
- [16] Rusdiansyah, Satria; LEONARD, Leonard. Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V Sd Semester 1. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2020, 7.2: 135-143.
- [17] M. Safruddin and A. Prastowo, “Implementation of Simulation Model Character Learning Video Implementation in Integrated Islamic Primary School During the Covid-19 Pandemic,” *EduHumaniora / J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 14, no. 2, pp. 127–132, 2022, doi: 10.17509/eh.v14i2.41645.
- [18] Fuadiah, Nyiayu Fahriza, et al. Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru sma karya ibu palembang. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2021, 1.2: 152-160.
- [19] T. A. Semara and A. A. G. Agung, “Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar,” *Mimb. Ilmu*, vol. 26, no. 1, p. 99, 2021, doi: 10.23887/mi.v26i1.32104.
- [20] Ernawati, Iis. Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2017, 2.2: 204-210.
- [21] R. H. Hulqi and M. B. U. by Arifin, “Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya kelas VI dalam suatu pembelajaran di kelas dari pembelajaran sehingga dapat,” *Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 22, no. 2, p. 16, 2022.
- [22] Wahyuni, Sri; Ningsih, Kurnia; Titin, Titin. Kelayakan media video berbasis problem based learning pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMP. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 2021, 10.2: 119-132.

# Referensi

- [21] R. H. Hulqi and M. B. U. by Arifin, “Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya kelas VI dalam suatu pembelajaran di kelas dari pembelajaran sehingga dapat,” *Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 22, no. 2, p. 16, 2022.
- [22] Wahyuni, Sri; Ningsih, Kurnia; Titin, Titin. Kelayakan media video berbasis problem based learning pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2021, 10.2: 119-132.

