

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada Mapel PAI & Budi Pekerti siswa kelas VIII

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada Mapel PAI & Budi Pekerti siswa kelas VIII. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan dan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapn yakni: menganalisis (*analysis*), merencanakan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi atau peneraan (*implementation*), serta penilaian (*evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian yang menggunakan metode atau pendekatan R&D (*Research and Development*) ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Produk ini dikemas dalam bentuk file MP4 kemudian dalam penayangan menggunakan proyektor dan sound yang disediakan dikelas dan disesuaikan dengan jadwal mata Pelajaran.

Pada analisis kebutuhan yang didapatkan oleh peneliti saat kegiatan observasi yaitu Pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis yang didukung dengan buku lembar kerja siswa. Guru jarang sekali menggunakan proyektor untuk menampilkan media pembelajaran. Menurut pemaparan salah satu peserta didik yang diwawancarai oleh peneliti, di semester 1 kemaren pun tidak pernah sama sekali menggunakan proyektor untuk menampilkan media pembelajaran seperti Power Point. Hal tersebut membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang diminati peserta didik. Dimana hal tersebut tidak sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Guru mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih mengaplikasikan media pembelajaran konvensional

sehingga pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan siswa kurang semangat dan membosankan. Pada Kurikulum Merdeka, pendidik diharapkan dapat mengaplikasikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan platform Merdeka mengajar sebagai bentuk aksi nyata.

Agar tujuan dari kurikulum Merdeka Dimana pengaplikasian pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat tercapai dibutuhkan metode pembelajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman. Mengingat pada masa Rasulullah berdakwah dilakukan dengan metode yang sesuai dengan keadaan umat pada saat itu. Pada saat melaksanakan metode dibutuhkan juga media. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran baik diluar ruangan maupun didalam ruangan. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik akan menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif serta mampu membantu peserta didik dapat berfikir secara kritis. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk menguatkan karakter profil pelajar pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Pada analisis kurikulum, hasilnya dipilih sesuai dengan modul ajar Kurikulum Merdeka belajar yang disesuaikan dengan materi yang disajikan kedalam media pembelajaran berbasis *motion graphic* yaitu membangun toleransi antar dan intern umat beragama.

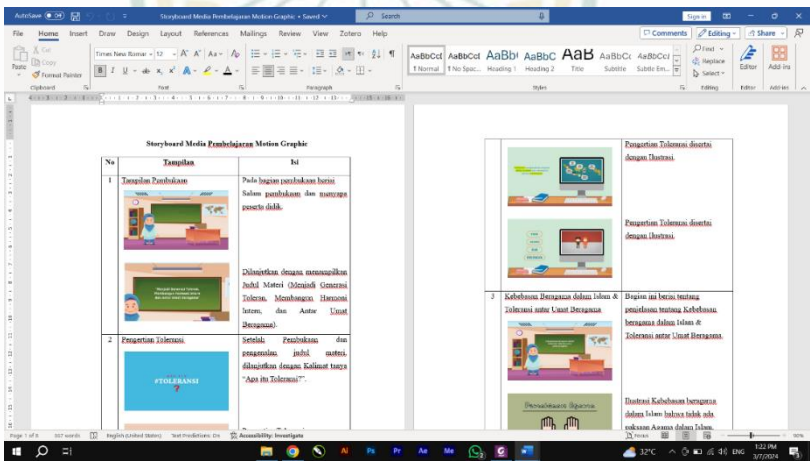
b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap desain disini yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dikembangkan seperti contoh gambar animasi seperti apa

yang ditampilkan dan kalimat apa yang ingin disampaikan oleh suara narator yang merujuk pada modul ajar yang ada di SMP N 1 Gebog Kudus.

1. Membuat Storyboard

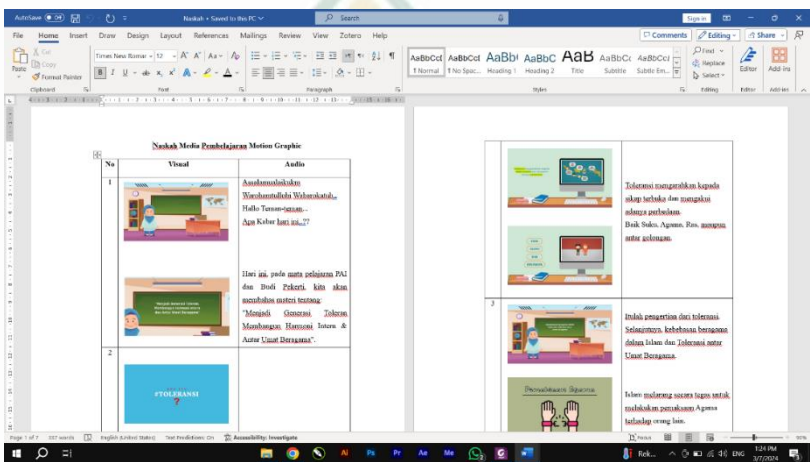
Storyboard merupakan media konsep menyampaikan ide atau gagasan secara umum dan memvisualisasikan naskah cerita Pembuatan storyboard dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi dan storyboard direvisi sebanyak satu kali berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tahap pertama sebagai acuan untuk perbaikan media.



Gambar 4. 1 Pembuatan Storyboard Media Pembelajaran

2. Membuat Naskah

Naskah merupakan acuan dalam proses produksi media *motion graphic* yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog. Pembuatan naskah dibimbing oleh dosen pembimbing dan naskah dilakukan revisi sebanyak satu kali, sesudah media divalidasi oleh ahli materi sebagai acuan perbaikan media.



Gambar 4. 2 Pembuatan Naskah Media Pembelajaran

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses untuk menerapkan *storyboard* dan naskah yang telah dibuat menjadi media *motion graphic*, setelah itu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran berbasis *motion graphic* diantaranya:

1. Rekaman Suara Narator

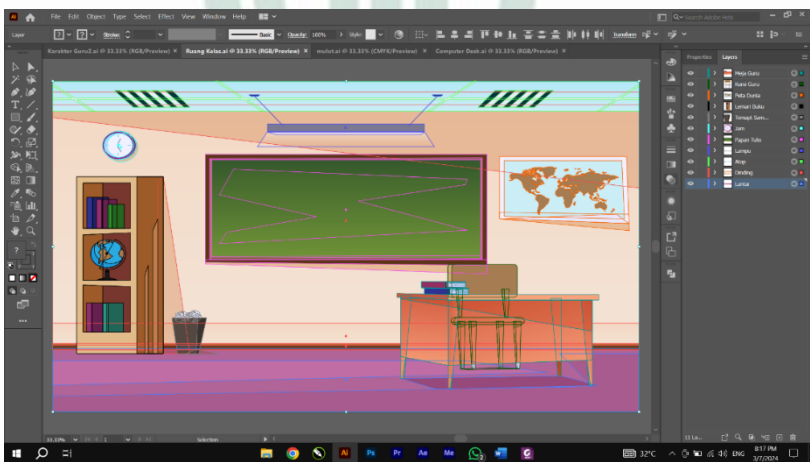
Pada tahap ini peneliti melakukan rekaman suara narator dengan naskah materi yang sebelumnya telah disiapkan menggunakan *software recorder* di *smartphone* android. Dalam proses perekaman suara

narator banyak kendala yang dihadapi diantaranya: 1) suara disekitar lingkungan yang membuat rekaman tidak jernih; 2) menjaga kestabilan frekuensi volume rekaman audio.

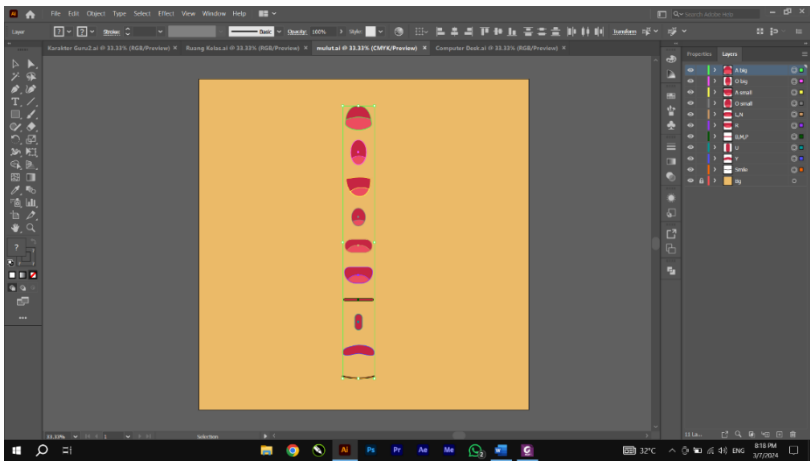
2. **Membuat Ilustrasi dan Mengedit Gambar**

Ilustrasi dan gambar yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Gambar atau ilustrasi dibuat agar dapat menjelaskan suatu kejadian. Gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2021.

Langkah **Pertama**, peneliti membuat sketsa ilustrasi menggunakan *pen tool* dan gabungan dari *tools* yang lain sehingga membentuk suatu objek. Objek tersebut dikelompokkan per *Layer* yang nantinya akan dibuat *motion graphic*. Langkah **Kedua**, sketsa ilustrasi yang sudah dikelompokkan per *Layer* diberi warna. Warna tersebut disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Langkah **Ketiga**, gambar ilustrasi yang telah selesai dibuat kemudian disimpan dalam bentuk file format Adobe Illustrator Artwork yang nantinya akan di drag ke Adobe After Effect untuk dibuat *motion graphic*.



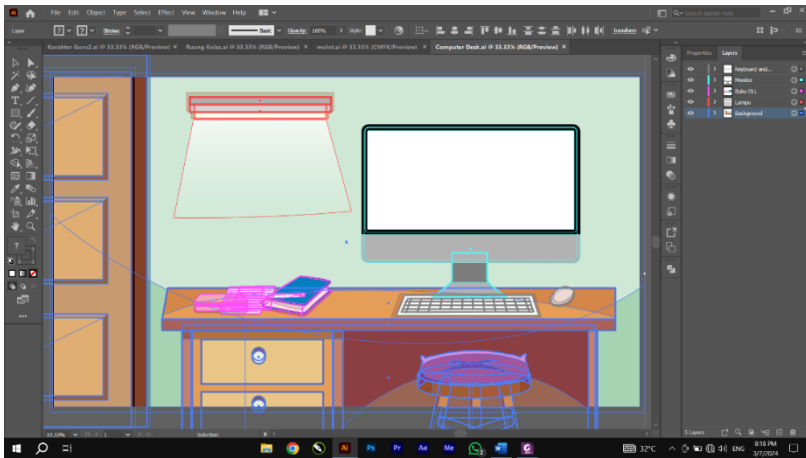
Gambar 4. 3 Pembuatan Ilustrasi Background di Adobe Illustrator CC 2021



Gambar 4. 4 Pembuatan ilustrasi mulut pada karakter guru di Abode Illustrator CC 2021



Gambar 4. 5 Pembuatan ilustrasi karakter guru di Adobe Illustrator CC 2021

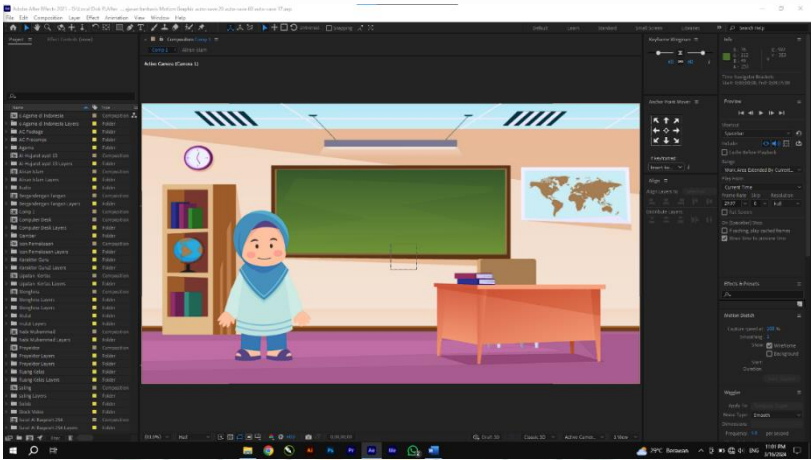


Gambar 4. 6 Pembuatan ilustrasi salah satu scene di Adobe Illustrator CC 2021

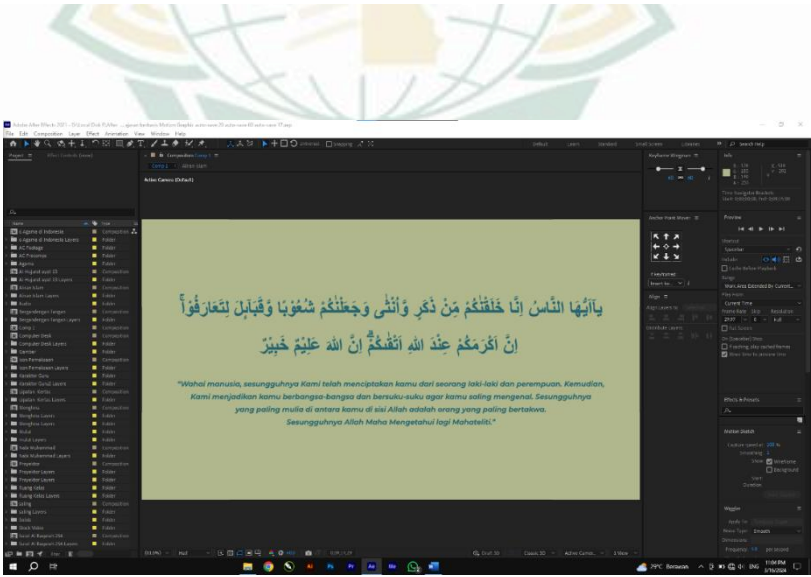
3. Mengolah Gambar dan Ilustrasi menjadi *motion graphic*

Pada tahap ini gambar ilustrasi diolah menjadi *motion graphic* dengan menggunakan *software* Adobe After Effects CC 2021. Langkah **Pertama**, gambar ilustrasi dimasukkan ke *software* Adobe After Effects kemudian diberi efek animasi Gerakan dan mengatur *timing* gambar. Langkah **Kedua**, menambahkan audio narator, backsound, dan soundeffect yang disesuaikan dengan *timing scene* tampilan gambar animasi. Langkah **Ketiga**, gambar animasi yang telah diolah kemudian di *export* lewat *software* Adobe Media Encoder CC 2021 menjadi file dengan format MP4. Dalam proses pembuatan *motion graphic* ini peneliti ada sedikit kendala yaitu keterbatasan spesifikasi laptop. Yang dimana *software* yang peneliti gunakan adalah *software* yang biasa digunakan Animator profesional untuk membuat *motion graphic* dan animasi. *Software* tersebut menuntut untuk menggunakan device yang spesifikasinya mumpuni. Berakibat dari itu preview video playback jadi

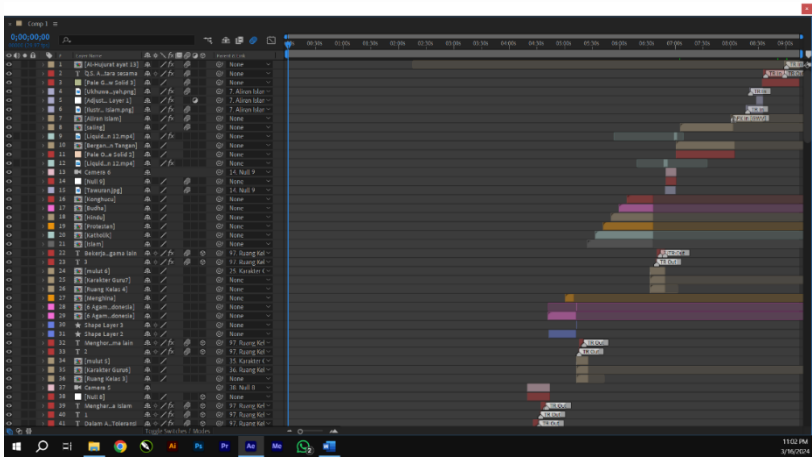
terhambat sehingga proses pembuatan *motion graphic* menjadi sangat lama.



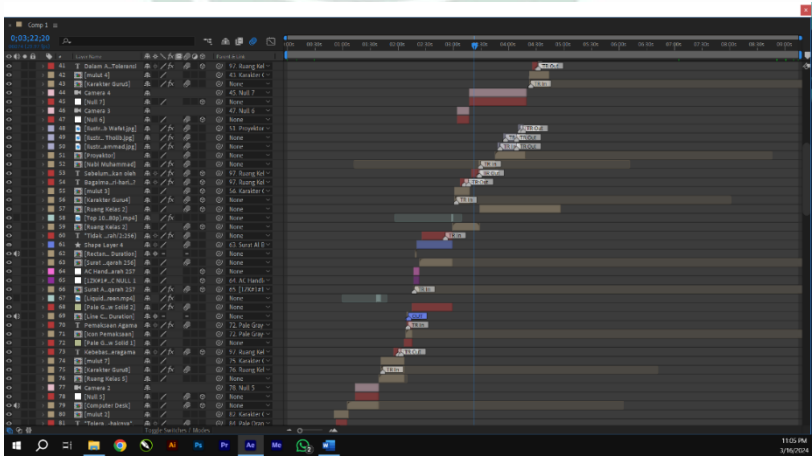
Gambar 4. 7 Tampilan Interface awal video pada After Effects CC 2021



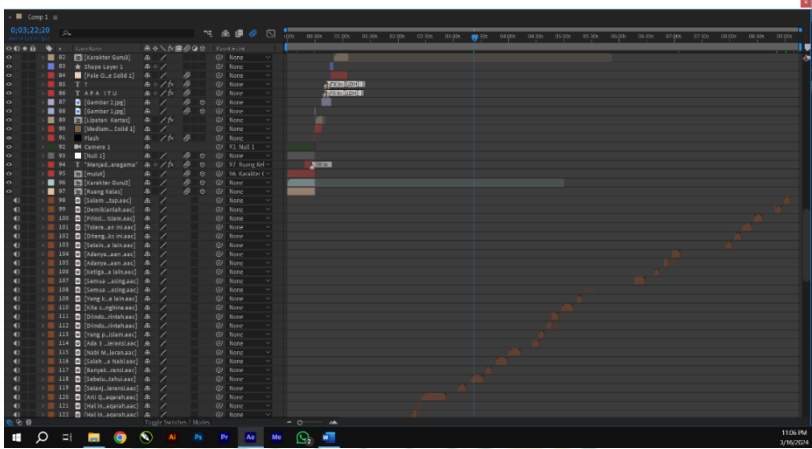
Gambar 4. 8 Tampilan interface ahir video pada After Effects CC 2021



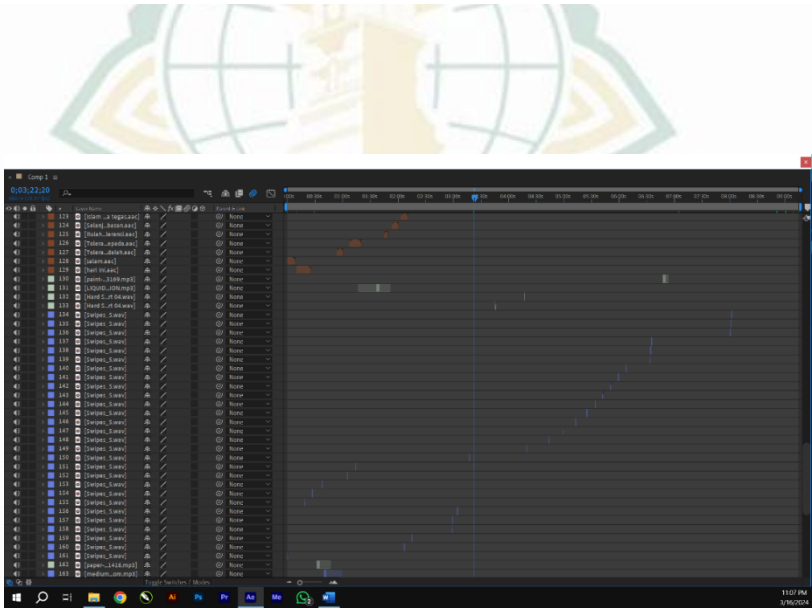
Gambar 4. 9 Tampilan Composition Layer 1-41 pada After Effects CC 2021



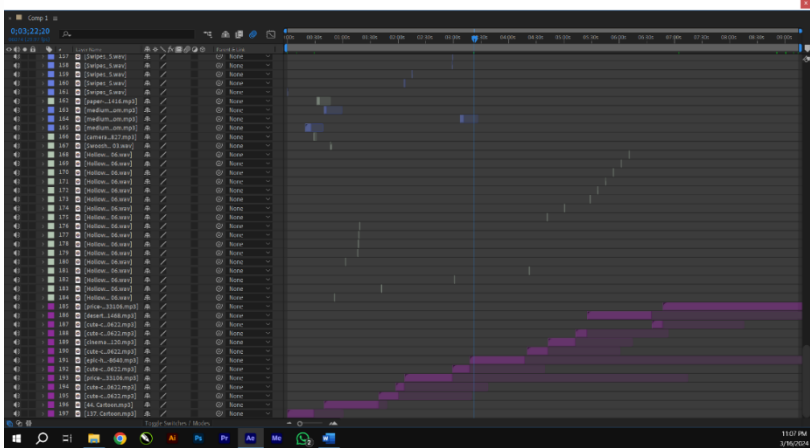
Gambar 4. 10 Tampilan Composition Layer 41-81 pada After Effects CC 2021



Gambar 4. 11 Tampilan Composition Layer 81-122 pada After Effects CC 2021



Gambar 4. 12 Tampilan Composition Layer 122-163 pada After Effects CC 2021



Gambar 4. 13 Tampilan Composition Layer 163-197 pada After Effects CC 2021

Setelah tahap desain dan pengembangan sudah selesai dan produk media pembelajaran berbasis *motion graphic* sudah siap untuk ditampilkan. Sebelum ditampilkan ke peserta didik, media tersebut perlu diuji oleh ahli-ahli yaitu ahli media dan ahli materi guna untuk mengetahui jawaban dari para ahli terkait kelayakan produk yang telah dikembangkan.

4. Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui jawaban dari ahli media terkait kelayakan produk yang telah dikembangkan. Tahap ini ahli media disuguhkan atau diperlihatkan media pembelajaran yang dikembangkan, setelah melihat dan mengamati selanjutnya diberikan sebuah angket validasi mengenai media pembelajaran yang diperlihatkan tersebut kepada ahli media. Validasi media pembelajaran ini dilaksanakan tanggal 14 februari 2024 oleh bapak Riza Zahriyah Falah, M.Pd.I selaku dosen IAIN Kudus dan bapak Dr. Ashif Az Zafi, M.Pd I selaku dosen IAIN Kudus, hasil validasi

dari kedua ahli tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan melalui penilaian angket media pembelajaran. Berikut uraian mengenai penilaian hasil validasi oleh dua validator pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Validator		Skor Max.	Presentase	Kriteria
	1	2			
Visual	41	42	45	92%	Sangat Baik
Audio	10	10	10	100%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh kedua validator diatas, dapat diuraikan bahwa hasil penilaian pada aspek visual dengan presentase 92% yang termasuk dalam kriteria sangat baik, aspek penilaian audio dengan presentase 100% yang termasuk kriteria sangat baik.

Jadi, hasil penilaian dari ahli media, menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, namun ada beberapa point yang kurang tepat dan dilakukan perbaikan. Berikut penjelasan pada tabel mengenai saran dari ahli media dan harus disempurnakan oleh peneliti ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Tabel Perbaikan dari Ahli Media

No	Saran	Perbaikan
1	Transisi pada video terlalu cepat.	 Penggeseran Keyframe ke detik tertentu untuk mencapai transisi yang pas.

5. Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui jawaban ahli terkait kelayakan materi yang dituangkan di media pembelajaran. Produk yang dikembangkan lalu diserahkan kepada ahli materi yang berupa media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mapel PAI & Budi Pekerti kelas VIII. Dilanjutkan dengan memberi angket sesuai indikator yang telah ditentukan. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 15 februari 2024 oleh bapak Puspo Nugroho, M.Pd.I selaku dosen PAI IAIN Kudus dan bapak Zaenal Fikri Al Maula, M.Pd selaku guru PAI & Budi Pekerti SMP N 1 Gebog Kudus. Berikut penjelasan mengenai hasil penilaian yang diberikan oleh dua ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Validator		Skor Max.	Presentase	Kriteria
	1	2			
Isi	32	32	35	91%	Sangat Baik
Bahasa	20	19	20	97,5%	Sangat Baik

Berdasarkan penjelasan hasil validasi kedua ahli materi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian pada aspek kelayakan isi dengan presentase 91% yang termasuk dalam kriteria sangat baik penilaian aspek kelayakan bahasa dengan presentase 97,5% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Dengan melihat data perolehan hasil penilaian dari ahli materi, menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, namun ada beberapa koreksi dan harus dilakukan perbaikan yang harus disempurnakan. Berikut saran dan perbaikan dari kedua ahli materi yang dilakukan oleh peneliti pada tabel dibawah ini, sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Tabel Perbaikan dari Ahli Materi

No	Saran	Perbaikan
1	Kurangnya ilustrasi materi tentang toleransi antar intern agama Islam.	 Penambahan ilustrasi gambar materi tentang toleransi antar intern Agama Islam.

6. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran melalui beberapa tahapan dan dinyatakan layak, tahap selanjutnya yaitu menerapkan atau mengaplikasikan media pembelajaran yang telah disempurnakan kedalam proses pembelajaran secara riil, pada tahap implementasi ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 05 maret 2024 dikelas VIII F bertepatan dengan jam pelajaran PAI dan Budi Pekerti (45 menit x 3) SMP N 1 Gebog Kudus dengan jumlah 33 siswa. Proses pengaplikasian media pembelajaran ini dilaksanakan hanya satu kali pertemuan dikarenakan selama masa perizinan penelitian berpapasan dengan banyaknya agenda acara di SMP N 1 Gebog Kudus.

7. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Selanjutnya adalah tahap evaluasi sebagai tahap terakhir dalam pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan penilaian pada siswa terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian tahap evaluasi ini, dilakukan dengan cara menyebarkan angket karakter profil pelajar Pancasila kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penayangan media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa kelas VIII F SMP N 1 Gebog Kudus untuk mengetahui penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa. Angket ini diberikan kepada 33 siswa kelas VIII F di SMP N 1 Gebog Kudus.

Angket Karakter Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa sesudah pengaplikasian media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Dalam penilaian pada angket karakter profil pelajar Pancasila siswa dilakukan uji N-Gain yang

bertujuan untuk mengetahui penguatan karakter profil pelajar Pancasila yang terjadi sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Berikut adalah penilaian hasil penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil penilai Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila siswa

No	Perlakuan	Siswa
1	Rata-rata nilai Pretest	44
2	Rata-rata nilai Posttest	54,87879
3	Nilai Maksimum	72
4	N-Gain	0,7369553
5	Kriteria	Sedang

Tabel diatas merupakan rata-rata nilai penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa sebelum (*pretest*) mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *motion graphic* sebesar 44 kemudian setelah (*posttest*) mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *motion graphic* meningkat menjadi 54,87879.

Bedasarkan penilaian yang dijelaskan diatas bahwa hasil uji N-Gain, penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,7369553 dengan kriteria sedang berdasarkan pada factor N-Gain yang telah ditetapkan.

Kemudian peneliti mengelompokkan Penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa dikelompokkan menjadi 2 Aspek yaitu Kebhinekaan dan kebudayaan global dan Bergotong royong. Berikut adalah hasil perhitungan penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa diuraikan per-aspek sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil penilaian Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa dijabarkan Per-Aspek

Aspek	Pretest	Posttest	Nilai Max	N-Gain	Kriteria
Kebhinekaan & Kebudayaan Global	22,8787	32,48484	36	0,721012212	Sedang
Bergotong Royong	21,1212	32,39393	36	0,741309054	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat diuraikan per-aspek, tiap aspek karakter profil pelajar Pancasila siswa mengalami peningkatan. Setelah adanya pengaplikasian media pembelajaran berbasis *motion graphic* Aspek Kebhinekaan dan kebudayaan global siswa meningkat sebesar 0,721012212 yang tergolong sedang. Aspek Bergotong royong siswa meningkat sebesar 0,741309054 yang tergolong sedang.

B. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.⁷⁸ Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, prasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mata Pelajaran PAI

⁷⁸ Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.”

dan Budi Pekerti dengan materi “Menjadi Generasi Toleran, Membangun Harmoni Intern dan antar Umat Beragama” merupakan media pembelajaran berbasis audio visual *motion graphic* dengan format MP4 berdurasi 9 menit lebih 15 detik. Media yang dikembangkan ini bisa digunakan tanpa terhubung ke jaringan internet (*offline*) atau terhubung ke jaringan internet (*online*). Media pembelajaran ini menyuguhkan materi Pelajaran yang menarik dan variatif sehingga dapat memberi pemahaman kepada siswa. Media pembelajaran berbasis *Motion graphic* berupa ilustrasi gambar yang bergerak, sehingga materi PAI dan Budi Pekerti yang dikembangkan menggunakan *motion graphic* ini bisa terlihat lebih hidup, menarik, dan variatif. Sehingga siswa lebih semangat dan tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pengertian dari media pembelajaran yang sudah disampaikan. serta dapat menguatkan karakter profil pelajar Pancasila siswa.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* melalui beberapa tahap yaitu; membuat storyboard, membuat naskah, membuat ilustrasi dan mengedit gambar, dan rekaman suara narator. Saat pembuatan media pembelajaran ini peneliti menggunakan software editor yang biasa digunakan oleh para editor profesional untuk membuat *motion graphic* yaitu Adobe After Effects CC 2021. Dalam software tersebut peneliti menggerakkan ilustrasi gambar yang sudah dibuat pada timing tertentu dan memasukkan rekaman suara narator serta menambah *backsound*. Setelah itu di ekspor ke file format MP4 melalui software Adobe Media Encoder CC 2021.

Proses penelitian ini dikembangkan melalui beberapa tahapan pengujian, diantaranya:

1. Pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis *motion graphic* oleh para ahli.

Pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *motion graphic* telah diuji coba dan dinyatakan valid serta layak dijadikan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan data oleh validasi ahli media dan ahli materi, hasil perolehan data

dari ahli media pada aspek Visual dengan presentase 92% termasuk dalam kriteria sangat baik, penilaian dari aspek audio dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Kemudian, hasil perolehan data dari ahli materi pada aspek isi dengan presentase 91% termasuk dalam kriteria sangat baik, penilaian aspek Bahasa dengan presentase 97,5% termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan perolehan data dari kedua ahli yang telah dijelaskan diatas maka terbukti bahwa, media pembelajaran berbasis *motion graphic* dinyatakan valid atau layak untuk diaplikasikan kedalam pembelajaran.

2. Pengujian media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa.

Dalam kegiatan pengujian ini untuk mengetahui penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan angket karakter profil pelajar Pancasila kepada 33 siswa kelas VIII F di SMP N 1 Gebog Kudus. Angket karakter profil pelajar Pancasila diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa sebelum dan sesudah pengaplikasian media pembelajaran berbasis *motion graphic*.

Profil pelajar Pancasila ada 6 aspek. Peneliti mengambil 2 aspek saja yang terkait dengan materi pelajaran yaitu Aspek Kebhinekaan dan Kebudayaan Global dan Aspek Bergotong royong. Dari hasil pengaplikasian media pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan aspek Kebhinekaan dan Kebudayaan Global, hasil *pretest* sebesar 22,8787 dan hasil *posttest* sebesar 32,48484. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, Aspek Kebhinekaan dan Kebudayaan Global memperoleh skor sebesar 0,721012212 dan termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan aspek Bergotong royong hasil *pretest* sebesar 21,1212 dan hasil

posttest sebesar 32,39393. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, Aspek Bergotong royong memperoleh skor sebesar 0,741309054 yang termasuk dalam kategori sedang.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP N 1 Gebog Kudus pada media pembelajaran berbasis *motion graphic* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VIII F, didapatkan rata-rata keseluruhan nilai penguatan karakter profil pelajar pancasila siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebesar 44 dan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan mengalami perubahan menjadi 54,87879. Jika diujikan menggunakan uji N-Gain, penguatan karakter profil pelajar pancasila siswa mendapatkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,7369553 yang termasuk kategori sedang.

Dengan melihat uraian diatas menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *motion graphic* terbukti berhasil dikembangkan, karena mampu menyuguhkan informasi serta memberikan stimulus dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penguatan karakter profil pelajar pancasila yang tergolong sedang. Jika nilai penguatan karakter profil pelajar pancasila siswa mengalami peningkatan, maka media pembelajaran yang dikembangkan berhasil merangsang siswa untuk belajar.

Scan untuk menampilkan media pembelajaran *motion graphic*.

