

# Implementasi Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang

M Arib Abdilah<sup>1)</sup>, Ali Firdaus<sup>2)</sup>, Alan Novi Tompunu<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Informatika Multimedia Digital, Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
e-mail: arib.neko69@gmail.com

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat terutama di bagian pembelajaran harus dimanfaatkan. Oleh karena itu untuk mengimbangi perkembangan teknologi tersebut penggunaan media animasi pembelajaran *motion graphic* akan mempermudah dan membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan latar belakang tersebut, peneliti akan meningkatkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* 2D untuk Pembelajaran Bahasa Arab kelas 8. Peneliti menggunakan metode Luther yang memiliki 6 tahapan, yaitu Konsep (Concept), Desain (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengetesan (Testing), dan Distribusi (Distribution (Implementation)). Untuk mengetahui tingkat kelayakan, penulis menggunakan pengujian terhadap 5 responden ahli dan 30 responden siswa/I kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang yang mempelajari mata pelajaran Bahasa Arab dengan teknik penghitungan skala likert. Hasil pengujian ini mendapatkan penilaian dari sisi ahli rata-rata diukur menurut skala likert skor akhir 84.6% di kategori "Sangat Setuju" dan penilaian dari sisi siswa/i rata-rata diukur menurut skala likert skor akhir 88.8% di kategori "Sangat Baik".

**Kata Kunci**—Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Motion Graphic*.

## **Abstract**

The rapid development of technology, especially in learning, must be utilized. Therefore, to compensate for these technological developments, the use of *motion graphic* learning animation media will facilitate and assist in the teaching and learning process. With this background, researchers will improve 2D *motion graphic*-based learning media for Grade 8 Arabic Language Learning. Researchers use the Luther method which has 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution (Implementation). To determine the level of feasibility, the author used testing on 5 expert respondents and 30 respondents of 8th grade students of Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang who studied Arabic language subjects with Likert scale calculation techniques. The results of this test get an assessment from the expert side on average measured according to the Likert scale getting a score of 92% in the "Strongly Agree" category and an assessment from the student side on average measured according to the Likert scale getting a score of 85.7% in the "Very Good" category.

**Keywords**—Learning Media, *Motion Graphic*, Arabic Language.

## 1. PENDAHULUAN

Penyebaran Covid-19 di Indonesia belum menurun, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat keputusan untuk melindungi pendidikan dengan mengizinkan pembelajaran, khususnya di perguruan tinggi, dilakukan secara daring. Penyakit ini memiliki potensi untuk menginduksi ketidakteraturan pernapasan yang berkisar dari manifestasi mirip flu ringan hingga penderitaan paru yang parah seperti pneumonia [1]. Dampak pandemi terhadap sistem pendidikan di Indonesia diperiksa dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari pengamatan, wawancara, dan tinjauan dokumen yang berkaitan dengan adopsi pembelajaran *online* di semua tingkatan pendidikan, dari dasar hingga tersier. Pergeseran dalam lanskap pendidikan ini dimanifestasikan melalui modifikasi dalam prosedur operasional yang dipandu oleh arahan pendidikan dan masyarakat, seperti penegakan langkah-langkah jarak sosial dan penerapan *lockdown* [2]. Dengan adanya pandemic ini membuat proses pembelajaran dapat terganggu, Para siswa biasanya melakukan proses belajar mengajar dengan tatap muka langsung namun sekarang proses pembelajaran berubah menjadi daring [3]. Salah satu jenis media animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab ini adalah media animasi *motion graphic*.

*Motion Graphics* adalah bagian dari desain grafis yang mengintegrasikan ilustrasi, fotografi, tipografi, dan videografi melalui pemanfaatan metodologi animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua komponen dasar, yaitu, Gerakan yang menunjukkan gerakan dan Grafis yang menandakan seni visual. Oleh karena itu, *motion graphics* umumnya disebut sebagai gambar yang bergerak. [4]. Integrasi media instruksional grafis gerak dapat sangat meningkatkan dan memfasilitasi proses pendidikan. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengasimilasi informasi melalui visualisasi animasi, sehingga mengurangi beban pendidik untuk menjelaskan konsep secara berulang. Akibatnya, pendekatan yang efisien ini meningkatkan kemandirian dinamika belajar-mengajar, mendorong peningkatan pemahaman siswa. Pemanfaatan animasi memiliki kemampuan untuk menambah proses pembelajaran dengan merangsang keterlibatan siswa sedemikian rupa sehingga mengarah pada peningkatan yang cukup substansif dalam prestasi akademik siswa [5].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Luther

Pengembangan aplikasi multimedia Luther dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu: Konsep (*Concept*), Desain (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution (Implementation)*)[6].

#### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*Concept*) yaitu menggambarkan alasan, meliputi identifikasi pengguna, genre aplikasi (misalnya, presentasi, interaktif), tujuan aplikasi (misalnya, informasi, hiburan, pelatihan), dan spesifikasi keseluruhan. Selain itu, prinsip-prinsip dasar untuk perencanaan, seperti ukuran aplikasi, target audiens, dan faktor lainnya, ditetapkan pada saat ini.

#### 2. Desain (*Design*)

Tujuan dari fase desain adalah untuk dengan cermat mengartikulasikan struktur usaha, bersama dengan desain dan prasyarat material untuk usaha tersebut.

#### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Selama tahap akuisisi materi, sumber daya seperti clipart, gambar, animasi, audio, dan video dikumpulkan, menggantikan pengembangan gambar, grafik, foto, dan komponen penting lainnya dari berbagai asal dalam kesiapan untuk fase berikutnya.

#### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap Pembuatan (*Assembly*) ialah mewakili titik di mana semua sumber daya dan elemen multimedia dihasilkan.

#### 5. Pengujian (*Testing*)

Tahap Tes (*Testing*) dilakukan setelah puncak fase konstruksi dan entri data. Tujuan pengujian adalah untuk memverifikasi bahwa aplikasi multimedia telah dibuat sesuai dengan rencana awal.

6. Distribusi (*Distribution (Implementation)*).

Selama tahap distribusi dan implementasi, akan dilakukan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran.

Dalam tahap perancangan animasi memiliki beberapa tahapan, seperti Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1. Pra Produksi

a. Ide (*Idea*)

Ide dari pembuatan media pembelajaran ini ialah guna untuk membuat sebuah video animasi *motion graphic* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang untuk mempermudah belajar bagi Siswa/i dan memberikan metode pembelajaran yang fleksibel dan efektif.

b. Konsep (*Concept*)

Fase konseptualisasi melibatkan menguraikan tujuan, yang mencakup identifikasi pengguna, kategori aplikasi (presentasi, interaktif, dll.), Tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dll.), dan spesifikasi keseluruhan. Selain itu, prinsip-prinsip dasar untuk merancang, seperti ukuran aplikasi, target audiens, dan faktor lainnya, ditetapkan selama fase ini.

c. Desain (*Design*)

Tujuan dari tahap desain adalah untuk memberikan spesifikasi komprehensif terkait dengan struktur proyek, serta gaya desain dan persyaratan material untuk proyek tersebut.

d. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada fase pengumpulan materi, sumber daya seperti *clipart*, gambar, animasi, audio, dan video dikumpulkan, setelah pembuatan gambar, grafik, foto, dan elemen penting lainnya yang diperlukan untuk fase berikutnya, bersumber dari berbagai sumber.

e. Tujuan (*Objective*)

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah membuat sebuah media pembelajaran untuk mempermudah belajar Bahasa Arab bagi Siswa/i dan memberikan pembelajaran yang fleksibel dan efektif.

f. Sasaran (*Target*)

Sasaran dari pembuatan media pembelajaran ini untuk bisa menjadi sebagai acuan untuk memberikan informasi atau ilmu pelajaran yang lebih menarik bagi pelajar maupun tenaga pengajar.

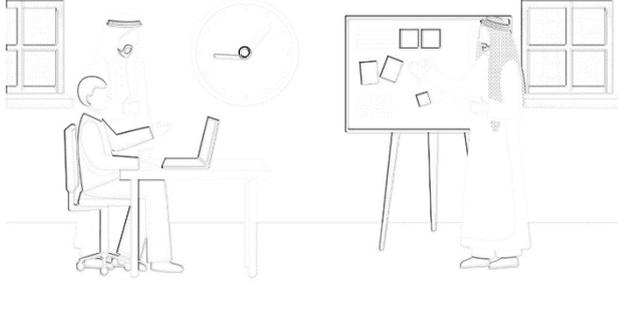
g. Naskah

Pada tahapan ini dilakukan riset data yang didukung dengan data dokumen mengenai materi mata pelajaran Bahasa Arab dan kemudian didapati *script* yang didevelop dan diajukan kepada dosen pembimbing yang akan siap digarap menjadi sebuah animasi *motion graphic*.

h. *Storyboard*

Selama tahap ini, peneliti menggunakan *Storyboard* untuk menggambarkan setiap urutan dan bertujuan untuk memvisualisasikan konsep yang telah dibuat dan untuk menjelaskan alur media pembelajar mulai dari awal, pertengahan hingga akhir.

Tabel 1 Storyboard

| Scene   | 1 | Cut | 1 | Duration | 1 m 13 detik | Keterangan   |
|---|---|-----|---|----------|--------------|--|
|  |   |     |   |          |              | Penjelasan tentang Waktu   |
|   |   |     |   |          |              | Dialog   |
|   |   |     |   |          |              | Waktu adalah salah satu penunjuk untuk memulai sebuah aktivitas dan kegiatan. Dalam konteks penelitian ini, istilah “skala waktu” berkaitan dengan kesenjangan temporal antara dua kejadian yang berbeda atau durasi spesifik dari insiden tertentu. |

i. Persiapan *Hardware* dan *Software*

Adapun spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan pada pembuatan *motion graphic* sebagai berikut

- *Hardware* Laptop
  1. CPU CPU Intel® Core™ i5-7200U Cache 3M, up to 3.10) GHz (2 Core)
  2. GPU NVIDIA GeForce 920MX
  3. RAM SO-DIM 8192 MB DDR4  
SO-DIMM 4096 MB DDR4
  4. STORAGE SSD Adata XPG SX8200Pro 256 GB  
HDD Seagate 1 TB 2.5-inch 5400 RPM
  5. MOUSE Logitech G103
- *Hardware* Komputer
  1. CPU CPU Intel® Core™ i3-3240 Cache 3M, 3.40 GHz (2 Core)
  2. GPU NVIDIA GeForce GTX 550 Ti
  3. RAM DIM 8192 MB DDR3
  4. STORAGE SSD KINGSTON 240GB  
SSD SAMSUNG 250GB
  5. MOUSE Logitech G103
- *Software* Laptop  
Adobe Illustrator CC 2018 23.0.3 (64-bit)

Adobe After Effect CC 2018 15.1.2 (*Build 69*)

Adobe Premiere Pro CC 2018 12.1.2 (*Build 69*)

- *Software* Komputer  
Adobe Illustrator CC 2018 23.0.3 (64-bit)  
Adobe After Effect CC 2018 15.1.2 (*Build 69*)  
Adobe Premiere Pro CC 2018 12.1.2 (*Build 69*)

## 2. Produksi

### a. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap Pembuatan (*Assembly*) merupakan tahapan yang aset dan objek sudah siap akan masuk ke tahapan pembuatan, meliputi:

- *Animation*  
Pada tahapan ini dilakukannya proses penggabungan aset seperti gambar, *background*, *text*, *soundfx*, dan kemudian akan dianimasikan sesuai dengan ide yang telah ditentukan. Pada tahapan *animating* menggunakan aplikasi Adobe After Effect.
- *Compositing*  
Tahap ini merupakan proses menggabungkan beberapa gambar atau video yang telah dilakukan pada Adobe After Effect tadi kemudian urutan tersebut akan menjadi satu bagian video animasi. Pada tahapan *compositing* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.
- *Rendering*  
Tahapan ini adalah proses akhir dari pembuatan video, yaitu mengekspor video animasi yang telah selesai dibuat dengan format MP4. Pada tahapan *rendering* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.

## 3. Pasca Produksi

### a. Pengetesan (*Testing*)

Tahap Tes (*testing*) akan dimulai setelah finalisasi fase pembuatan dan *input* semua data telah selesai. Tujuan utamanya adalah untuk memvalidasi bahwa hasil pengembangan aplikasi multimedia selaras dengan rencana awal.

### b. Distribusi (*Distribution*)

Selama fase ini, pelaksanaan dan penilaian aplikasi multimedia pendidikan akan dilakukan.

### c. Kuesioner Alfa

Penelitian ini mengambil sampel responden Ahli (Alfa) dan responder dari Siswa/i Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang (Beta) dengan menggunakan teknik angket kuesioner. Variabel yang digunakan mencakup kualitas konten pendidikan yang dibagikan dan daya tarik visual dari platform pembelajaran berorientasi animasi ini. Tujuan dari respons pengujian adalah untuk menegaskan bahwa hasil dari media pendidikan yang berpusat pada animasi sesuai dengan tujuan penciptaan.

Tabel 2 Pertanyaan Kuesioner Alfa  
Untuk Ahli Materi

| No. | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini memiliki kemampuan untuk menjelaskan semua subtopik dalam pengajaran bahasa Arab? |                 |   |   |   |   |
| 2   | Apakah sumber daya pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> bermanfaat di bidang pendidikan?  |                 |   |   |   |   |
| 3   | Apakah Anda percaya bahwa media pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran?                |                 |   |   |   |   |
| 4   | Apakah Anda setuju bahwa alat pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini menarik karena elemen animasinya?  |                 |   |   |   |   |

Tabel 3 Pertanyaan Kuesioner Alfa  
Untuk Ahli Multimedia

| No. | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini menarik dalam hal teknik animasinya?    |                 |   |   |   |   |
| 2   | Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> ini menarik dari segi teknik Animasi?          |                 |   |   |   |   |
| 3   | Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini terlibat dalam penggunaan elemen audio? |                 |   |   |   |   |
| 4   | Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> ini menarik dalam presentasi kontennya?     |                 |   |   |   |   |

| No. | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5   | Apakah Anda setuju bahwa sumber daya pendidikan berbasis <i>Motion Graphics</i> relevan dalam pengaturan pendidikan sekarang? |                 |   |   |   |   |

Keterangan :

|   |                      |   |                      |
|---|----------------------|---|----------------------|
| 5 | : Sangat Setuju (SS) | 2 | : Kurang Setuju (KS) |
| 4 | : Setuju (S)         | 1 | : Tidak Setuju (TS)  |
| 3 | : Cukup Setuju (CS)  |   |                      |

d. Kuesioner Beta

Fase uji coba berikutnya digunakan untuk menilai kelayakan media pendidikan yang sedang diperiksa dari perspektif pengguna. Uji coba produk melibatkan 30 siswa/i Kelas VIII Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang, siswa/i tersebut akan diminta mengisi lembar angket yang telah disediakan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan media pembelajaran animasi yang telah dibuat.

Tabel 4 Pertanyaan Kuesioner Beta

| No. | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Apakah konten yang disampaikan melalui media pembelajaran <i>Motion Graphics</i> mudah dipahami?  |                 |   |   |   |   |
| 2   | Apakah anda setuju informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap?   |                 |   |   |   |   |
| 3   | Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?   |                 |   |   |   |   |
| 4   | Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran animasi <i>Motion Graphics</i> sangat menarik?  |                 |   |   |   |   |
| 5   | Apakah Anda setuju bahwa penggabungan warna dalam media pembelajaran animasi <i>Motion Graphics</i> menarik?                            |                 |   |   |   |   |
| 6   | Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran animasi <i>Motion Graphics</i> lebih berdampak daripada metode berbasis <i>PowerPoint</i> ? |                 |   |   |   |   |

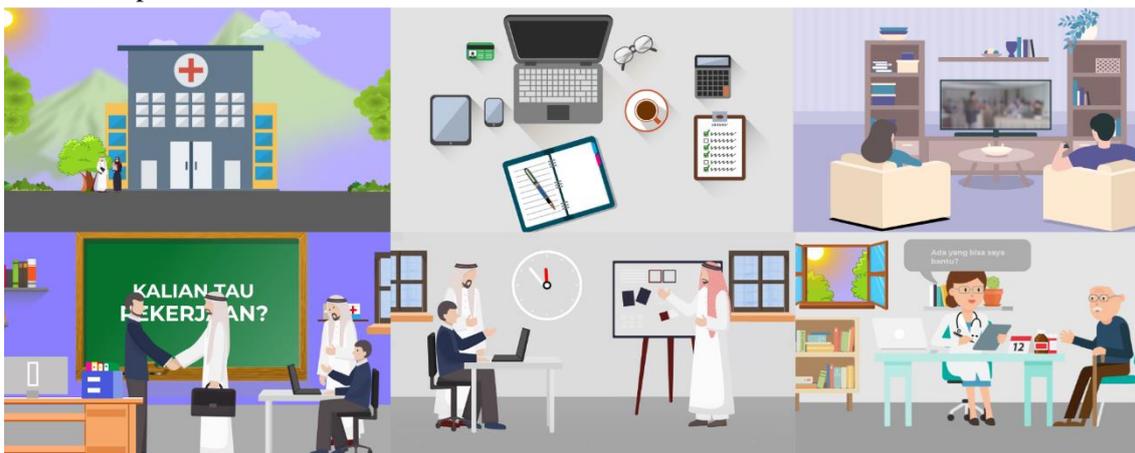
| No. | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |   |   |   |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
|     |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7   | Apakah Anda setuju bahwa belajar melalui media animasi <i>Motion Graphics</i> lebih menyenangkan? |                 |   |   |   |   |
| 8   | Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?                                   |                 |   |   |   |   |

Keterangan :

|   |                      |   |                      |
|---|----------------------|---|----------------------|
| 5 | : Sangat Setuju (SS) | 2 | : Kurang Setuju (KS) |
| 4 | : Setuju (S)         | 1 | : Tidak Setuju (TS)  |
| 3 | : Cukup Setuju (CS)  |   |                      |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi, maka dapat menghasilkan sebuah video animasi *motion graphic* untuk media pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII di MTs Negeri 2 Palembang, berikut merupakan hasil dari video yang telah melewati hasil akhir pada Gambar 3.1



Gambar 1 Hasil Akhir *Motion Graphic*

#### 3.1 Analisis dan Hasil Pengujian Alpha

Analisis dan hasil dari fase awal percobaan ini berasal dari pertanyaan yang diberikan kepada peserta melalui instrumen survei terkait video media pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang kepada responden Ahli Materi dan Ahli Multimedia, sebagai berikut:

Ahli Materi:

1. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini memiliki kemampuan untuk menjelaskan semua subtopik dalam pengajaran bahasa Arab??. Jumlah peserta yang menunjukkan Setuju berjumlah 2 orang (100%), sebagaimana dinilai pada skala Likert, menghasilkan peringkat 80%, termasuk dalam klasifikasi "Setuju".

2. Pertanyaan Apakah sumber daya pembelajaran berbasis *Motion Graphics* bermanfaat di bidang pendidikan? Jumlah peserta yang menunjukkan Setuju berjumlah 2 orang (100%), sebagaimana dinilai pada skala Likert, menghasilkan peringkat 80%, termasuk dalam klasifikasi “Setuju”.
3. Pertanyaan Apakah Anda percaya bahwa media pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran?. Jumlah peserta yang menyatakan Setuju oleh 1 orang (50%) dan mereka yang menyatakan Sangat Setuju oleh 1 orang (50%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 90%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
4. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa alat pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini menarik karena elemen animasinya? Jumlah responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 2 orang (100%), Dihitung berdasarkan skala likert, mendapatkan skor 100%, berada di kategori “Sangat Setuju”.

#### Ahli Multimedia:

1. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini menarik dalam hal teknik animasinya?. Jumlah peserta yang menyatakan Setuju oleh 2 orang (33,4%) dan mereka yang menyatakan Sangat Setuju oleh 2 orang (66,6%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 93,3%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
2. Pertanyaan Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis *Motion Graphics* ini menarik dari segi teknik Animasi?. Jumlah peserta yang menyatakan Setuju oleh 3 orang (100%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 80%, termasuk dalam klasifikasi “Setuju”.
3. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini terlibat dalam penggunaan elemen audio?. Jumlah peserta yang menyatakan Setuju oleh 1 orang (33,4%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 2 orang (66,6%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 67%, termasuk dalam klasifikasi “Setuju”.
4. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pendidikan berbasis *Motion Graphics* ini menarik dalam presentasi kontennya?. Jumlah peserta yang menyatakan Setuju oleh 2 orang (66,6%) dan mereka yang menyatakan Sangat Setuju oleh 1 orang (33,4%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 86,6%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.

Berdasarkan hasil analisis responden data pengujian alfa pada Ahli Materi dan Ahli Multimedia, hasil rata-rata yang dihitung pada skala likert memperoleh skor 84,6% dan berada dalam kategori “Setuju”. Temuan yang diperoleh dari pemeriksaan data dari fase pengujian alfa, dengan fokus pada peserta yang dikategorikan sebagai Ahli Materi dan Ahli Multimedia, mengungkapkan bahwa skor rata-rata yang dihitung pada skala likert sebesar 84,6%, menyelaraskannya dalam klasifikasi “Setuju” berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

### 3.2 Analisi dan Hasil Pengujian Beta

Analisi dan Hasil dari pengujian beta ini didapatkan dari pertanyaan yang diberikan kepada responden melalui kuesioner terkait video media pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang kepada responden beta *Pre-test* dan *Post-test*, sebagai berikut:

*Pre-test:*

1. Pertanyaan Apakah konten yang disampaikan melalui media pembelajaran *Motion Graphics* mudah dipahami?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 11 orang (37%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 19 orang (63%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 87,3%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
2. Pertanyaan Apakah anda setuju informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 14 orang (47%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 13 orang (63%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 3 orang (10%) seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 87,3%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
3. Pertanyaan Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 11 orang (27%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 19 orang (63,3%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 2 orang (6,4%) seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 96,7%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
4. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran animasi *Motion Graphics* sangat menarik?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 17 orang (57%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 13 orang (43%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 96,7%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.

Berdasarkan hasil analisis responden data uji alfa *pre-test* pada 1 sampai 4, hasil rata-rata yang dihitung pada skala likert memperoleh skor 92% dan memposisikannya dalam segmen “Sangat Setuju” berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

*Post-test:*

1. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa penggabungan warna dalam media pembelajaran animasi *Motion Graphics* menarik?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 9 orang (30%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 19 orang (63%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 2 orang (7%) seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 84.6%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
2. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran animasi *Motion Graphics* lebih berdampak daripada metode berbasis *PowerPoint*?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 11 orang (37%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 19 orang (63%), seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 87,3%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.
3. Pertanyaan Apakah Anda setuju bahwa belajar melalui media animasi *Motion Graphics* lebih menyenangkan?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 9 orang (30%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 19 orang (63%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 2 orang (7%) seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 84.6%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.

4. Pertanyaan Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?. Jumlah peserta yang menyatakan Sangat Setuju oleh 13 orang (43%) dan mereka yang menyatakan Setuju oleh 14 orang (47%) dan mereka yang menyatakan Cukup Setuju oleh 3 orang (10%) seperti yang dihitung pada skala Likert, mencapai peringkat 86,6%, termasuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”.

Berdasarkan hasil analisis responden data uji beta *post-test* pada 1 sampai 4, hasil rata-rata yang dihitung pada skala likert memperoleh skor 85,7% dan memposisikannya dalam segmen “Sangat Setuju” berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian laporan Skripsi yang telah dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang. Penulis akan menyimpulkan dari musyawarah komprehensif yang disajikan oleh peneliti di bab-bab sebelumnya. Mengenai poin-poin penting dari wacana, deduksi berikut dapat dibuat sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pendidikan berorientasi *Motion Graphics* berjudul Media Pembelajaran yang menampilkan durasi 9 menit 44 detik. Video ini dalam format mp4 dengan ukuran file 247 MB.
2. Berdasarkan hasil analisis data dari pakar material, pakar alfa, dan pakar multimedia 1 hingga 4, skor rata-rata yang dihitung berdasarkan skala likert adalah 84,6%, termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”.
3. Berdasarkan hasil analisis data pengujian beta pra-tes dan pasca-tes yang melibatkan responden 1 hingga 4, skor rata-rata yang ditabulasikan pada skala likert adalah 88,8%, juga dikategorikan sebagai “Sangat Setuju.”

#### 5. SARAN

Dari kesimpulan yang disebutkan di atas, penulis akan mengusulkan rekomendasi untuk memberikan masukan yang bermanfaat, seperti yang diuraikan di bawah ini.:

1. Diharapkan agar lebih kreatif dalam memberikan *asset* dan pewarnaan pada objek sehingga tampilan lebih menarik.
2. *Voice over* menggunakan jasa khusus *voice over*.
3. Pada penggunaan karakter diharapkan menggunakan karakter yang variatif dan menarik seperti karakter 3D.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua individu yang telah menawarkan dukungan moral dan materi, bimbingan, dan motivasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tompunu Alan Novi, Masnila Nelly, Zakaria, Azwardi, Nabila Ainun. (2021). Public Service Announcement Implementation of Learning at the Sriwijaya State Polytechnic in Minimizing the Risks and Impacts Caused by the Covid-19 Pandemic. In 4th Forum in Research, Science, and Technology (FIRST-T1-T2-2020) (pp. 577-583). Atlantis Press.
- [2] Imelda Wahyuni. (2020). Dinamika Pembelajaran “Daring” Pada Masa Pandemi Covid 2019. Kendari. IAIN Kendari. Diakses pada 27 Juli 2023, dari [https://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika\\_pembelajaran\\_daring\\_pada\\_masa\\_pandemi\\_covid](https://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid).

- [3] Fitriya, D., Magdalena, I. and Fauziah Fadhillahwati, N. (2021) 'Konsep Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19', *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(3), pp. 182–188.
- [4] Ari Molana. (2020). Perancangan Video Motion Graphics 2D Mengenai “Tata Cara Sholat Sunnah Dhuha” Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun. Jakarta.
- [5] Yusuf. 2020. Animasi 2D Layanan Jasa Penelitian dan Pengembangan di Baristand Industri Palembang.
- [6] Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor. 2017. *Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang*. Jakarta: Jurnal Pilar Nusa Mandiri. Vol. 13 No.1 ISSN 1978-1946 & E-ISSN 2527-6514.