

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*  
DENGAN PENDEKATAN *HUMANISTIK* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI SISWA KELAS II DI SD KARTIKA V-6**

Rina Fadiya<sup>1</sup>, Susanti Sufyadi<sup>2</sup>, Adrie Satrio<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

[rinafadiya18@gmail.com](mailto:rinafadiya18@gmail.com), [susanti.sufyadi@ulm.ac.id](mailto:susanti.sufyadi@ulm.ac.id), [adrie.satrio@ulm.ac.id](mailto:adrie.satrio@ulm.ac.id)

**Abstrak**

Penggunaan video pembelajaran animasi motion graphic mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6 karena terdiri dari gabung teks, warna, grafik, gerakan dan narasi membuat animasi motion graphic dapat mencapai indikator dari motivasi belajar yang adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mata pelajaran matematika bangun datar dan bangun ruang kelas II, (2) Mengetahui dan menganalisa tingkat kelayakan dalam pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Humanistik dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang kelas II, (3) Mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas II setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development R&D dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D) yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa mendapat skor N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori “sedang”. Dari hasil data disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* dengan pendekatan *humanistik* pada mata pelajaran materi bangun datar dan bangun ruang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

**Kata Kunci:** Video pembelajaran, Animasi *motion graphic*, *Humanistik*, Matematika

***Abstract***

*. The use of motion graphic animation learning videos is able to increase the learning motivation of class II students at SD Kartika V-6 because it consists of combining text, color, graphics, movement and narration to make motion graphic animations able to achieve indicators of learning motivation which is the desire and desire to succeed, the existence of rewards in learning, and the existence of a conducive learning environment that allows a student to study well. The aims of this study were (1) to describe the development of motion graphic animation learning videos with a humanistic approach in increasing students' motivation for math subjects in flat shapes and class II classroom builds, (2) to know and analyze the level of feasibility in developing motion graphic animation learning videos with approaches Humanistic in increasing student motivation for mathematics subject matter of flat shapes and class II classrooms, (3) Knowing the results of increasing class II student motivation after using motion graphic animation learning videos with a humanistic approach. This type of research is Research and Development R&D using the 4D (Four-D) development model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the research at the development stage resulted in an increase in student motivation to get an N-Gain score of 0.6 in the "moderate" category. From the results of the data it was concluded that motion graphic animation learning videos with a humanistic approach to the subject matter of flat shapes and geometric shapes are suitable for use as learning media for students.*

**Keywords:** *Learning video, Motion graphic animation, Humanistic, Mathematics*

## **Pendahuluan**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang berfungsi peletakkan dasar-dasar keilmuan dan membantu pengoptimalan perkembangan anak. Fungsi tersebut dapat tercapai melalui pembelajaran yang dibimbing guru. Untuk itu, pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran di sekolah dasar meliputi beberapa bidang studi. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Salah satu materi matematika yang diajarkan sekolah dasar adalah bangun datar dan bangun ruang ini mengharuskan peserta didik mengerti bagaimana bentuk dan wujud dari setiap bangun datar dan bangun ruang yang ada disekitarnya. Proses pembelajaran yang dilakukan harus dengan baik dan menarik bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dan menarik selalu berhubungan dengan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan di SD Kartika V-6 Banjarmasin, dalam proses pembelajaran peserta didik kelas II Mata Pelajaran Matematika dengan materi bangun datar dan bangun bahwa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pendidik hanya mengandalkan metode ceramah dan berpatokan menggunakan buku LKS. Peserta didik kesulitan dalam mengulang kembali pembelajaran yang di berikan karena tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu memahami kembali penyampain materi yang sudah disampaikan selama proses pembelajaran di kelas, seperti yang kita ketahui peserta didik yang masih duduk di sekolah dasar (kelas rendah) mereka masih membutuhkan media ataupun gambar membuat pembelajaran semakin lebih menarik untuk siswa agar lebih mengerti dan tercapainya proses pembelajaran

yang diinginkan.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik ibu Rabi'atul Adawiyah sebagai wali kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin beliau mengatakan bahwa pada matapelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang khususnya peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran sehingga merasa kesulitan dalam memahami materi hanya melalui buku tanpa adanya media yang memperjelas materi tersebut, dari respon peserta didik menunjukkan hal positif pada penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran, serta didukung oleh beberapa sarana dan prasarna yang tersedia walaupun dengan jumlah yang terbatas dan kurangnya pengetahuan akan penggunaannya. Oleh karena itu proses tidak diterima secara optimal oleh peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic menggunakan pendekatan humanistik, diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas II untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kartika V-6 Banjarmasin. Peneliti menggunakan pendekatan humanistik dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada sumber belajar video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran matematika.

Menurut Muhson, A. (2010: 70 ), Media pembelajaran bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Secara garis besar, media pembelajarandapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu media pembelajaran visual yang dapat dilihat, media pembelajaran audio yang dapat.

Penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar dapat diaplikasikan pada jenjang SD/SMP/SMA dan perguruan tinggi. Kegiatan belajar mengajar dengan metode caramah yang diberikan oleh pendidik yang dapat membantu dengan adanya media video pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran berdasarkan penjelasan materi dari pendidik selama kelas belansung , akan tetapi peserta didik juga dapat terbantu dengan media video animasi pembelajaran motion graphic yang mengakibatkan pemahaman materi lebih lanjut.

Video animasi motion graphic merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik,mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Motion graphics merupakan tayangan video yang kini digunakan oleh berbagai media, seperti internet dan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Motion graphics merupakan grafis dengan menggabungkan video dan animasi dalam menghasilkan ilusi yang bergerak oleh (Julianto, 2015).

Peneliti ini menggunakan pendekatan melalui Humanistik konsep belajar dalam kegiatan proses pembelajaran dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik- baiknya.

Fungsi pendekatan Humanistik pada video animasi motion graphic pembelajaran yaitu dapat mempermudah proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode ceramah, kemudian dengan adanya pengembangan

video animasi pembelajaran menggunakan pendekatan Humanistik ini diharap bisa mengawali dengan aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki khususnya pada mata pelajaran matematika tentunya dengan

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran dengan pendekatan Humanistik ini karena karakteristik belajar peserta didik di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyahyang memiliki minat terhadap hal- hal yang konkrit, realistik, dan memiliki minat-minat pada mata pelajaran khusus. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan karakter yang bisa bergerak, didesain dengan warna-warna menarik yang disukai oleh peserta didik tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan dari pengembangan video dengan pendekatan Humanistik pembelajaran ini yaitu agar peserta didik bermotivasi, lebih fokus, lebih senang, lebih tertarik, lebih bersemangat dan lebih memahami materi materi yang disampaikan oleh gurumelalui pemecahan suatu masalah menggunakan strategi atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic Dengan Pendekatan Humanistik Untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin.”

### **Metode Penelitian**

Pada penelitian pengembangan ini, jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan pendekatan

deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.752).

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4D *Define* (pendefinisian), *Design* (prancangan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Model 4-D (*four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974, p.5). Prosedur pengembangan terdiri dari empat tahapan yaitu pertama tahap pendefinisian (*define*), kedua tahap perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*development*), dan keempat tahap penyebarluasan (*disseminate*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin. Untuk uji coba lapangan diambil menggunakan teknik *random sampling* dengan tiga tahapan uji coba. Pertama Uji coba *One by One* sampel yang diambil berjumlah 2 orang siswa, kedua Uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa dan ketiga uji coba lapangan berjumlah 14 orang siswa.

Dalam penelitian pengembangan video animasi pembelajaran *motion graphic* teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D2010) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan dalam

penelitian pengembangan ini yaitu, lembar analisis observasi, kuisioner validasi video pembelajaran animasi *motion graphic* (ahli media, ahli materi, ahli naskah bahasa, respon siswa, instrument tes), dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur yang baik dalam penelitian haruslah diuji terlebih dahulu.

Validitas produk diukur terlebih dahulu dari penilaian ahli materi, ahli media dan ahli naskah bahasa. Berdasarkan kevalidan ini diperoleh saran untuk dilakukan perbaikan produk. Kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba *one by one*, kedua uji coba kelompok kecil dan ketiga uji lapangan. Keefektifan diperoleh dari tes kemampuan menjawab soal materi teks deskripsi yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis (*posttest*) kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-4. Presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut menurut (Ermawati, I, 2017, p.4):

$$x = \frac{\sum sp}{\sum sm} \times 100\%$$

**Keterangan :**

- $\bar{x}$  : Presentase validator
- $\sum sp$  : Total Skor yang diperoleh
- $\sum sm$  : Skor Maksimum

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria kevalidan atau kepraktisan produk (Firmansyah & Rusimanto, 2020, p.339)

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
25% - 43%	Sangat tidak Praktis/Valid
44% - 62%	Tidak Praktis/Valid
63% - 81%	Praktis/Valid

82% - 100% Sangat Praktis/Valid

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan mengambil nilai *pretest* atau sebelum menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic (diambil dari nilai guru yang sudah ada) dan nilai *posttest* atau sesudah penggunaan video pembelajaran animasi motion graphic dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 15 butir soal tentang materi bangun datar dan bangun ruang mata pelajaran Matematika. Setelah dilakukannya pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji *N-gain* yang dikembangkan oleh Hake 1999 untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain*:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttests} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Keterangan:**

- N-gain (g) : besarnya faktor gain
- Skor *Posttest* : nilai hasil tes akhir
- Skor *Pretest* : nilai hasil tes awal
- Skor Maksimal : nilai maksimal tes

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam kriteria besarnya faktor *N-gain* pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor N-gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Setelah itu dipresentasikan kedalam kategori tafsiran efektifitas *N-gain* pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektifitas N-gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tahapan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan berdasarkan model 4D dijabarkan sebagai berikut.

**Tahap Definisi (Define)**

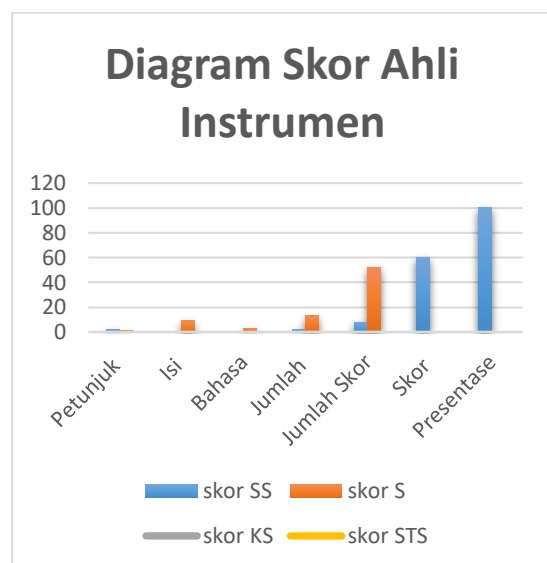
Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang di SD Kartika V-6 Banjarmasin diperoleh berupa data analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

**Tahap Perancangan (Design)**

Tahap *design* atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic yang akan digunakan antara lain, menyusun topik pembelajaran, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal.

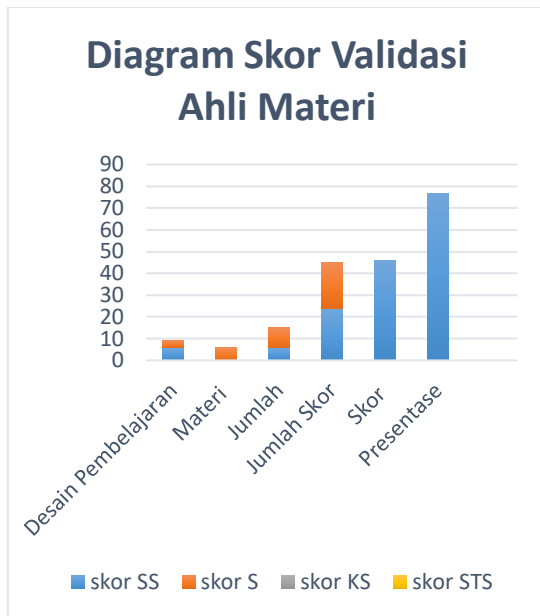
**Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan video pembelajaran animasi motion graphic yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli berbasis umpan balik kemudian direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan. Tahapan validasi dilakukan oleh validator ahli instrument, validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli naskah bahasa . Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli instrumen, materi, dan media.



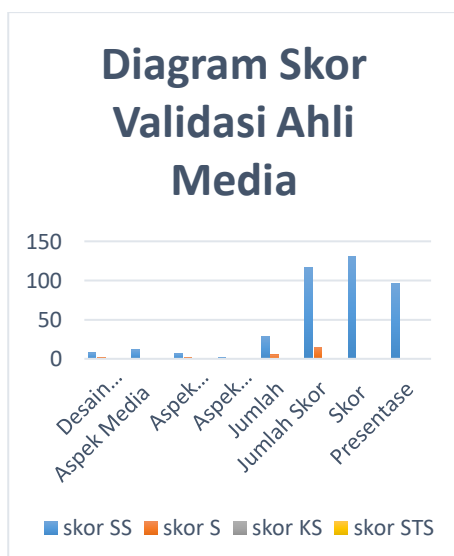
Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli instrument pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 60 (100%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



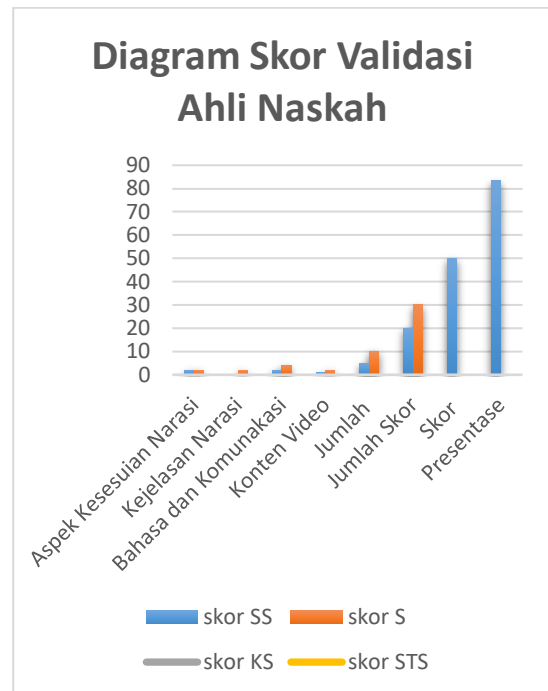
Gambar 2. Diagram Ahli Materi

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 51 (85%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%)



Gambar 3. Diagram Ahli Media

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli media pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 131 (96%) dari skor maksimal 136 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (82% - 100%).



Gambar 4. Diagram Naskah dan Bahasa

Berdasarkan data pada gambar 4 tersebut, total skor penilaian oleh validasi ahli naskah dan bahasa pada video pembelajaran animasi motion graphic pendekatan *humanistik* sejumlah 50 (85%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).

Setelah dilakukan validasi dengan adanya beberapa perbaikan, produk kemudian diuji cobakan ke lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dengan melalui tiga tahap yaitu dengan hasil sebagai berikut.

#### Uji Coba *One by One*

Tabel 4. Hasil Uji Coba *One by One*

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS

Aspek Isi	8	
Aspek Kemampuan	7	
<b>Jumlah</b>	15	1
<b>Jumlah Skor</b>	60	3
<b>Σ Skor</b>		63
<b>Presentase</b>		98,4%

Data yang diperoleh dari hasil uji coba *One by One* pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 63, dari skor maksimal 64 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 93,4%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

### Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	15	5			
Aspek Kemanafaatan	18	2			
<b>Jumlah</b>	33	7			
<b>Jumlah Skor</b>	132	21			
<b>Σ Skor</b>			153		
<b>Presentase</b>			95,5%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 153, dari skor maksimal 160 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 87,5%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

### Uji Coba Lapangan

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	41	14			
Aspek Kemanafaatan	45				
<b>Jumlah</b>	87	11			
<b>Jumlah Skor</b>	348	75			
<b>Σ Skor</b>			423		
<b>Presentase</b>			94,4 %		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 423, dari skor maksimal 448 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 94,5%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%). Kriteria hasil respon siswa telah memenuhi batas minimal yang harus dicapai pada uji kepraktisan sehingga produk dapat digunakan peserta didik.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa sumber belajar video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi bangun datar dan bangun ruang untuk meningkatkan motivasi siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.



Gambar 6. Logo Instansi

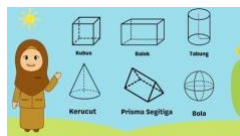
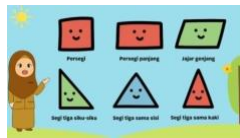


Gambar 7. Judul Materi





Gambar 8. KD & KI



Gambar 9. Materi



Gambar 10. Soal Latihan



Gambar 11. Halaman Akhir

**Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran video pembelajaran animasi motion graphic untuk dipergunakan di SD Kartika V-6 Banjarmasin. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk peserta didik kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin.

Untuk sekolah produk dikemas kedalam bentuk *flashdisk* dengan 1 *disk* serta dibagikan melalui grup pesan *whatsapp* menggunakan link akses sehingga dapat diakses oleh siswa dan guru melalui *handphone* masing-masing. Untuk Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, produk dikemas dalam bentuk 1 buah *flashdisk* atau *Compact Disc* (CD) untuk disimpan dan dipergunakan.

**Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar**

Tabel 7. Hasil *Pretest – Posstest*

No	Aspek	Jumlah	Presentase	Kategori
1	<i>Pretest</i>	15	69,2%	Valid
2	<i>Posttest</i>	15	88,5%	Sangat Valid

Dari data diatas menunjukkan respon siswa sebelum menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dan sesudah video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik*. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* mengalami peningkatan.

**Hasil Uji *N-gain* (Peningkatan Motivasi Siswa)**

Tabel 8. Hasil Uji *N-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai <i>pretest</i>	69,2%
2	Rata-rata nilai <i>posttest</i>	88,5%
4	<i>N-Gain</i> skor	0,6
5	<i>N-Gain</i> skor (%)	64,0%

Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas II sebelum menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistic* yaitu 69,2% termasuk kedalam kategori “valid”. Kemudian, setelah siswa kelas II menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik*, rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 88,5% termasuk kedalam kategori sangat valid, dengan demikian hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* mengalami peningkatan. Untuk hasil rata-rata uji *n-gain* skor yaitu sebesar 0,6 jika dikonversikan kedalam tiga kriteria besarnya faktor *gain*, maka rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik berada pada interval  $0,3 < g < 0,7$ , yang artinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic mengalami peningkatan dan berada pada kategori “**sedang**” dan hasil dari rata-rata uji *N-Gain* skor (%) yaitu sebesar 64,0% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi

motion graphic dengan pendekatan *humanistik* berada dikategori presentase 65% - 75% yang artinya penggunaan produk tersebut “**cukup efektif**”.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Wahyu Adhalia, Bambang Priyo Darminto dan, Prasetyo Budi Darmono (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Bangun Datar” menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), produk yang dikembangkan berupa video motion graphic dimana ditujukan bagi IV SDN 2 Pejagoan yang mana analisis kelayakan produk mendapatkan rata-rata validasi para ahli dengan menunjukkan kriteria sangat layak. Lalu untuk analisis respon siswa mendapatkan rata-rata dengan menunjukkan kriteria sangat memahami.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satria Rusdiansyah dan Leonard (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1” menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *define, design, dan develop*, yaitu dengan melakukan penilaian uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil presentase media pembelajaran motion graphic sebesar 87,5% termasuk dalam kriteria sangat valid. Setelah dilakukan uji validasi oleh para ahli kita lakukan uji coba kepada kelompok kecil mendapatkan hasil 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Motion Graphic matematika berbasis Android ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” menerapkan model pengembangan 4-D. Keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa diketahui dengan menggunakan uji t. Efektivitas dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar dan karakter kerja keras pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Jika dibandingkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah pengembangan 4-D dan produk pengembangan yang dihasilkan yaitu video pembelajaran animasi motion graphic yang hasilnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil kelayakan produk sangat layak dan tingkat kepraktisan produk sangat praktis. Begitupun dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sangat layak digunakan dengan tingkat kepraktisan sangat praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam Penelitian pengembangan video pembelajaran animasi motion

graphic ini menggunakan pendekatan *Humanistik* pada dasarnya proses humanisasi, proses pemanusiaan manusia. Inti humanisasi adalah merupakan pendekatan proses penyadaran yang berorientasi kepada optimalisasi potensi dan nilai-nilai kemanusiaan yang ada dalam diri manusia (Bukhari, 2012 p.35).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Humanistik* adalah suatu pendekatan yang mana berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Hal ini mencakup kemampuan interpersonal sosial dan metode untuk pengembangan diri yang ditujukan untuk memperkaya diri, menikmati keberadaan hidup dan juga masyarakat. Keterampilan atau kemampuan membangun diri secara positif ini menjadi sangat penting dalam pendidikan karena keterkaitannya dengan keberhasilan akademik pada pemecahan suatu masalah yang dikaitkan atau di padukan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu, dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* ini terbukti bahwa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan data hasil uji *N-gain* yang telah dihitung.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang telah dikembangkan melalui model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebarluasan).

2. Kelayakan pengembangan media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar dan bangun ruang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas II di SD Kartika V-6.
3. Pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan humanistik kelas II di SD Kartika V-6 bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika materi pembelajaran bangun datar dan ruang.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik, Dengan adanya video pembelajaran ini, pendidik sebaiknya dapat lebih melakukan inovasi dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik. Karena media elektronik semacam video animasi pembelajaran motion graphics telah dapat dengan mudah didapatkan sebagai bahan belajar. Hal ini menjadi upaya untuk menarik perhatian siswa dalam belajar.
2. Bagi Peserta didik, dengan diperkenalkannya video animasi pembelajaran motion graphic ini, peserta didik sebaiknya menyadari bahwa media video pembelajaran animasi motion graphic dapat memudahkan mereka dalam memahami materi. Sehingga peserta didik sebaiknya dapat lebih memanfaatkan media semacam ini untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Bagi sekolah, hendaknya memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar kepada guru-guru di sekolah dan memperhatikan lebih pada ketersediaan alat sarana dan prasarana dalam penggunaan atau pembuatan bahan ajar untuk kebutuhan belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama atau berbeda yang akan digunakan peneliti selanjutnya.