

**PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS I SEKOLAH DASAR**

Asih Purwanti, Haryanto

PPs UNY, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
calledmissa@gmail.com, haryan62@yahoo.co.id

**Abstark**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas 1 Sekolah Dasar yang layak dijadikan sebagai sumber belajar. Model penelitian yang digunakan adalah Borg & Gall (1983) dan Dick & Carey (2005). Hasil sebagai berikut. (1) Kelayakan produk pada aspek pembelajaran dan aspek materi/isi dari ahli materi menunjukkan skor 3,56 (baik), aspek media/teknis dari ahli media I menunjukkan skor 3,57 (baik) dan aspek media/teknis ahli media II menunjukkan skor 3,62 (baik). Data yang diperoleh melalui uji coba pada siswa pada uji coba satu-satu menunjukkan skor 75%, melalui uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 81%, dan melalui uji coba lapangan menunjukkan skor 90%. (2) Hasil belajar siswa pada saat pretes rerata menunjukkan skor 62, sedangkan hasil belajar siswa pada posttes rerata menunjukkan skor 76. Sehingga menghasilkan *N-gain* dengan skor 36. Berdasarkan *N-gain* yang tergolong sedang, maka *motion graphic* pembelajaran yang dikembangkan efektif dan dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

**Kata kunci:** *motion graphic, video pembelajaran, pendidikan kewarganegaraan*

**DEVELOPING GRAPHIC MOTION FOR LEARNING CIVICS EDUCATION OF  
GRADE 1 ELEMENTARY SCHOOLS**

Asih Purwanti, Haryanto

PPs UNY, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
calledmissa@gmail.com, haryan62@yahoo.co.id

**Abstact**

*This was a research and development that aims to produce graphic motion for learning Civics Education of grade I elementary schools appropriate as a source of learning. Research methods used are Borg & Gall (1983) and Dick & Carey (2005). The results of the study are as follows. (1) The appropriateness of the product in the learning aspects and the material/content aspect gets a score of 3.56 (good), in the programming/technical aspect from media expert I, it gets a score of 3.57(good) and from media expert II it gets a score of 3.62 (good). The appropriateness of the product by one to one evaluation gains a percentage of 75(good), in the small group evaluation it gets a percentage of 81% (very good), and the data obtained from the field trial show the percentage of 90% (very good). (2) The students' learning achievement in the pretest get a score of 62 while that in the posttest get a score of 76. Based on the results, an N-gain of 36 is obtained. Based on this standard N-gain, the developed graphic motion for learning is effective and capable of improving the critical thinking skill of students in the course of civic education.*

**Keywords:** *motion graphic, learning video media, civics education*



## **Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan cepat, serta informasi dapat menyebar secara luas dengan cepat. Penyajian pesan informasi tersebar dengan menggunakan media yang bervariasi. Media informasi juga dapat sangat bermanfaat untuk menyebarkan informasi atau materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam belajar, serta membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran sangat bermanfaat di Indonesia mengingat luasnya wilayah Negara Indonesia dan jumlah penduduk yang besar.

Bangsa Indonesia yang besar dengan berbagai golongan suku, agama, yang hidup di satu wilayah Indonesia memiliki semboyan negara Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila sebagai dasar negara. Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila memiliki peranan penting dalam membangun kehidupan bermasyarakat yang rukun dalam perbedaan. Sebagai identitas diri maka arti tentang Bhinneka Tunggal Ika sejak dini, bukan hanya sekedar tahu melainkan ditanamkan sejak dini agar semboyan Negara tersebut benar-benar melekat sebagai identitas diri setiap individu dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, masih banyak kejadian-kejadian baik secara nyata maupun secara verbal yang menunjukkan bahwa masyarakat telah kehilangan identitas diri. Sebagai contoh masih ada yang bertindak rasis dengan menyebarkan isu-isu SARA, saling ejek agama, saling serang, bahkan tawuran anak pada usia remaja yang menjadi permasalahan tersendiri. Masalah tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap keBhinnekaan. Ada banyak isu yang menggambarkan betapa isu SARA begitu berbahaya memicu potensi konflik horizontal. Misalnya konflik Ambon, kerusuhan Mei 1998, dan konflik Sampit. (Nuril Huda, 2012)

Hidup rukun dalam perbedaan merupakan hal dasar yang telah kita pelajari saat kita duduk di bangku SD pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang

Bhinneka Tunggal Ika. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah siswa diharapkan mampu berpikir kritis dalam menanggapi isu kewarganegaraan dan menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Supandi, 2010).

Melihat hakikat dan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas, masih saja ada masalah terkait isu SARA di masyarakat. Tidak bisa dikatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD gagal karena masih ada faktor-faktor lain yang harus diperhatikan seperti lingkungan tempat tinggal mereka yang membentuk karakter seseorang. Namun, jika dikaitkan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalam kelas maka tugas pendidik adalah memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tercapai.

Pendidikan Kewarganegaraan sudah diajarkan sejak usia SD kelas satu karena berdasarkan pada masa perkembangan kanak-kanak akhir anak telah mampu diajak untuk berpikir kritis, serta berdasarkan perkembangan moral anak telah mampu menghargai kebenaran, kepedulian, dan kesetiaan pada orang lain sebagai landasan pertimbangan-pertimbangan moral. Usia sekolah yang berada antara rentang umur 7-12 tahun merupakan tahap perkembangan anak yang melibatkan aspek sekolah dalam kehidupannya. Maka dari itu pada usia inilah anak dapat lebih mudah ditanamkan nilai kewarganegaraan yang paling mendasar seperti menerapkan hidup rukun dalam

perbedaan, baik itu perbedaan jenis kelamin, agama, maupun suku bangsa. Upaya membangun cara berpikir kritis dalam proses belajarnya dibutuhkan sebuah media yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan memanipulasi sebuah masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Maka, dikembangkan media *motion graphic* yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Permasalahan yang akan diangkat dalam media *motion graphic* ini yaitu mengenai hidup rukun dalam perbedaan dengan materi pokok berbeda tapi tetap satu.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di SD Kedungjambal 4 menunjukkan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih terbatas dengan LKS. Situasi pembelajaran yang kurang inovatif dimana guru menjelaskan materi pelajaran di kelas, diikuti tanya jawab, dan diakhiri mengerjakan lembar kerja siswa. Pola pembelajaran tersebut tidak mampu menyentuh emosi siswa karena kurangnya media pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan monoton, serta siswa hanya menggantungkan informasi dari guru saja karena siswa menghabiskan waktunya dalam satu hari di sekolah. Situasi pembelajaran seperti itu bertentangan dengan pendapat Wina Sanjaya (2011, p.226) yang menyatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa harus melalui telaah fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan. Masalah tentang kewarganegaraan sangatlah luas, sehingga untuk menyajikan permasalahan sosial perlu menggunakan media untuk penyampaian.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan gambaran secara nyata dan mampu menyentuh emosi siswa sehingga materi 'Berbeda Tapi Satu' dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih mudah disampaikan dan siswa diharapkan bisa melatih cara ber-

pikir kritisnya. Menurut pandangan Slavin (1997) dalam proses pembelajaran guru hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuannya sendiri dengan mendayagunakan otaknya untuk berpikir. Maka dari itu peran teknologi pembelajaran berjalan sesuai dengan pendapat Knezevich dan Eye yang mengatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah suatu usaha memanipulasi lingkungan hidup manusia dengan maupun tanpa mesin, baik yang tersedia maupun yang dimanfaatkan agar terjadi perubahan perilaku atau hasil belajar (Barbara Seels, 1994, p. 8).

Guru dapat membantu proses ini, dengan cara-cara membelajarkan, mendesain informasi menjadi lebih bermakna salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan bagi kebutuhan siswa. Teknologi pembelajaran berkepentingan dalam mengadakan sumber belajar untuk salah satunya yaitu berupa layanan sumber-sumber belajar. Sesuai dengan definisi Teknologi Pembelajaran yang mengatakan bahwa; *Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources* (Januszewski & Molenda, 2008, p. 1).

CD pembelajaran interaktif salah satu sumber belajar yang paling banyak dikembangkan dan bahkan telah hadir di berbagai toko buku. Namun CD pembelajaran interaktif tidak dapat digunakan secara maksimal di daerah pedesaan yang di sekolahannya tidak memiliki komputer yang dapat digunakan siswa dan siswa berasal dari tingkat ekonomi menengah ke bawah sehingga dapat dipastikan siswa tidak memiliki perangkat komputer di rumah. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas SD Kedungjambal 4 yang mengatakan bahwa pada sekolah tersebut kekurangan sumber belajar yang dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan, karena selama ini dalam proses pembelajaran di kelas sumber belajar yang di-

gunakan hanya terbatas pada buku LKS dan materi yang disampaikan oleh guru dan juga masih menekankan aspek hapalan sehingga belum mengarah menumbuhkan kebiasaan. Dilihat dari keterbatasan tersebut maka media audiovisual menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran tentang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat mempermudah penyampaian informasi ke siswa. Animasi dengan karakter lucu dan menarik dapat membantu anak untuk memahami norma dan nilai moral. Sangat mudah bagi anak memahami norma dengan menonton animasi, mereka akan lebih mudah menyerap pesan dari animasi. Media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang akan peneliti kembangkan yaitu dalam konsep animasi *motion graphic*. Alasan memilih animasi dengan konsep *motion graphic* karena sedang banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. Pada umumnya, *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial namun dalam pengembangan ini *motion graphic* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Animasi dengan karakter lucu dan menarik dapat membantu anak untuk memahami norma dan nilai moral. mereka akan lebih mudah menyerap pesan dari animasi. Media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dikembangkan yaitu dalam konsep *motion graphic*. *Motion graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik. Pada umumnya, *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial namun dalam pengembangan ini *motion graphic* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Daesang Kim & David A. Gilman (2008) dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan sosial tentang *Effects of*

*Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*. Menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan teks, audio, dan gambar efektif. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Andi Kristanto (2011) dalam jurnal Teknologi Pendidikan tentang pengembangan model media video pembelajaran mata kuliah pengembangan media video/TV program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dalam uji lapangan mampu meningkatkan pemahaman materi dan sudah memenuhi kategori "sangat baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran.

*Motion graphic* untuk pembelajaran bukanlah hal baru sebagai salah satu sumber belajar. Terdapat beberapa hal yang membedakan *motion graphic* yang dikembangkan dengan lainnya. Pada umumnya *motion graphic* disajikan dalam waktu yang singkat atau sekitar tiga menit. *Motion graphic* yang dikembangkan memiliki durasi 7 menit untuk satu kompetensi dasar yang akan dicapai. Desain pembelajaran pada *motion graphic* pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan peserta didik siswa kelas I sekolah dasar. Menurut Muhibbin Syah pemahaman terhadap aspek kuantitatif materi, pemahaman terhadap penambahan golongan benda, dan pemahaman golongan benda, dan pemahaman terhadap pelipatgandaan golongan benda merupakan ciri khas perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun. Artinya anak sudah mulai memiliki kemampuan mengkoordinasi pandangan-pandangan orang lain dengan pandangannya sendiri. Berdasarkan perkembangan peserta didik menurut Muhibbin Syah, maka pada *motion graphic* pembelajaran juga menerapkan teori keterampilan berpikir kritis dalam desain pembelajarannya. berpikir kritis didefinisikan sebagai aktivitas mental sistematis yang dilakukan dengan pikiran terbuka untuk memperluas pemahaman mereka. 3 unsur yang pengembang gunakan dalam mendesain pembelajaran pada media *mo-*

*tion graphic* ini yaitu membandingkan, menerangkan sebab-akibat, membuat ramalan.

Dalam pengembangannya penerapan teori kognitif pada media *motion graphic* ini terdapat pada pemilihan penggunaan kata-kata yang relevan pada media sesuai dengan kapasitas penguasaan verbal anak yang masih minim, dan juga penataan teks selain secara audio juga ditampilkan melalui *screen teks*. Serta menggunakan teori berpikir kritis pada desain pesan dalam media yaitu terletak pada kalimat membandingkan, penerapan teori berpikir kritis terdapat pada adanya kata "Kenapa" pada naskah yang berbunyi "kenapa kita masih saja saling bertengkar karena saling ejek atau tidak mau berbagi kepada teman atau siapa saja?" lalu memberikan jawaban dan penjelasannya.

Dalam pengembangannya penerapan teori kognitif pada media audiovisual ini terdapat pada pemilihan penggunaan kata-kata yang relevan pada *motion graphic* pembelajaran sesuai dengan kapasitas penguasaan verbal anak yang masih minim, dan juga penataan teks selain secara audio juga ditampilkan melalui *screen teks*. Serta menggunakan teori berpikir kritis pada desain pesan dalam media yaitu terletak pada kalimat membandingkan keindahan pelangi yang memiliki warna berbeda dengan Indonesia yang memiliki multikultur dan juga penerapan teori berpikir kritis terdapat pada adanya kata "kenapa" pada naskah yang berbunyi "kenapa kita masih saja saling bertengkar karena saling ejek atau tidak mau berbagi kepada teman atau siapa saja?" lalu memberikan jawaban dan penjelasannya.

Keterampilan berpikir kritis didefinisikan sebagai aktivitas mental sistematis yang dilakukan dengan pikiran terbuka untuk memperluas pemahaman. Tiga unsur yang pengembang gunakan dalam mendesain pembelajaran pada media *motion graphic* ini yaitu membandingkan, menerangkan sebab-akibat, membuat ramalan. Berkaitan dengan sasaran media ini adalah siswa SD kelas 1 dan disesuaikan dengan psikologi perkembangan siswa SD kelas 1,

maka seperti yang telah disebutkan sebelumnya seseorang dapat dikatakan mampu berpikir kritis jika mampu: (1) membandingkan dan membedakan, (2) membuat kategori, (2) meneliti bagian-bagian kecil dan keseluruhan, (3) menerangkan sebab, (4) membuat sekuen/urutan, (5) menentukan sumber yang dipercayai, dan (6) membuat ramalan. Untuk siswa SD kelas 1 kemampuan berpikirnya masih dalam tahap mengkategorikan dan membandingkan. Sehingga, siswa kelas 1 SD dapat dikatakan mampu berpikir kritis bila siswa mampu mengkategorikan dan membandingkan sebuah permasalahan dengan tpat. Maka, ketepatan penerapan strategi belajar berpikir kritis yaitu dengan membandingkan, dan menerangkan sebab-akibat akan menjadi salah satu indikator yang akan disusun dalam kisi-kisi dalam pengembangan instrument untuk evaluasi ahli materi.

Penerapan teori berpikir kritis dalam desain pembelajaran pada media video pembelajaran ini adalah dengan adanya jawaban dari pertanyaan "mengapa", dan membandingkan. Perbandingan yang dimaksud dalam video pembelajaran adalah tentang keberagaman suku budaya di Indonesia dengan banyaknya warna pelangi, pelangi terlihat indah karena memiliki banyak warna begitu juga dengan Indonesia.

Menurut karakteristiknya, pemilihan media audiovisual juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya, demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya, menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang. Kelemahannya adalah komunikasi yang satu arah sehingga perhatian penontonnya sulit dikuasai. Media *motion graphic* ini memang tidak interaktif seperti multimedia pembelajaran. Namun, berdasarkan permasalahan yang ada media *motion graphic* ini merupakan media alternatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar selain buku.

Terdapat beberapa identifikasi istilah yang terdapat pada penelitian ini perlu mendapat batasan agar tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda dan sekaligus memberikan panduan yang jelas tentang maksud yang diharapkan. Istilah-istilah tersebut yaitu (1) Pengembangan *motion graphic* pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi serta memvalidasi suatu media, (2) Kelayakan adalah kualitas media *motion graphic* pembelajaran ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba produk pada siswa yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek tampilan. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek pembelajaran, aspek materi/ isi, dan aspek tampilan mendapatkan minimal nilai "baik" oleh para ahli, maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar, (3) *Motion Graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik, (4) Keefektifan pembelajaran dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada penelitian ini diartikan sebagai skor hasil tes siswa pada instrumen yang peneliti kembangkan. Indikator berpikir kritis yang digunakan ada dua yaitu mengkategorikan dan membandingkan.

Penelitian ini tidak berusaha mengklaim bahwa semua permasalahan yang telah dijelaskan dapat terselesaikan dengan media *motion graphic* pembelajaran yang peneliti kembangkan. Tapi peneliti memiliki kepentingan dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan mengevaluasi sumber belajar yang etis.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and*

*development*). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983, p.772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan dan memvalidasi sebuah sumber belajar untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD yang berupa *motion graphic* pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983), Lebih lanjut Borg & Gall menyarankan sepuluh tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu (1) *Research and information collecting*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *Main Field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final Product revision*, (10) *Dissemination and implementation*.

Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey. Dick & Carey (2005, p.1) mengemukakan sepuluh tahapan dalam pengembangan pembelajaran yaitu (1) *Identify instructional goals*, (2) *Conduct instructional analysis*, (3) *Analyze learner and contexts*, (4) *Write performance objectives*, (5) *Develop assessment instruments*, (6) *Develop instructional strategy*, (7) *Develop and select instructional materials*, (8) *Designing and conduct formative evaluation of instruction*, (9) *Designing and conducting summative evaluation*, and (10) *Revising instruction*.

Dari kedua teori model penelitian yang tersebut telah dimodifikasi menjadi sebuah model yang lebih sederhana, praktis, dan mudah diterapkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Mukminan (2004, pp.18-19) bahwa ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan sebelum memilih

model, yaitu: model tersebut mempunyai bentuk yang sederhana; lengkap yaitu mempunyai unsur identifikasi, pengembangan, dan evaluasi; model tersebut mungkin untuk diterapkan; terjangkau dalam pembelajaran secara umum; serta sudah teruji. Secara garis besar model yang dijadikan landasan dalam penelitian pengembangan media *motion graphic* pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas satu sekolah dasar adalah (1) Analisis kebutuhan, (2) Perencanaan pengembangan pembelajaran, (3) Pengembangan Produk, (4) Evaluasi & Uji coba Produk, (5) Produk Akhir.

#### Waktu dan Tempat Uji coba

Setelah media divalidasi oleh ahli maka *motion graphic* pembelajaran siap diuji cobakan di Sekolah Dasar Kedungjambal 4, Tawang Sari, Sukoharjo, Jawa Tengah pada bulan Mei 2013.

#### Subjek Coba

Subjek uji coba produk *motion graphic* pembelajaran ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar Kedungjambal 4 Tawang Sari Sukoharjo Jawa Tengah yang jumlah dalam satu kelas pada tahun ajar 2012-2013 sebanyak 16 siswa. Pengambilan sampel sebagai subjek uji coba secara *random* (acak) dengan sebaran uji coba satu-satu sebanyak 2 orang dimana siswa tersebut mewakili masing-masing kelompok rendah, dan tinggi. Uji coba kelompok kecil sebanyak 4 orang, tidak termasuk siswa yang telah melakukan uji coba satu-satu dimana siswa tersebut mewakili kelompok rendah dan tinggi. Uji coba lapangan sebanyak 10 orang, tidak termasuk dengan siswa yang telah melakukan uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

#### Prosedur

Prosedur penelitian pengembangan media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 sekolah dasar meliputi lima tahapan, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) tahap-

an perencanaan pengembangan produk, (3) tahapan pengembangan produk, (4) tahapan evaluasi produk, dan (5) produk akhir. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari tanggapan mengenai aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan dari berbagai sumber yaitu ahli materi, ahli media dan siswa. Data kualitatif ini berupa *scoring* sehingga data kualitatif dalam penilaian ini berubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif lainnya diperoleh dari nilai siswa pada *pretest* dan *posttest*.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket, tes hasil belajar dan wawancara. Angket disusun dengan maksud untuk mengevaluasi media *motion graphic* pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar dan wawancara digunakan untuk mendapatkan skor hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang akan memperlihatkan keefektifan *motion graphic* pembelajaran yang dikembangkan.

#### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang akan digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Angket untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, dan data angket hasil uji coba siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian di analisis. Langkah-langkah yang digunakan analisis data untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan yaitu: Data hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk jawaban bersifat jelas dan konsisten. Misalnya, yakin - tidak, ya - tidak, dan sebagainya. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi bernilai 1 dan skor terendah 0. Alasan peneliti menggunakan Skala Guttman dengan mengharapkan jawaban YA atau TIDAK karena perkembangan peserta didik kelas 1 SD dima-



na mereka belum bisa menilai produk dalam uji coba dengan memberikan skor dimana sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, Kurang diberi skor 2 dan sangat kurang diberi skor 1. Klasifikasi skor untuk jumlah setiap data uji coba diperoleh dari hasil koefisien reproduibilitas (CR) dan koefisien skalabilitas (CS). Koefisien reproduibilitas (*coefficient of reproducibility*) menunjukkan derajat keandalan pengukuran dengan skala yang dipakai yang terlihat dari persentase respons murni yang dapat direproduksi dari skor skala yang dipakai untuk merangkumnya.

$$CR = 1 - \left( \frac{TE}{PE} \right) \quad \text{dan} \quad CS = 1 - \left[ \frac{TE}{(0.5 \times PE)} \right]$$

Data berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi serta tanggapan siswa yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan empat pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu : (4) sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, (1) sangat Kurang. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif pada skala 4. dapat terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi data kualitatif

Skor	Kriteria
$X \geq 3,751$	Sangat Baik
3,51 - 3,75	Baik
3,26 - 3,5	kurang
$X \leq 3,25$	Sangat Kurang

Sedangkan uji keefektifan produk berupa keterampilan berpikir kritis siswa yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Selain menggunakan tes, untuk menguji keefektifan produk terhadap berpikir kritis siswa yaitu dengan melakukan wawancara guna mengetahui siswa benar-benar mengerjakan soal tes tanpa menebak jawabannya. Dari hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa keterampilan berpikir kritis siswa memiliki peningkatan setelah melakukan

pembelajaran dengan media *motion graphic* pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap 3 siswa yang mewakili hasil tes dengan skor rendah, sedang dan tinggi. Cara pemberian skor pada instrumen tes yang berupa uraian objektif menggunakan penskoran analitik. Penskoran analitik digunakan untuk soal-soal ujian yang batas jawabannya sudah jelas (Mardapi, 2012, p.173).

Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada media *motion graphic* dianalisis dengan membandingkan skor *pretest* dan skor *posttest*. Peningkatan yang terjadi sebelum kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphic* dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media diperhitungkan dengan rumus (*N-gain*) yang ditentukan berdasarkan rata-rata gain skor yang dinormalisasi (*g*) yaitu perbandingan dari skor gain. Skor gain yaitu skor gain yang diperoleh siswa *pretest* dan *posttest* sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang diperoleh siswa. Rata-rata gain yang dinormalisasi (*N-gain*) (Hake, 1998, p.2) dinyatakan oleh persamaan sebagai berikut:

$$h = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \times 100$$

Nilai ini kemudian diinterpretasikan ke dalam Tabel 2 klasifikasi Nilai *gain* (Hake, 1998, p.3) berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai *gain*

Nilai ( <i>g</i> )	Klasifikasi
$70 \leq g$	Tinggi
$30 \leq g < 70$	Sedang
$g < 30$	Rendah

### Hasil Penelitian

Validasi dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk merevisi produk *motion graphic* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari segi aspek materi pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Hasil validasi oleh ahli ma-

teri memberikan penilaian dari aspek pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Skor keseluruhan untuk aspek materi dan pembelajaran 68 dan skor rata-rata 3,57 termasuk dalam kategori baik. Hasil validasi ini kemudian dianalisis dan dapat dipakai untuk merevisi *motion graphic* pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari penilaian ahli materi. Media akan divalidasi oleh dua ahli media. Ahli media I memberikan penilaian dari aspek pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Skor keseluruhan untuk aspek materi dan pembelajaran 58 dan skor rata-rata 3,62 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan, Skor keseluruhan yang diperoleh dari ahli media II untuk aspek materi dan pembelajaran 57 dan skor rata-rata 3,56 termasuk dalam kategori baik.

Media *motion graphic* pembelajaran telah direvisi sesuai penilaian, saran dan telah dianggap layak dari ahli. Maka, langkah berikutnya adalah menguji cobakan produk pada subjek penelitian. Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Pemberian skor pada data uji coba satu-satu menggunakan Skala Guttman. menunjukkan hasil tanggapan siswa terhadap *motion graphic* pembelajaran dimana dari analisis dengan menggunakan SKALO didapatkan CR sebesar 0,75 dan CS sebesar 0,5 sehingga diperoleh skor 75%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa uji coba satu-satu dalam kategori Baik atau layak untuk dilanjutkan pada uji coba tahap berikutnya setelah melakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan dari responden.

Setelah melalui tahap uji coba satu-satu dan merevisi produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar siswa yang diperoleh dari uji coba satu-satu, selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Data hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilaksa-

nakan dengan responden sebanyak 4 orang siswa. sehingga Berdasarkan perhitungan melalui SKALO program analisis skala guttman didapatkan CR sebesar 0,813 dan CS sebesar 0,62. Dari perhitungan CR tersebut diperoleh persentasi skor nilai 81%. Sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Baik" atau layak dilanjutkan pada uji coba lapangan.

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan responden sebanyak 10 orang siswa. Komentar siswa cenderung positif dalam menanggapi media *motion graphic* pembelajaran. Secara umum siswa mengatakan bagus, dan menurut siswa *motion graphic* pembelajaran yang diputar hanya sebentar. Namun, tidak memungkinkan menambah durasi dikarenakan materi yang dikembangkan telah sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Berdasarkan perhitungan melalui SKALO program analisis skala guttman didapatkan CR sebesar 0,9 dan CS sebesar 0,8. Dari perhitungan CR tersebut diperoleh persentasi skor nilai 90%. Sehingga produk dalam uji coba lapangan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" atau layak digunakan sebagai sumber belajar.

Uji keefektifan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran berupa keterampilan berpikir kritis siswa yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar. Uji keefektifan produk pada saat setelah selesai dikembangkan yang digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan dan dilakukan pada siswa kelas satu yang berjumlah 16 orang. Teknis pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran, siswa diberikan penjelasan mengenai uji keefektifan selanjutnya siswa diberikan *pretest* yang kemudian dilanjutkan siswa melakukan pembelajaran menggunakan produk akhir yang telah dikembangkan berupa CD media *motion graphic* pembelajaran. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan CD media *motion graphic* pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar. Setelah melakukan *posttest* peneliti memberikan

istirahat pada siswa sedangkan peneliti menghitung n-gain antara *pretest* dan *posttest*. Setelah diketahui adanya perubahan antara *pretest* dan *posttest*, maka dilanjutkan wawancara dengan tiga orang perwakilan siswa yang memiliki nilai n-gain rendah, sedang, tinggi. Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk menghindari siswa menjawab soal tes secara menebak, sehingga peneliti tahu tentang adanya perubahan keterampilan siswa. Berdasarkan tes yang diberikan kepada siswa, yaitu *pretest* dan *posttest* dapat diketahui perbandingan nilai tertinggi, nilai terendah, rerata dan selisih *posttest-pretest* (N-gain skor). Data tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan hasil Pretest dan Posttest Siswa

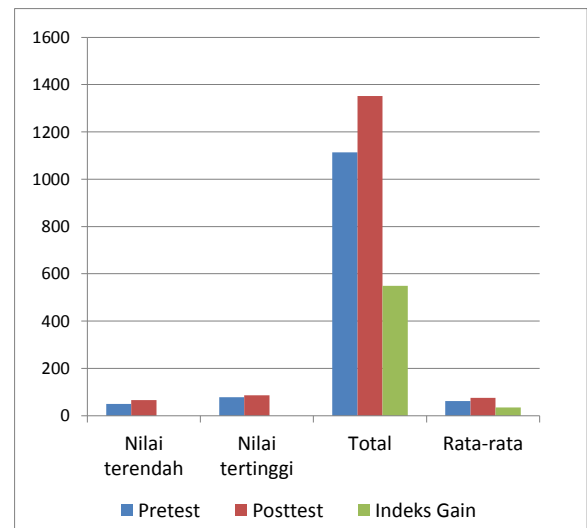
No	Nilai	pretest	posttest	indeks gain	Kriteria
1	Nilai terendah	50	66		
2	Nilai Tertinggi	78	86		sedang
3	Total	1114	1360	571	
4	Rata-rata	62	76	36	

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dan diketahui bahwa terjadi peningkatan dengan kategori sedang antara proses pembelajaran sebelum menggunakan media *motion graphic* pembelajaran dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan tiga perwakilan siswa dari tiap kategori menurut n-gain. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keterampilan berpikir kritis dalam indikator membandingkan dan mengkategorikan. Berdasarkan analisis data uji keefektifan secara visual tampak pada Gambar 1.

Sebagai produk hasil pengembangan, media *motion graphic* pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari CD pembelajaran ini adalah sajian animasi yang didukung dengan musik menarik

sehingga materi yang diajarkan lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Suatu kepuasan tersendiri bagi pengembang apabila produk ini dapat diterima oleh siswa maupun guru. Artinya tujuan pengembangan media *motion graphic* pembelajaran telah tercapai.

Disamping kelebihan, terdapat juga kelemahan *motion graphic* pembelajaran yaitu *media motion graphic* pembelajaran dalam pengiriman informasi masih dalam satu arah atau tidak interaktif sehingga aspek pembelajaran yang bisa dikembangkan hanyalah aspek kognitif, sedangkan aspek afektif dan psikomotor tidak termasuk dalam pengembangan media *motion graphic*. Dalam menggunakan media *motion graphic* siswa diharapkan mendapat bimbingan dari guru atau orang yang lebih tua tentang pengenalan media *motion graphic* sehingga siswa dapat memahami materi lebih jelas, oleh karena ini media *motion graphic* pembelajaran masih belum bisa dikatakan sebagai media sebagai sumber belajar mandiri.



Gambar 1. Diagram Perolehan Skor Uji Keefektifan

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *motion graphic* pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarga-

negara kelas 1 SD, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan berupa media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 SD dengan materi pokok berbeda tapi satu layak digunakan sebagai sumber belajar. Produk media *motion graphic* pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pokok berbeda tapi satu yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar pada uji keefektifan produk dengan kategori sedang. Keefektifan pembelajaran dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada penelitian ini diartikan sebagai skor hasil tes siswa pada instrumen yang peneliti kembangkan. Indikator berpikir kritis yang digunakan ada dua yaitu mengkategorikan dan membandingkan.

#### Saran

Media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD dengan materi pokok berbeda tapi satu disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik oleh siswa maupun guru sebagai media dan sumber belajar dalam memahami materi berbeda tapi satu dan dengan harapan dapat melatih cara berpikir kritis anak dan membantu guru dalam menyampaikan materi pokok berbeda tapi satu dengan efisien.

#### Daftra Pustaka

- Barbara B. Seels & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya (terjemahan)*. Jakarta: UNJ
- Basuki Wibawa & Farida Mukti. (1991). *Media pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Borg, W. R. dan Gall, M.D. (1983). *Education research an introduction*. New York: Longman.
- Dick, W., Carey, L & Carey, J.O. (2005). *The systematic design of instruction (6<sup>th</sup> ed)*. London: Scot, foresman and company
- Januszewski, Alan & Molenda, Michael. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence erlbaum associates
- Kim, D., & Gilman, D. A. (2008). *Effects of text, audio, and graphic aids in multimedia instruction for vocabulary learning*. *Educational technology & society*, 11 (3), 114-126.
- Kristanto, Andi. (2011). Pengembangan model media video pembelajaran mata kuliah pengembangan media video/tv program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 11 No.1, 12-22
- Mardapi, Djemari. (2012). *Pengukuran, Penilaian, & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Muhibbin Syah. (2004). *Psikologi belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mukminan. (1998). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Nuril Huda. (2012, Agustus 13). Sosiolog: Sara jangan dibahas di ruang publik. Kompas.com
- Sanjaya. Wina. (2006). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media
- Supandi, Dodi. (2010). *Civic education: Tujuan dan fungsi pendidikan kewarganegaraan*. Diambil pada tanggal 10 November 2013, dari <http://dodisupandiblog.blogspot.com/2010/05/tujuam-dan-fungsi-pkn.html>
- Slavin. 1997. *Educational psychology theory and practice*. Five Edition. Boston: Allin and Bacon