

**PERAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* TERHADAP MINAT DAN
PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Bayu Perdana

NIM 1803847

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DI SUMEDANG**

2022

Bayu Perdana, 2022

*PERAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* TERHADAP MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERAN MEDIA MOTION GRAPHICS TERHADAP MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Oleh
Bayu Perdana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada PGSD UPI Kampus Sumedang

© Bayu Perdana 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

BAYU PERDANA

NIM. 1803847

**PERAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* TERHADAP
MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.

NIP. 198009292008011023

Pembimbing II



Ali Ismail, M.Pd.

NIP. 198505112020121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

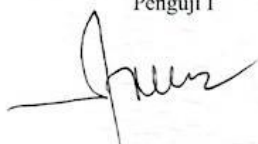
LEMBAR PENGESAHAN

PERAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* TERHADAP
MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Oleh
Bayu Perdana
1803847

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP. 197212262006041001

Penguji II



Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.
NIP. 198009292008011023

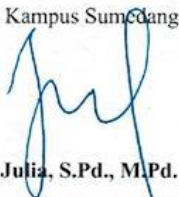
Penguji III



Ali Ismail, M.Pd.
NIP. 198505112020121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Sumedang



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

ABSTRAK
PERAN MEDIA *MOTION GRAPHICS* TERHADAP MINAT DAN
PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA

Oleh
Bayu Perdana
1803847

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pentingnya minat belajar yang positif serta pemahaman konsep yang tinggi dari peserta didik agar nantinya mampu memahami materi pelajaran. Pembelajaran dengan media *motion graphic* merupakan contoh alternatif desain pembelajaran untuk meningkatkan minat serta pemahaman konsep peserta didik. *Motion graphics* disini digunakan sebagai media pembelajaran, metode yang digunakan ataupun dapat dimasukkan kedalam soal tes. Deskriptif kuantitatif merupakan metode yang dipilih dalam penelitian dengan pre-eksperimen *one group pretest-posttest design* sebagai desain penelitian. Populasi dalam penelitian yang dilakukan yaitu seluruh peserta didik kelas V SD yang ada di wilayah kelurahan Cijawura Kecamatan Buahbatu, Kabupaten Bandung. Sedangkan yang menjadi sampel merupakan peserta didik kelas V di SDN 246 Margacinta. Instrumen dalam penelitian ini berupa pedoman observasi, angket minat, dan soal tes pemahaman konsep. Dari hasil penelitian mendapati bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media *motion graphics* mendapatkan rata-rata skor 93% yang berarti sudah berjalan dengan baik sekali. Minat belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan media *motion graphic* sangat positif merujuk pada hasil angket mendapatkan rata-rata skor 84,20%. Pemahaman konsep peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan dengan media *motion graphic*. Dengan rata-rata nilai pretest 56,67% dan posttest 80,33%. Kemudian, pembelajaran dengan media *motion graphic* berdasarkan uji *N-gain* memiliki peran sebesar 0,58 dengan nterpretasi sedang terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Minat, Pemahaman Konsep

ABSTRACT
**THE ROLE OF MOTION GRAPHICS MEDIA ON THE INTEREST AND
CONCEPTS UNDERSTANDING OF STUDENTS IN THE CHANGES OF OBJECTS**

By
Bayu Perdana
1803847

This research was conducted based on the importance of positive learning interest and high conceptual understanding of students so that later they were able to understand the subject matter. Motion Graphics media is an alternative example of learning design to increase students' interest and understanding of concepts. Motion graphics here are used as learning media, and the methods used or can be included in the test questions. Quantitative descriptive is the method chosen in the research with a pre-experimental one-group pretest-posttest design as the research design. The population in this research is all fifth-grade elementary school students in Cijawura village, Buahbatu District, Bandung Regency. Meanwhile, the sample is class V students at SDN 246 Margacinta. The instruments in this study were observation guidelines, interest questionnaires, and concept understanding test questions. From the results of the study, it was found that the implementation of motion graphics media got an average score of 93%, which means it has been going very well. Students learning interest after learning with motion graphics media is very positive, referring to the results of the questionnaire getting an average score of 84,20%. Understanding of students' concepts increases after being given treatment with motion graphics media. With an average value of 56,67% pretest and 84,20% posttest. Then, learning with motion graphics media based on the *N-gain* has a role of 0.58 with a moderate interpretation of students' understanding of concepts.

Keywords: Motion Graphic, Interests, Concept Understanding

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Struktur Organisasi.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Motion Graphics.....	8
2.2 Minat Belajar.....	9
2.3 Pemahaman Konsep.....	11
2.4 Perubahan Wujud Benda.....	12
2.5 Penelitian Terdahulu.....	13
2.6 Kerangka Berfikir.....	14
2.7 Uji Hipotesis.....	15
BAB III.....	16
METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.2 Partisipan.....	17
3.3 Populasi dan Sampel.....	17
3.3.1 Populasi.....	17
3.3.2 Sampel.....	17

3.3.3	Waktu Penelitian	18
3.4	Definisi Operasional	19
3.4.1	Motion Graphics	19
3.4.2	Minat Belajar.....	19
3.4.3	Pemahaman Konsep	19
3.4.4	Perubahan wujud benda	20
3.5	Instrumen Penelitian	20
3.5.1	Pedoman Observasi	22
3.5.2	Angket.....	22
3.5.3	Soal Tes.....	24
3.6	Prosedur Penelitian	29
3.6.1	Tahap Persiapan	29
3.6.2	Tahap Pelaksanaan	29
3.6.3	Tahap Pengolahan Data.....	29
3.6.4	Kesimpulan	30
3.7	Analisis Data	30
3.7.1	Analisis Data Kuantitatif.....	31
BAB IV	36
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Media <i>Motion Graphics</i> Pada Materi Perubahan Wujud Benda.....	36
4.2	Minat Belajar Peserta Didik Setelah Pembelajaran Dengan Media <i>Motion Graphics</i> Pada Materi Perubahan Wujud Benda	40
4.3	Pemahaman Konsep Peserta Didik Sebelum dan Setelah Pembelajaran dengan Media <i>Motion Graphics</i> Pada Materi Perubahan Wujud Benda	44
BAB V.....	50
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Implikasi	50
5.3	Rekomendasi	51
5.3.1	Bagi Peserta Didik.....	51
5.3.2	Bagi Guru atau Calon Guru.....	52

5.3.3 Bagi Peneliti	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Populasi Penelitian.....	17
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian	21
Tabel 3. 3 Skala Likert	22
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	23
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Angket.....	23
Tabel 3. 6 Koefisien Korelasi Validitas	25
Tabel 3. 7 Uji Validitas Butir Soal.....	25
Tabel 3. 8 Koefisien korelasi Reliabilitas	26
Tabel 3. 9 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran	26
Tabel 3. 10 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	27
Tabel 3. 11 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	28
Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda	28
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validasi Soal.....	28
Tabel 3. 14 Kategori Gain Ternormalisasi	33
Tabel 3. 15 Pedoman Penskoran Angket	33
Tabel 3. 16 Interval Penilaian	34
Tabel 3. 17 Kriteria Penafsiran Pedoman Observasi	35
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil observasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	41
Tabel 4. 3 Hasil Pretest dan Posttest	44
Tabel 4. 4 Uji Statistik Deskriptif	45
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Gain Ternormalisasi	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berfikir	15
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I PERSIAPAN MENGAJAR	56
LAMPIRAN II TES	65
LAMPIRAN III NON TES	74
LAMPIRAN IV HASIL UJICOBA INSTRUMEN.....	91
LAMPIRAN V DATA HASIL PENELITIAN.....	101
LAMPIRAN VI DOKUMENTASI KEGIATAN.....	136

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, *I(3)*, 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Alighiri, D., Drastisianti, A., & Susilaningsih, D. E. (2018). Pemahaman Konsep Siswa Materi Larutan Penyangga Dalam Pembelajaran Multiple Representasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *12(2)*, 2192–2200.
- Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2021). Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, *5(2)*, 8–14. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, *2(2)*, 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *17(2)*, 90–97.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *6(2)*, 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6(4)*, 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). The use of audio visual media to improve student learning outcomes in material relationships between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, *1(1)*, 841–850.
- Hikmah, N., Saridewi, N., & Agung, S. (2017). Penerapan Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, *2(2)*, 186. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v2i2.1608>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, *2(2)*, 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Ismail, A. (2017). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2(2)*, 114–124.

- Jayusman, I., & Agus, O. K. S. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13–20. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SDN MERJOSARI 5 MALANG Dicky Candra Kurniawan 1 , Dedi Kuswandi 2 , Arafah Husna 3. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Marasabessy, A. (2012). Analisis Pengelolaan Pembelajaran yang Dilakukan oleh Guru yang Sudah Tersertifikasi dan yang Belum Tersertifikasi pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 7–13.
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis WEB* (A. Saleh Ahmar, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Parhan, M., & Sutedja, B. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dalam Pendidikan Agama Islam di Universitas Pendidikan Indonesia. *TARBAWY: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(2), 114–126.
- Rahmawati, D., Irawati, R., & Maulana. (2021). The Effect Of Realistic Mathematics Approach (Pmr) On Mathematics Understanding Of Elementary School Students On Online Learning. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(1).
- Ricardo, & Intansari Meilani, R. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rohmatun Kholidah, I., & Sujadi, A. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 4(3), 428–432.
- Seruni, S., & Hikmah, N. (2015). Pemberian Umpan Balik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3), 227–236. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.158>
- Setiabudi, R. G. (2018). Pengembangan Media Motion Graphic Animation Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni. *Seminar Antar Bangsa : Seni Budaya Dan Desain – STANSA*. <http://seminarsedesa.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/9-Full-Paper-MOTION-GRAPHIC-ANIMATION-Rizki-Gunawan-Setiabudi.pdf>

- Shavab, O. A. K., & Jayusman, I. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 13–20.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sujana, A. (2014). *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya* (Julia, Ed.; 1st ed.). UPI Press.
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastra Haring*, 4(2), 16–35.
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih, N. (2017). Developing of instructional media-based animation video on enzyme and metabolism material in senior high school. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i3.4744>