

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH
TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 2 PALEMBANG**



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Sarjana Terapan Pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Disusun Oleh :

M Arib Abdilah

061840721537

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2022

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANA WIYAH
NEGERI (MTsN) 2 PALEMBANG**



SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia
Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

Disusun Oleh :

M ARIB ABDILAH

061840721537

Palembang, Agustus 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.

NIP. 1971010112001121001

Dosen Pembimbing II,

Alan Nuri Tembung, S.T., M.T.

NIP. 197611082000031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

**Ketua Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital**

Ema Lalla, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI (MTsN) 2 PALEMBANG**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Jumat, 12 Agustus 2022

Ketua Dewan Penguji

Ahyar Supani, S.T., M.T.
NIP. 196802111992031002

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, Ph.D.
NIP. 198103182008121002

Mustaziri, S.T., M.Kom.
NIP. 196909282005011002

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197912172012121001

Ervi Cofriyanti, S.Si., M.T.I.
NIP. 198012222015042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : M Arib Abdilah
NIM : 061840721537
Jurusan/Prodi : Teknik Komputer/ D4 Teknologi Informatika Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media
Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2
Palembang

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Juni 2022



M Arib Abdilah

NIM. 061840721537

HALAMAN MOTO

*Jangan mencari yang SEMPURNA, tapi SEMPURNAKAN yang sudah ADA -
aribnekoo*

Kupersembahkan untuk Ayah, Ibu, Ayuk, Adek yang telah memberi support, doa, dan menyemangatkanku hingga saat ini. Terima kasih untuk keluarga besar atas doa yang telah diberikan selama ini.

Teruntuk dosen pembimbing Bpk. Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom. dan Bpk Alan Novi Tompunu, S.T., M.T. tak lupa saya ucapkan terimakasih juga kepada dosen penguji yang sudah dengan baiknya memberikan ilmu kepada saya.

Terakhir, Saya ucapkan terima kasih yang banyak kepada Fira, Akang Toriq, Abang, Danang, Mbak Aina, Umay, dan teman-teman sekelas saya 8TIA yang sama-sama berjuang selama 4 tahun ini untuk mencapai kesuksesan, serta teman organisasi WPS (Warta Politeknik Sriwijaya) yang telah memberikan banyak ilmu, kerja keras, canda tawa yang telah kita lewati bersama, saya harap bisa lebih maju lagi.

IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 2 PALEMBANG

(M Arib Abdilah, 2022, 120 Halaman)

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, maka peneliti akan mengembangkan 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 dihitung berdasarkan skala likert mendapatkan skor 92% dan berada di kategori “Sangat Setuju” dan penilaian dari sisi siswa/i rata-rata dihitung berdasarkan skala likert mendapatkan skor 85,7% dan berada di kategori “Sangat Baik” .

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Motion Graphic*.

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI (MTsN) 2 PALEMBANG**

(M Arib Abdilah, 2022, 120 Page)

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, the researcher will develop 2D motion graphic 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 calculated based on the Likert scale getting a score of 92% and is in the "Strongly Agree" category and an assessment from the student side on average calculated based on the Likert scale getting a score of 85.7% and is in the "Very Good" category.

Keyword: Learning Media, Motion Graphic, Arabic Language.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan Judul **“Implementasi Animasi Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang”**. Tak Lupa shalawat dan salam penulis sampaikan juga kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang terang menerang.

Adapun tujuan dari penulisan Laporan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama mengerjakan Laporan Skripsi. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang terus memberi rahmat dan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan laporan kerja praktik.
2. Orang Tua, Keluarga dan Sahabat yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan semangatnya.
3. Bapak Dr.Ing.Ahmad Taqwa,.M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom Selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing 1 Laporan Skripsi yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Skripsi ini.

7. Bapak Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.. Selaku Dosen Pembimbing 2 Laporan Skripsi yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen beserta Staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Teman-teman saya Fira, Kang Toriq, Bang Danang, Mbak Aina, Umay dan teman kelas yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Laporan Skripsi ini.

Akhir kata, mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan laporan skripsi ini, baik dari materi maupun teknik penyajian. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT. Terima Kasih.

Palembang, Juli 2022

M Arib Abdilah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Animasi	5
2.1.1 Pengertian Animasi	5
2.1.2 Teknik Animasi	5
2.2 <i>Motion Graphic</i>	7
2.3 Media Pembelajaran	8

2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	8
2.3.2	Landasan Teori Media Pembelajaran	9
2.4	Bahasa Arab	10
2.4.1	الساعة – alsaaea - Waktu	11
2.4.2	يومياتنا – yawmiaatuna - Buku Harian	11
2.4.3	الهواية – alhiaya – Hobi	12
2.4.4	الرياضة – alriyada – Olahraga	12
2.4.5	المهنة - almihna – Pekerjaan	12
2.4.6	عيادة المرضى – eiadat almardaa - Klinik Pasien.....	13
2.5	Kuesioner	13
2.6	Skala Likert	14
2.7	Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Kerangka Penelitian	21
3.2	Perancangan Media Pembelajaran	22
3.2.1	Deskripsi Konsep.....	22
3.3	Perancangan Animasi	22
3.3.1	Tahap Perancangan Animasi	24
3.3.1.1	Pra Produksi	24
3.3.1.2	Produksi	30
3.3.1.3	Pasca Produksi	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31
3.5	Persiapan Data	31

3.5.1 Data Yang Diperlukan	32
3.6 Perancangan Kuesioner	32
3.7 Kuesioner Alpha	32
3.8 Kuesioner Beta	34
3.9 Metode Pengembangan Multimedia Luther	35
3.10 Tes Kinerja Sistem	36
3.10.1 Pengelompokkan Data.....	36
3.10.2 Rancangan Analisis Kuesioner.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	43
4.1.1 Hasil Produksi Pembuatan Aset	43
4.1.2 Hasil Produksi Pengeditan	46
4.1.3 Hasil <i>Export</i> Animasi	49
4.2 Pengujian	53
4.2.1 Hasil Pengujian Alfa	53
4.2.1.1 Hasil Pengujian Alfa Ahli Materi	54
4.2.1.2 Hasil Pengujian Alfa Ahli Multimedia	64
4.2.2 Hasil Pengujian Beta	77
4.3 Pembahasan	100
4.3.1 Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran	100
4.3.2 Pembahasan Hasil Pengujian Alfa	100
4.3.2.1 Pembahasan Hasil Pengujian Alfa Ahli Materi	100

4.3.2.2 Pembahasan Hasil Pengujian Alfa Ahli Multimedia	101
4.3.3 Pembahasan Hasil Pengujian Beta	102
4.3.3.1 Pembahasan Hasil Pengujian Beta <i>Pre-Test</i>	102
4.3.3.2 Pembahasan Hasil Pengujian Beta <i>Post-Test</i>	103
BAB V PENUTUP	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	21
Gambar 3.2 Pengembangan Aplikasi Multimedia	23
Gambar 3.3 Bagan Perkembangan Metode Multimedia Luther	36
Gambar 3.7 <i>Rating Scale</i>	40
Gambar 4.1 Tampilan pembuatan aset <i>scene opening</i> dan klinik	43
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan aset <i>scene waktu</i>	44
Gambar 4.3 Tampilan pembuatan aset <i>scene buku harian</i>	44
Gambar 4.4 Tampilan pembuatan aset <i>scene hobi</i>	45
Gambar 4.5 Tampilan pembuatan aset <i>scene olahraga</i>	45
Gambar 4.6 Tampilan pembuatan aset <i>scene pekerjaan</i>	46
Gambar 4.7 Proses <i>animating scene waktu</i>	46
Gambar 4.8 Proses <i>animating scene buku harian</i>	47
Gambar 4.9 Proses <i>animating scene hobi</i>	47
Gambar 4.10 Proses <i>animating scene olahraga</i>	48
Gambar 4.11 Proses <i>animating scene pekerjaan</i>	48
Gambar 4.12 Proses <i>animating scene klinik</i>	49
Gambar 4.13 Proses <i>rendering</i>	49
Gambar 4.14 Tampilan animasi menit 01:00.....	50
Gambar 4.15 Tampilan animasi menit 02:20.....	50
Gambar 4.16 Tampilan animasi menit 03:10	51
Gambar 4.17 Tampilan animasi menit 04:00	51
Gambar 4.18 Tampilan animasi menit 05:05	52
Gambar 4.19 Tampilan animasi menit 06:00.....	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert	14
Tabel 2.2 Daftar Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Media Pembelajaran	22
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard	26
Tabel 3.3 Hardware Laptop.....	28
Tabel 3.4 <i>Hardware</i> Komputer	29
Tabel 3.5 <i>Software</i> Laptop	29
Tabel 3.6 <i>Software</i> Komputer	29
Tabel 3.7 Pertanyaan Kuesioner Alpha Untuk Ahli Materi	33
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Alpha Untuk Ahli Multimedia	33
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Beta	34
Tabel 3.10 Pengelompokkan Data	37
Tabel 3.11 Nilai Skala	37
Tabel 3.12 Nilai Kasus	39
Tabel 3.13 Perhitungan Skor Kriteria Kasus	40
Tabel 3.14 <i>Rating Scale</i>	40
Tabel 3.15 Skor Jawaban Responden	41
Tabel 4.1 Jenis Pekerjaan Responden Alpha	53
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden Alpha	53
Tabel 4.3 Asal Instansi Responden Alpha	54
Tabel 4.4 Hasil Jawaban Kuesioner Alpha Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> ini dapat menjelaskan materi dalam pembelajaran Bahasa Arab?”	55
Tabel 4.6 Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> ini dapat menjelaskan	

	materi dalam pembelajaran Bahasa Arab?”	56
Tabel 4.7	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> ini dapat menjelaskan setiap sub bab pada Bahasa Arab?”	58
Tabel 4.8	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>Motion Graphics</i> ini dapat menjelaskan setiap sub bab pada Bahasa Arab?”	58
Tabel 4.9	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> efektif dalam segi pembelajaran?”	60
Tabel 4.10	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> efektif dalam segi pembelajaran?”	60
Tabel 4.11	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Menurut anda, apakah media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini dapat menaikkan tingkat daya tarik siswa terhadap pembelajaran?”	62
Tabel 4.12	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Menurut anda, apakah media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini dapat menaikkan tingkat daya tarik siswa terhadap pembelajaran?”	63
Tabel 4.13	Hasil Jawaban Kuesioner Alpha Ahli Multimedia	65
Tabel 4.14	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik secara tampilan Animasi?”	65
Tabel 4.15	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik secara tampilan Animasi?”	66
Tabel 4.16	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi teknik Animasi?”	68
Tabel 4.17	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda	

	setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi teknik Animasi?”.....	68
Tabel 4.18	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi audio?”	70
Tabel 4.19	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi audio?”	70
Tabel 4.20	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi materi?”	72
Tabel 4.21	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics ini menarik dari segi materi?”	73
Tabel 4.22	Studi Kasus Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics bisa digunakan dimasa saat ini?” .	75
Tabel 4.23	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis Motion Graphics bisa digunakan dimasa saat ini?”	75
Tabel 4.24	Tabel Hasil Pertanyaa Kuesioner Beta.....	77
Tabel 4.25	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>motion graphic</i> mudah dipahami?”	79
Tabel 4.26	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>motion graphic</i> mudah dipahami?”	79
Tabel 4.27	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah anda setuju informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap?”	81

Tabel 4.28	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap?”	82
Tabel 4.29	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?”	84
Tabel 4.30	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?”	84
Tabel 4.31	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>motion graphic</i> mudah dipahami?”	86
Tabel 4.32	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> lebih menarik?”	86
Tabel 4.33	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah anda setuju, penggunaan warna pada media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> menarik?”	88
Tabel 4.34	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, penggunaan warna pada media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> menarik?”	89
Tabel 4.35	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran yang disajikan bermanfaat dalam pembelajaran?”	90
Tabel 4.36	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran yang disajikan bermanfaat dalam pembelajaran?”	91
Tabel 4.37	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apa anda setuju, penggunaan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> lebih efektif dibanding dengan pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> ?”	93
Tabel 4.38	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apa anda setuju, penggunaan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> lebih efektif dibanding dengan pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> ?”	93
Tabel 4.39	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah anda setuju, bahwa belajar dengan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> lebih menyenangkan?”	95

Tabel 4.40	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah anda setuju, bahwa belajar dengan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> lebih menyenangkan?”.....	96
Tabel 4.41	Studi Kasus Beta Pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>motion graphic</i> mudah dipahami?”.....	97
Tabel 4.42	Skor Jawaban Responden Alpha Ahli Materi Pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>motion graphic</i> mudah dipahami?”.....	98