

Pengaruh *Motion Graphic* di SMK 54 Jakarta terhadap Peningkatan Pemahaman tentang Perpustakaan

Ario Adi Prakoso* ; Muhamad Yanuar Prayogo

Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas YARSI

*Korespondensi: ario.adi@yarsi.ac.id

Abstract

The determination of the Covid-19 Pandemic by the government caused many activities to fail to be implemented. One example is that the Student Orientation Period (MOS) activities at SMKN 54 Jakarta in the 2021-2022 academic year cannot be carried out, resulting in students not receiving education on library users. The impact is that many students do not know about the collections, services, and facilities in the library. In this study, it aims to attract students and students to get to know the library at SMKN 54 Jakarta by using motion graphics. Apart from that, it is also at the same time carrying out user education which was not realized during the Covid-19 pandemic. This study uses a pre-experimental design research method with a one-group pretest-posttest design. The results of the pre-test normality test get a value of $0.117 > 0.05$, and in the post-test get a value of $1.131 > 0.05$ this indicates that all data is normally distributed. The results obtained from the paired sample *t* test obtained a significance value of 0.00 at a significant level of 5%. The result is $0.000 < 0.05$, so it can be said that this study shows a positive significance, which means that the hypothesis in this study is accepted, namely the influence of motion graphics at SMKN 54 Jakarta on increasing understanding of the library.

Keywords: school library; user education; motion graphics.

Abstrak

Penetapan Pandemi Covid-19 oleh pemerintah membuat banyak kegiatan yang gagal dilaksanakan. Salah satu contohnya yaitu kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS) di SMKN 54 Jakarta pada tahun ajaran 2021-2022 tidak dapat terlaksana, sehingga mengakibatkan siswa tidak mendapatkan pendidikan pemakai perpustakaan. Dampaknya banyak siswa yang tidak tahu tentang koleksi, layanan, dan fasilitas yang ada di perpustakaan. Pada penelitian ini bertujuan untuk menarik minat siswa dan siswi untuk lebih mengenal perpustakaan di SMKN 54 Jakarta dengan cara menggunakan *motion graphic*. Selain itu juga sekaligus untuk melaksanakan pendidikan pemakai yang sempat tidak terealisasi selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Eksperimen desain* dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil uji normalitas *pre-test* mendapatkan nilai sebesar $0,117 > 0,05$, dan pada *post-test* mendapatkan nilai sebesar $1,131 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa seluruh data terdistribusi secara normal. Hasil yang diperoleh dari *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 5%. Hasil $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya signifikansi positif yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

Kata kunci: perpustakaan sekolah; pendidikan pemakai; *motion graphic*.

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan pusat penyedia informasi yang menyediakan koleksi informasi yang relevan dan terjamin ke akuratannya (Azim, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, maka tidak dapat dipungkiri bahwa perpustakaan merupakan salah satu sarana belajar yang dapat dijadikan kekuatan dalam mencerdaskan bangsa. Serta perpustakaan dapat menjadi tempat yang nyaman bagi semua pengguna layanan informasi. Perpustakaan sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah adalah tempat atau lokasi yang menghimpun dan mengelola koleksi bahan monograf (buku), bahan cetakan serta rekaman lain untuk kepentingan warga sekolah (Azim, 2019). Perpustakaan sekolah sendiri dapat diartikan sebagai sebuah kesatuan unit kerja yang terdiri dari beberapa bagian, diantaranya bagian pengembangan koleksi, bagian pengolahan koleksi, bagian layanan pengguna dan bagian pemeliharaan sarana prasarana (Kastro, 2020). Pentingnya keberadaan perpustakaan sekolah karena perpustakaan adalah jantungnya sekolah. Oleh karena itu Perpustakaan sekolah harus dapat

memainkan peran dalam memajukan sekolah melalui ilmu pengetahuan dan informasi yang harus diwujudkan secara efektif dan efisien, sehingga perpustakaan sekolah perlu merealisasikan misi dan kebijakannya dalam memajukan sekolah dengan penyelenggaraan perpustakaan dengan baik dan benar (Novriliam & Yunaldi, 2012). Selain itu juga perpustakaan sekolah sebagai lingkungan belajar kunci, perpustakaan memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah (Lusianai, et al., 2022). Hal yang membedakan perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lainnya adalah dari segi lingkungan, peraturan khusus, serta koleksi yang disesuaikan dengan lingkungannya. Namun, perpustakaan sekolah pada dasarnya memiliki konsep serta pengelolaan yang relatif sama dengan jenis perpustakaan lainnya (Azim, 2019).

Berdasarkan dari hasil observasi awal peneliti di SMKN 54 Jakarta yaitu peneliti mendapat informasi tentang perpustakaan SMKN 54 Jakarta tentang pemanfaatan subjek koleksi yang beragam guna memberikan pemenuhan kebutuhan informasi kepada para pemustakanya. Dalam rangka memaksimalkan pemanfaatan koleksi yang telah disediakan, perpustakaan SMKN 54 Jakarta memiliki program pendidikan pemakai perpustakaan yang diselenggarakan melalui kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS). Kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan diharapkan masyarakat tumbuh kesadarannya akan keberadaan perpustakaan dan masyarakat diharapkan mampu untuk memanfaatkan koleksi serta layanan yang tersedia di perpustakaan secara lebih maksimal. Pendidikan pemakai bukan mengajari tentang penguasaan materi informasi yang terkandung dalam kemasan informasi, tetapi dalam rangka memberikan pengantar tentang bagaimana menemukan sumber informasi dengan mudah dan cepat menurut sistem yang dipergunakan perpustakaan sebagai suatu standar pengolahan (Rangkuti, 2014). Melalui kegiatan pendidikan pemakai di perpustakaan pula diharapkan mampu membuat pemustaka memahami tentang informasi apa saja yang akan didapatkan ketika mengakses perpustakaan (Ananda & Dewi, 2019).

Secara umum pendidikan pemakai perpustakaan merupakan kegiatan yang mengacu pada program pelatihan dan pendidikan pemustaka secara terencana dan berfokus pada pelatihan keterampilan dalam mencari, menentukan dan memanfaatkan bahan pustaka (Okonoko & Eruvwe, 2021). Metode dalam melakukan pendidikan pemakai perpustakaan dapat dilakukan melalui metode seperti ceramah, seminar, pelatihan, dan tur perpustakaan. Metode audiovisual yang dapat digunakan dalam melakukan pendidikan pemakai, seperti: film, kaset video. Bentuk cetak: Pamflet, leaflet, latihan/praktik, program bimbingan kelompok, program bimbingan belajar khusus, program bimbingan belajar. Metode pendidikan pemakai ini sepenuhnya dibawah kendali pustakawan dan dipusatkan pada penggunaan perpustakaan. Metode-metode tersebut dapat disesuaikan dengan target pemustaka yang dipilih (Febrianti, 2019). Secara tidak langsung dapat diartikan bahwa pendidikan pemakai perpustakaan adalah serangkaian kegiatan yang di implementasikan dalam sebuah perpustakaan yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan layanan serta koleksi yang tersedia di perpustakaan tersebut.

Namun, imbas dari pandemi Covid-19 yang melanda, kegiatan tersebut tidak dapat dilaksanakan. Tidak adanya pendidikan pemakai bagi siswa menjadikan munculnya suatu permasalahan bagi perpustakaan. Para siswa tidak ada yang datang ke perpustakaan serta tidak mengetahui layanan, fasilitas, dan koleksi yang ada di perpustakaan. Terjadinya pandemi membuat semua kegiatan dilakukan secara online. Kegiatan yang biasanya dilakukan secara offline sementara tidak bisa dilaksanakan untuk mencegah penularan virus covid 19. Atas permasalahan tersebut maka peneliti memberikan sebuah solusi dengan membuat *motion graphic* sebagai pengganti pendidikan pemakai perpustakaan yang dilakukan secara offline. Sehingga para siswa dapat mengetahui secara detail tentang perpustakaan tanpa harus datang langsung ke perpustakaan. Pengertian dari *motion graphic* sendiri adalah potongan media visual yang mengkombinasikan antara film dan desain grafis dengan berdasar pada waktu. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan

gabungan dari beberapa elemen pendukung, diantaranya adalah dengan menggabungkan elemen animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Maulana & Zarassita, 2017). Pengertian lain mengungkapkan bahwa *motion graphic* dibuat menggunakan software editing video atau animasi dan juga pada hasil akhirnya dapat menciptakan sebuah halusinasi gerak atau mengubah penampilan dari faktor secara visual dan biasanya dilengkapi dengan suara atau musik. Penggunaan media *motion graphic* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat siswa pada suatu informasi, yang berdampak pada peningkatan pengetahuan siswa (Amali, Zees & Suhada, 2020).

Informasi seputar perpustakaan akan di tampilkan pada *motion graphic*. Menurut Purwanti & Haryanto (2015) mengatakan pada umumnya *motion graphic* disajikan dalam waktu yang singkat atau sekitar tiga menit. Para siswa dapat melihat *motion graphic* melalui Handpone atau laptop. Terkait pemanfaatan *motion graphic* dimasa pandemi, hal tersebut didukung oleh penelitian dari Utomo & Sidik (2022) yang menyatakan bahwa dimasa pandemi video motion grafik sangat cocok digunakan untuk memberikan informasi. Penggunaan media *motion graphic* sebagai media pendidikan pemakai perpustakaan dapat memudahkan pustakawan di SMKN 54 Jakarta dalam menjalankan kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan secara lebih efisien. Serta memudahkan para siswa dalam mengenali dan memahami perpustakaan SMKN 54 Jakarta. *Motion graphic* digunakan dalam pendidikan pemakai perpustakaan yang berisikan pengenalan layanan perpustakaan dan instruksi penggunaan perpustakaan.

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan dan pada siswa dan siswi kelas XII di SMKN 54 Jakarta tahun ajaran 2022-2023. Adanya pemberian *motion graphic* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perpustakaan SMKN 54 Jakarta. Sehingga setelah siswa sudah paham maka para siswa rajin berkunjung ke perpustakaan dan dapat memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber informasi.

METODE PENELITIAN

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimental yang dirancang dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengertian One-Group Pretest-Posttest Design adalah desain yang memberi pretest atau tes awal sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian data hasil pemberian perlakuan yang diperoleh lebih akurat, sebab menyamakan dengan kondisi saat sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017).

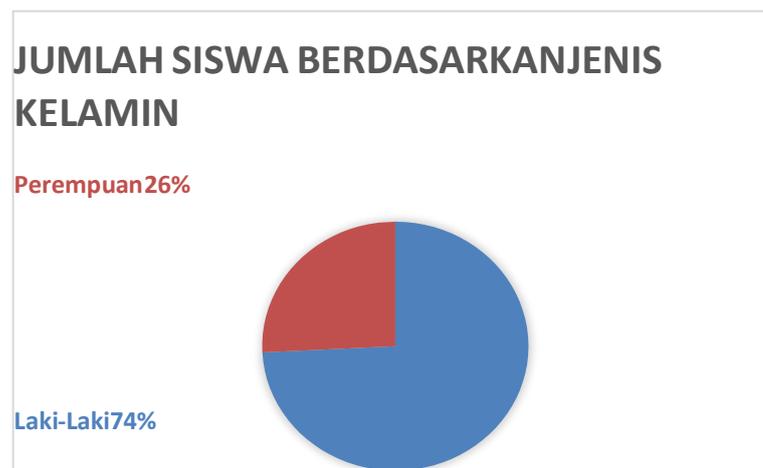
Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa kelas XII SMKN 54 Jakarta sebanyak 121 orang. Disesuaikan dengan kriteria sampel yaitu siswa yang sebelumnya pernah ke perpustakaan sekolah dan siswa yang belum mendapatkan pendidikan pemakai. Proses metode sampling yang digunakan ialah *purposive sampling*, yaitu penentuan sampling berdasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu (Jaya, 2020). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Rumus Slovin, dengan persentase kelonggaran sebesar 5%, sehingga didapatkanlah jumlah sampel sebanyak 93 orang siswa.

Pengumpulan data yang digunakan Observasi dengan cara mengunjungi langsung perpustakaan SMKN 54 Jakarta, dan melakukan analisis terhadap pelayanan serta koleksi yang tersedia di perpustakaan tersebut, Kuesioner yang disebarakan melalui platform Googleform, dan dokumentasi berupa absensi dari siswa dan siswi kelas XII SMKN 54 Jakarta tahun ajaran 2022-2023.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Statistik deskriptif untuk menggambarkan berbagai karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Analisis inferensial untuk menghitung uji normalitas, uji homogenitas dan paired samples t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perolehan nilai yang didapatkan dari pre-test dan post-test pada siswa kelas XII SMKN 54 Jakarta tahun ajaran 2022-2023 ialah sebagai berikut, pre-test 4348 dan post-test 4643, serta memiliki hasil rata-rata hasil pre-test 47 dan post-test 50 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *motion graphic*. Data tersebut diambil dari jumlah sampel yang telah ditentukan, yaitu sebanyak 93 orang. Dibawah ini merupakan perbandingan jumlah siswa laki-laki dan perempuan dalam yang dikemas dalam bentuk diagram ialah sebagai berikut:



Gambar 1
Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat diketahui bahwa total jumlah siswa laki-laki yang dijadikan sebagai responden ialah sebanyak 69 orang dengan persentase 74%, dan siswi perempuan yang dijadikan responden ialah sebanyak 24 orang dengan persentase 26%. Hasil perhitungan analisis statistik deskriptif data hasil pre-test dan post-test ini menggunakan Software (SPSS) versi 26 for windows, data dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	93	26	60	46.82	5.634
PostTest	93	39	60	50.69	5.566
Valid N (listwise)	93				

Hasil perolehan nilai yang didapatkan dari uji statistik deskriptif dapat dilihat dari tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 46,82 dan nilai rata-rata post-test sebesar 50,69. Nilai setelah dilakukan post-test menjadi lebih tinggi sebelum pre-test yaitu mengalami kenaikan sebesar 3,87. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap perpustakaan SMKN 54 Jakarta meningkat setelah diberikan perlakuan berupa *motion graphic*.

Analisis statistik inferensial yang digunakan dalam bagian ini ialah untuk pengujian hipotesis yang telah dibuat yaitu hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

H_0 : Tidak adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

H_0 : Adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

Penelitian ini menggunakan dua cara dalam menyatakan hipotesis, yaitu hipotesis (H_0), dan hipotesis alternatif (H_1). Dikatakan hipotesis nol (H_0) karena tidak adanya pengaruh yang ditimbulkan, tidak ada interaksi yang ditimbulkan, tidak ada hubungan dan tidak ada perbedaan yang ditimbulkan. Tipe hipotesis yang lain H_1 adalah hipotesis alternatif (hipotesis satu), hipotesis ini adalah harapan yang didasarkan pada teori.

Guna mengetahui bagaimana Pengaruh *Motion Graphic* Di SMKN 54 Jakarta Terhadap Peningkatan Pemahaman tentang maka dilakukan uji normalitas, homogenitas dan paired sample t-test pada data yang telah diperoleh.

Uji normalitas digunakan guna mengetahui data yang didistribusikan telah terdistribusi secara normal atau tidak (Ghozali, 2016). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kolmogorov Smirnov. Dasar untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Bila nilai $Sig > 0.05$, maka data penelitian berdistribusi normal.

Bila nilai probabilitas < 0.05 , maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, maka hasil pendistribusian data pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality
Kolmogorov-Smirnov^a

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil jawaban	PreTest	.084	93	.117
	PostTest	.083	93	.131

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa data terdistribusi secara normal. Pada penelitian pre-test mendapatkan hasil sebesar $0,117 > 0,05$, dan pada penelitian post-test mendapatkan hasil sebesar $1,131 > 0,05$. Melalui penyajian data di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi secara normal.

Setelah dinyatakan hasil bahwa data terdistribusi secara normal, maka dapat dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan guna mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* dengan ketentuan sebagai berikut:

$P > 0,05$ H_0 diterima dan H_1 ditolak.

$P < 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, maka hasil pendistribusian data pada penelitian ini dapat dilihat dari table uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Levene			df1	df2	Sig.
Statistic					
Hasil jawaban	Based on Mean	.501	1	184	.480
	Based on Median	.481	1	184	.489
	Based on Median and with adjusted df	.481	1	179.352	.489
	Based on trimmed mean	.499	1	184	.481

Sumber: Data penelitian, 2022

Berdasarkan hasil perolehan nilai di atas, dapat dikatakan bahwa data terdistribusi homogen. Pada penelitian pre-test dan post-test mendapatkan hasil sebesar $0,480 > 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi secara homogen. Kemudian menghitung Paired Sample T-Test untuk mengetahui H1 atau H0 diterima atau di tolak.

Tabel 4
Hasil Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreTest- PostTest	-3.87097	4.81670	.49947	-4.86295	-2.87898	-7.750	92	.000

Berikut ini dasar dalam pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H0 dan H1 adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas $< 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima
2. Jika probabilitas $> 0,05$, maka H0 diterima dan H1 ditolak

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam paired sample t-test di atas, diketahui nilai signifikasinya sebesar 0,000. Hasil tersebut menjelaskan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa variabel menunjukkan pengaruh peningkatan kemampuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah memberikan video terhadap pemahaman siswa terhadap perpustakaan di SMKN 54 Jakarta. Pada hipotesis yang telah dibuat dalam penelitian ini, terdapat hasil yang signifikan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh *Motion Graphic* di SMKN 54 Jakarta Terhadap Peningkatan Pemahaman Tentang Perpustakaan. Penelitian ini memilih motion graphic sebagai bentuk perlakuan yang digunakan agar memudahkan pustakawan dalam menyampaikan informasi tentang perpustakaan secara lebih efektif dan efisien. *Motion graphic* juga dapat memudahkan para siswa dalam menerima dan memahami informasi tentang perpustakaan sekolah mereka. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan perlakuan *motion graphic* dapat dikatakan salah satu kelebihan dari *motion graphic* yaitu sifatnya yang mampu memadukan elemen-elemen desain grafis kedalam satuan waktu, dapat menarik minat siswa untuk lebih mengenali perpustakaan sekolah mereka. Maka dalam pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan tes awal (pretest) terhadap siswa sebelum diberikan perlakuan berupa *motion graphic* dan memberikan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan menggunakan *motion graphic*. Berdasarkan hasil perolehan nilai yang dilakukan tentang perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel yaitu sebanyak 93 orang siswa, nilai pretest untuk nilai terendah yaitu 26 dan nilai tertinggi yaitu 60. Sedangkan nilai post- test setelah diberikan perlakuan berupa *motion graphic* meningkatkan nilai terendah menjadi 39 dan untuk nilai tertinggi 60. Rata-rata pretest 46,82 dan rata-rata post-test 50,69. Sedangkan pada analisis pengaruh pemberian *motion graphic*, dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan persentase pada pre-test dan post-test. Hal tersebut menandakan bahwa pemberian *motion graphic* terdapat signifikansi yang positif.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS versi 26 didapatkan nilai variabel koefisien X alpha sebesar 0,818 dan nilai variabel koefisien Y alpha sebesar 0,813. Berdasarkan rentang nilai koefisien alpha tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien alpha X dan Y $> 0,6$ dinyatakan bahwa setiap butir soal tersebut reliabel. Hasil dari uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov, dapat diketahui bahwa data terdistribusi secara normal. Pada penelitian pre-test mendapatkan hasil sebesar $0,117 > 0,05$, dan pada penelitian post-test mendapatkan hasil sebesar $1,131 > 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi secara normal. Berdasarkan uji homogenitas menggunakan uji Levene, diketahui bahwa data terdistribusi homogen. Pada penelitian pre-test dan post-test mendapatkan hasil sebesar $0,480 > 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi homogen. Hasil yang diperoleh dari uji t diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar 0,00 pada taraf signifikan 5%. Maka diperoleh $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya signifikansi positif yang berarti bahwa hipotesis yang telah dibuat dalam penelitian ini dapat diterima atau dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan yang telah dilakukan pada Pengaruh *Motion Graphic* di SMKN 54 Jakarta Terhadap Peningkatan Pemahaman Tentang Perpustakaan. Data analisis peningkatan pemahaman siswa tentang perpustakaan menunjukkan adanya peningkatan pada tiap indikatornya. Pada indikator koleksi perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 4,6%, indikator layanan perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 3,7%, indikator fasilitas perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 4,2%, indikator tata tertib perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 2,5%, indikator lokasi perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 2,1%, dan pada indikator jam operasional perpustakaan mengalami peningkatan sebesar 5,3%. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, atau dengan kata lain $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa *motion graphic*, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman tentang perpustakaan ke arah yang positif. Sehingga hipotesis pada penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>

- Ananda, A. S., & Dewi, A. O. P. (2019). Studi Eksperimen Penggunaan Infografis Sebagai Media Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4).
- Azim, A. (2019). Pembuatan Video promosi di perpustakaan smp negeri 18 padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 8(2), 236–241.
- Febrianti, B. R. (2019). Pendidikan Pemakai (User Education) Bagi Mahasiswa Baru di Perpustakaan Universitas Sriwijaya. *Jurnal Kepustakawanan Dan Masyarakat Membaca*, 35(1), 015–022.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8) Cetakan ke VIII (Ed. 8). Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. QUADRANT.
- Kastro, A. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 4(1), 92–100. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v4i1.40887>
- Lusianai, W. O., Muliati., Astin., & Jabar, A. S. (2022). Model Pengembangan Perpustakaan Sekolah Berbasis Guru Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 8(2), 85-94. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v8i2.36532>
- Maulana, H., & Zarassita, D. (2017). Pembuatan Brand Mark dan Motion Graphic Logo Pada Rebranding Project PT Astra Graphia Information Technology. *Multinetics*, 3(2), 62–67. <https://doi.org/10.32722/vol3.no2.2017.pp18-25>
- Novriliam, R., & Yunaldi. (2012). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 23 Painan Utara. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 141-150.
- Okonoko, V. N., & Eruvwe, U. (2021). Utilization of Information and Communication Technology Based Information Resources in Library User Education Programmes: A Study of Colleges of Education in South-South, Nigeria. *Information Impact: Journal of Information and Knowledge Management*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.4314/ijikm.v12i1.6>
- Purwanti, A., & Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190-200. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7609>
- Rangkuti, L. A. (2014). Pentingnya Pendidikan Pemakai (User Education) Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Iqro*, 8(1), 40-47.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Utomo, S. F. P. and Sidik, N. L. (2022). Pengaruh video motion grafik terhadap pengetahuan perawat dalam upaya deteksi dini: pengkajian 2 menit di lapas, *Kesehatan Al-Irsyad*, 15 (1), 35–40.