

Pengaruh *Subtitle* pada *Motion Graphics* "Affordable" terhadap Pemahaman Siswa Kelas VII SMPN 7 Bogor

Ananda Prathama Saputra

Institut Pertanian Bogor

Muhammad Hafidz Sidqi Riupassa

Institut Pertanian Bogor

Amata Fami

Institut Pertanian Bogor

Reneta Mega Zaskia

Institut Pertanian Bogor

Alamat: Jl. Raya Pajajaran, Kota Bogor, Jawa Barat 16128

Korespondensi penulis: Saputraananda@apps.ipb.ac.id,

Abstract. *The aim of this study is to assess the influence of subtitles in the "Affordable" motion graphics on the comprehension of 7th-grade students at SMPN 7 Bogor. This research utilizes a quantitative descriptive approach. In this study, samples are obtained through non-probability sampling, and respondents are selected using purposive sampling. Simple linear regression is employed as the data analysis technique. The results of the simple linear regression analysis reveal that the "Affordable" motion graphics have a positive and significant impact on the comprehension of 7th-grade students at SMPN 7 Bogor, accounting for 24.46%, while the remaining 75.54% is influenced by other variables.*

Keywords: *Subtitle, student comprehension, motion graphics, multimedia*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh subtitle pada *motion graphics* "Affordable" terhadap pemahaman siswa SMPN 7 Bogor di kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan metode non-probability sampling, dan responden dipilih dengan purposive sampling. Regresi linear sederhana menjadi teknik analisis data dalam penelitian ini. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa *motion graphics* "Affordable" memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pemahaman siswa SMPN 7 Bogor kelas VII sebesar 24,46%, dan sisanya sebesar 75,54% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci: Subtitle, pemahaman siswa, motion graphics, multimedia

LATAR BELAKANG

Pemahaman merupakan faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran (Santrock, 2011). Pemahaman dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana individu menjaga, membedakan, menduga, menjelaskan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, menulis ulang, dan memproyeksikan suatu konsep atau situasi (Suleman, 2013). Tingkat pemahaman sangat berperan dalam mempengaruhi minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Höft & Bernholt, 2019). Maka dari itu, perlu mengambil langkah-langkah yang mendukung peningkatan prestasi belajar siswa. Di era digital saat ini, multimedia menjadi salah

satu alat teknologi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan proses pembelajaran (Armen & Rahmadani, 2018).

Multimedia merupakan teknologi yang mampu menampilkan media yang beragam (Ramansyah, 2016). Salah satu bentuk multimedia yang semakin berkembang adalah *motion graphics*. *Motion graphic* melibatkan penggabungan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, serta elemen suara untuk menyampaikan pesan yang menarik dan efektif (Saputra & Wibawa, 2020).

Selain *motion graphics*, penggunaan sulih teks atau yang seringkali disebut dengan *subtitle* juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Sulih teks atau *Subtitle* merupakan terjemahan berbasis tulisan yang ditampilkan di bawah layar saat menonton video (Habibuw & Irwansyah, 2019). Penambahan *subtitle* pada *motion graphic* memberikan kontribusi yang signifikan dan positif terhadap kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk bahasa harus memungkinkan siswa untuk menggunakannya dalam situasi atau konteks yang sesuai (Garza, 1991).

Selain itu, *subtitle* juga mendukung pemahaman dan aksesibilitas kepada berbagai audiens, termasuk mereka yang berbicara dalam bahasa yang berbeda, memiliki gangguan pendengaran, atau menghadapi hambatan visual (Gernsbacher, 2015). Contohnya, sulih teks atau subtitle dianggap sangat membantu dalam memahami pesan pada video kartun animasi. Terbukti melalui hasil penilaian bahwa tingkat pemahaman membaca siswa lebih tinggi ketika mereka menonton video kartun yang disertai *subtitle*, dibandingkan dengan video yang tidak memiliki *subtitle* (Pelani, 2016). Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah membuktikan serta merekomendasikan penggunaan *subtitle* kepada lembaga bahasa LIA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor terhadap video mereka.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Video dengan Sulih Teks Dalam Meningkatkan Efektivitas Iklan” menunjukkan bahwa penggunaan sulih teks atau *subtitle* pada video iklan dari salah satu klinik estetika di Jakarta, yaitu MP Clinic, terbukti dapat meningkatkan efektivitas sebuah iklan (Habibuw & Irwansyah, 2019). Penelitian ini menerapkan metode atau jenis penelitian kuantitatif.

Teknik yang dilakukan dalam menentukan efektivitas iklan adalah regresi linear sederhana, dengan melakukan beberapa uji seperti uji korelasi dan signifikan, kesimpulan dapat ditentukan. Metode dan teknik dalam penelitian ini sejalan atau relevan dengan tujuan

penelitian yang ingin mengukur seberapa besar persentase hubungan antara *subtitle* pada *motion graphic* “Affordable” dengan tingkat pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor terhadap isi video.

Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah salah satu dari banyak ukuran kompetensi, kemampuan atau keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Kemampuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman bisa dikelompokkan menjadi tiga tingkatan yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi (Daryanto, 2012).

Menerjemahkan yaitu mengubah arti dari satu bahasa ke bahasa lain. Penafsiran adalah kemampuan untuk memahami dan mengidentifikasi, sementara itu ekstrapolasi merupakan tingkatan tertinggi karena menekankan perlakuan intelektual yang lebih tinggi dalam memahami sebuah tulisan (Daryanto, 2012).

Penelitian ini akan mengukur pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor terhadap isi video *motion graphics* "Affordable" berdasarkan aspek-aspek pemahaman tersebut. Metode penelitian akan menjelaskan bagaimana data pemahaman siswa dikumpulkan, diukur, dan kemudian dianalisis untuk menilai sejauh mana penggunaan *subtitle* pada video tersebut mempengaruhi pemahaman siswa.

Motion Graphics

Motion graphics adalah gabungan atau bagian dari desain atau animasi berbasis visual yang menggabungkan elemen berbeda ke dalam bahasa film grafis. Elemen-elemen ini termasuk musik, musik, animasi, tipografi, film, ilustrasi, dan video (Machda dkk., 2010). Hubungan antara *graphic* dan *motion* sangat penting karena *motion* yang baik terdiri atas *graphic* yang baik, seperti halnya *frame*, di mana komposisi lebih mudah dibentuk dari bentuk *graphic* yang dapat diubah atau diterjemahkan ke dalam bentuk *motion* (Shaw, 2016). Hal ini membuat *motion graphic* cocok untuk menjadi media dalam mengantarkan pesan kepada siswa secara lengkap dan menarik (Razaq & Ispantoro, 2011)

Motion graphics biasanya dibuat dengan menggabungkan gambar, foto, video, teks, atau animasi untuk memberikan ilusi gerak. Dengan melihat definisi dari *motion graphics*, elemen teks *subtitle* digunakan sebagai studi kasus dalam penelitian ini.

Subtitle

Subtitle atau takarir dalam bahasa Indonesia, adalah terjemahan dialog yang ditulis di bagian bawah layar (BPPB, 2016). Sedangkan menurut (Larasati, 2020) Penerjemahan adalah proses menyalin teks atau kata-kata dari satu bahasa ke dalam bahasa yang lain tanpa mengubah arti dan maknanya. Oleh karena itu, hasil terjemahan harus mampu memberikan pemahaman

mengenai makna yang ada dalam teks asal dan dengan mudah dapat diungkapkan dalam teks dalam bahasa target (Larasati, 2020).

Penerjemahan film atau video sudah tidak asing lagi saat ini dan sudah kerap digunakan. Penggunaan *subtitle* dalam film bertujuan untuk membantu penonton dalam memahami tujuan dan pesan tersurat yang ingin disampaikan. Dengan demikian, *subtitle* dibuat agar film dapat dinikmati oleh semua orang (Larasati, 2020). Berdasarkan penelitian terdahulu, Penggunaan *subtitle* juga telah berkembang menjadi salah satu alat yang berguna untuk membantu penonton memahami konten yang disajikan. *Subtitle* video dapat melibatkan dan memotivasi penonton untuk mendapatkan sebanyak mungkin informasi dari konten yang diberikan dalam suatu video (Talaván & Rodríguez-Arancón, 2014). Oleh karena itu, *subtitle* dapat membantu menyampaikan pesan pada video yang menggunakan bahasa yang dipahami target (Wardhani, Wulansari, Olivia, & Alfariisy, 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada metode atau jenis penelitian yang dikenal sebagai penelitian deskriptif kuantitatif. Metode ini berbasis pada positivistic, atau data konkrit, dimana data penelitian berupa angka-angka yang akan diuji dengan menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan untuk mencapai kesimpulan (Sugiyono, 2013). Dapat disimpulkan penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa berpengaruh *subtitle pada motion graphics Affordable* terhadap pemahaman siswa SMPN 7 Bogor dengan data yang sudah diolah.

Penentuan variabel dalam penelitian ini berdasar pada studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel dependen berubah adalah variabel independen atau yang biasa dikenal sebagai variabel bebas (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan satu variabel independen dan dependen, yaitu pengaruh *subtitle* (X) dan pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor (Y).

Populasi yang diambilyaitu siswa aktif kelas VII SMPN 7 Bogor sebanyak 333 siswa. Populasi adalah domain generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan atribut tertentu yang telah dipilih oleh peneliti untuk dimasukkan dalam studi (Sugiyono, 2013). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi dalam hal jumlah dan atributnya, atau bagian yang mewakili populasi (Sugiyono, 2013) Metode pengambilan atau penentuan sampel pada penelitian ini adalah metode *Non Probability Sampling* dan teknik yang diambil ialah *Purposive Sampling*. Metode pengambilan sampel ini menggunakan beberapa pertimbangan sesuai dengan target atau kriteria (Sugiyono, 2013).

Target sampel penelitian adalah siswa SMP dengan rentang umur 13-18 tahun yang bertempat tinggal atau sedang mengikuti masa pendidikan di Bogor. Dengan kriteria tersebut, peneliti memilih siswa kelas VII SMPN 7 Bogor kedalam target responden. Dari jumlah populasi, didapat 83 siswa yang bersedia menjadi responden, dan 52 siswa yang memenuhi kriteria sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan distribusi kuesioner dengan bantuan layanan *Google Form*. Kuesioner disebarkan kepada 52 siswa kelas VII SMPN 7 Bogor sebagai sumber data utama/primer. Sumber daya penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli, seperti jejak pendapat individu atau kelompok, wawancara, kuesioner, atau angket, serta hasil observasi dari hal-hal, peristiwa, atau pengujian disebut data utama/primer (Sugiyono, 2013). Siswa akan menonton video terlebih dahulu dari link yang peneliti berikan didalam kuesioner *Google Form* tersebut. Kuesioner ini akan digunakan untuk mengumpulkan data yang nantinya akan digunakan dalam analisis statistik untuk mengukur persentase pengaruh variabel *subtitle* terhadap pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor.

Kuesioner terdiri dari lima soal dan tiga bagian yaitu (1) identitas siswa, (2) pertanyaan mengenai penggunaan *subtitle*, dan (3) pertanyaan mengenai pemahaman siswa. Bagian identitas siswa terdiri dari pertanyaan yang terdiri nama dan umur siswa. Sedangkan bagian 2 dan 3 merupakan implementasi dari penyusunan instrumen penelitian. Perangkat yang digunakan untuk menilai variabel penelitian disebut instrumen penelitian (Sugiyono, 2013).

Pengukuran variabel *subtitle* dan variabel pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor menggunakan pengukuran Likert yang memiliki skala terkecil 1 yang menunjukkan sangat tidak setuju, skala tertinggi 5 yang menunjukkan sangat setuju terhadap instrumen. Pengukuran skala ini terdiri dari kategori (1). sangat tidak setuju, (2). tidak setuju, (3). ragu-ragu, (4). setuju, dan (5). sangat setuju. Penelitian ini menggunakan pengukuran Likert untuk mengolah data dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi siswa (Budijati, 2013).

Setelah pertanyaan dikumpulkan, validitas dan reliabilitas akan diuji. Uji validitas sendiri adalah metode untuk menentukan apakah pertanyaan yang diajukan pada setiap instrumen sah atau tidak (Ghozali, 2018). Uji reliabilitas dilakukan untuk "Mengetahui keajegan atau konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner", sedangkan validitas terpenuhi jika pertanyaan atau pernyataan dapat dengan tepat mencerminkan aspek yang hendak diukur oleh kuesioner (Priyatno, 2014).

Menurut (Sugiyono, 2013) metode yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini adalah korelasi *pearson product moment*. Metode korelasi *pearson product moment* digunakan untuk mencari hubungan dan menunjukkan hipotesis hubungan dua

variabel jika datanya sama. Sedangkan metode untuk penentuan reliabilitasnya adalah *cronbach's alpha*. Metode *cronbach alpha* sendiri merupakan patokan yang menunjukkan hubungan antara skala yang baru dibuat dan skala variabel lainnya. Patokan yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 0,60.

Selanjutnya pada penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data berupa uji regresi linear sederhana guna melihat relasi antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sugiyono, 2013). Regresi linear sederhana memungkinkan untuk mengukur besaran persentase dari pengaruh variabel *subtitle* terhadap pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor berdasarkan nilai koefisien determinasi. Koefisien determinasi digunakan untuk menentukan seberapa baik variabel independen/bebas (X) dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen/terikat (Y). Semakin tinggi nilai koefisien determinasi, semakin besar pengaruh variabel independen/bebas (X) terhadap variasi dalam variabel dependen/terikat (Y), sedangkan nilai koefisien determinasi yang lebih rendah mengindikasikan pengaruh variabel independen/bebas (X) yang lebih kecil pada variasi dalam variabel dependen/terikat (Y).

Selanjutnya penelitian ini juga mengukur tingkat signifikansi dengan menggunakan uji statistik dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5% (Habibuw & Irwansyah, 2019). Uji F digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan tingkat signifikansi, dan penelitian tersebut dianggap valid jika nilai Sig F kurang dari atau sama dengan alpha 0,05 (Sugiyono, 2013). Hasil dari uji F ini adalah menentukan apakah penggunaan *subtitle* pada *motion graphic* "Affordable" memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Dari populasi sebesar 333 siswa kelas VII SMPN 7 Bogor, didapat 86 siswa yang bersedia menjadi responden. Sebanyak 52 siswa (60,5%) diantaranya memenuhi kriteria yaitu siswa yang berumur 13-18 tahun, Sementara siswa yang tidak memenuhi kriteria sampel yang didapat dengan menggunakan teknik *purposive sampling* adalah sebanyak 34 siswa, yang mencakup 39,5% dari jumlah total. Jumlah ini sudah memenuhi syarat dalam pengambilan jumlah sampel kuantitatif yaitu minimal 30 responden (Sugiyono, 2013).

Deskripsi Variabel Independen (*Subtitle*)

Kuesioner pada variabel pengaruh *subtitle* menggunakan 2 instrumen pertanyaan, yaitu penggunaan *subtitle* dan kualitas *subtitle*, dari kedua instrumen pertanyaan tersebut, diperoleh hasil berikut.:

Tabel 1. Hasil kuesioner variabel (X)

Variabel	Instrumen	Jawaban					Jumlah
		SS	S	R	TS	STS	
Pengaruh <i>Subtitle</i>	X.1	18	23	9	2	0	52
	X.2	14	37	1	0	0	52

Sumber: Dok. Pribadi.

Berdasarkan tabel yang disajikan, terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan respons setuju terhadap pertanyaan dalam instrumen X.1 dan X.2, dengan rincian 23 siswa menjawab setuju pada pertanyaan X.1, dan 37 siswa setuju pada pertanyaan X.2. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa 44,23% siswa setuju dengan penggunaan *subtitle* dan 71,15% siswa setuju dengan kualitas *subtitle* yang mendukung isi video.

Deskripsi Variabel Dependen (Pemahaman siswa)

Kuesioner pada variabel pemahaman siswa menggunakan 3 instrumen pertanyaan yang terdiri dari fungsionalitas *subtitle*, pemahaman *subtitle* pada studi kasus, dan tingkat pemahaman. Didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil kuesioner variabel (Y)

Variabel	Instrumen	Jawaban					Jumlah
		SS	S	R	TS	STS	
Pemahaman Siswa Kelas VII SMPN 7 Bogor	Y.1	33	19	0	0	0	52
	Y.2	22	26	4	0	0	52
	Y.3	19	28	4	0	1	52

Sumber: Dok. Pribadi.

Dari tabel di atas, sebanyak 33 siswa merespons sangat setuju terhadap pertanyaan Y.1, sebanyak 26 siswa menjawab setuju pada pertanyaan Y.2, dan 28 siswa menjawab setuju pada pertanyaan Y.3. Dapat ditarik kesimpulan bahwa 63,46% siswa sangat setuju dengan fungsionalitas *subtitle*, 50% siswa setuju dengan pemahaman *subtitle* pada studi kasus yaitu *motion graphics* “Affordable” dan 53,84% siswa setuju dengan peningkatan pemahaman.

Uji Validitas

Pada uji validitas untuk penelitian ini menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* untuk menentukan r hitung tiap instrumen dengan bantuan *software* pengolah angka. Jika nilai korelasi yang dihitung (r hitung) melebihi nilai korelasi pada tabel (r tabel), maka instrumen atau item pertanyaan dianggap memiliki korelasi yang valid. Sebaliknya, jika nilai korelasi yang dihitung (r hitung) lebih rendah daripada nilai korelasi pada tabel (r tabel), maka instrumen atau item pertanyaan dianggap tidak memiliki korelasi yang valid.

Berdasarkan hasil uji validitas, nilai batas pada tabel korelasi (r tabel) untuk sampel dengan ukuran 52 adalah 0,2306. R tabel didapat dari melihat dokumentasi yang sudah menjadi pedoman untuk pengujian validitas. Hasil korelasi yang dihitung (r hitung) untuk masing-masing instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji validitas

Variabel	Instrumen	R hitung	R tabel	Keterangan
Pengaruh Subtitle (x)	X.1	0,74826	0,2306	Valid
	X.2	0,67311	0,2306	Valid
Pemahaman Siswa (y)	Y.1	0,48943	0,2306	Valid
	Y.2	0,61169	0,2306	Valid
	Y.3	0,72835	0,2306	Valid

Sumber: Dok. Pribadi.

Hasil uji validitas yang disebutkan diatas menunjukkan bahwa semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan sah dan valid.

Uji Reliabilitas

Dengan menggunakan perangkat lunak pengolahan angka, metode *Cronbach's alpha* digunakan untuk menguji reliabilitas penelitian ini. Pedoman pengambilan keputusan mengenai reliabilitas suatu penelitian adalah kuesioner dianggap memiliki reliabilitas atau konsistensi yang baik, jika nilai *Cronbach Alpha* melebihi 0,60. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach Alpha* kurang dari 0,60, maka kuesioner dianggap tidak memiliki reliabilitas atau konsistensi yang memadai.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Kriteria Pengujian (Uji Reliabel)		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,6	0,6585	Reliabel

Sumber: Dok. Pribadi.

Dari data yang tercantum dalam Tabel 4, terlihat bahwa nilai *Cronbach Alpha* melebihi 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner ini dapat diandalkan atau memiliki reliabilitas yang baik.

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak pengolah angka, dan untuk tingkat signifikansi sebesar 0,05 atau ($\alpha=0,05$).

Tabel 5. Hasil regresi linear sederhana

Variabel Independen (x)	B	Standard Error	T	Sig (p-value)
Intercept	8,343787696	1,220287598	6,837558384	1,07749E-08
Pengaruh Subtitle	0,583232811	0,144939315	4,023979356	0,000193739
R = 0,494597				
R Square = 0,244626				
Signifikan Annava = 0,000193739				

Sumber: Dok. Pribadi.

Dari data yang terdapat dalam Tabel 5. Hasil regresi linear sederhana, diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

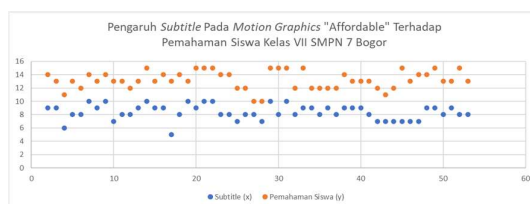
$$Y = a + bX$$

$$Y = 8,343 + 0,583X$$

Koefisien dalam persamaan regresi linear sederhana di atas, yaitu 8,343, dapat dijelaskan sebagai koefisien regresi untuk konstanta, artinya jika variabel pengaruh *subtitle* bernilai nol atau tetap maka akan meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor sebesar 0,583 satuan. Dari persamaan tersebut, dapat diartikan bahwa adanya hubungan positif dari kedua variabel tersebut.

Selain dari persamaan regresi, data di atas juga menampilkan R dan R Square, nilai R yang merupakan koefisien korelasi sebesar 0,49459, mengindikasikan adanya hubungan (korelasi) dengan tingkatan “cukup” antara penggunaan *subtitle* dengan pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor terhadap isi video *motion graphics* “Affordable” tersebut. Sedangkan untuk R Square adalah nilai koefisien determinasi, yaitu sebesar 0,2446 atau 24,46%, artinya penggunaan *subtitle* pada *motion graphic* "Affordable" (x) dapat menjelaskan pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor (Y) sebesar 24,46%, sisanya sebesar 75,54% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain.

Grafik 1. Grafik uji korelasi



Sumber: Dok. Pribadi.

Tahap terakhir dari uji regresi linear sederhana penelitian ini adalah melihat hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan tingkat signifikansi *anova* (p-value) sebesar 0,0001937, berdasarkan pedoman atau teori pengambilan keputusan signifikansi, suatu penelitian dikatakan signifikan jika nilai signifikansi F kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi F lebih besar dari 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti semua variabel independen/bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

Karena nilai p-value atau tingkat signifikansi dalam uji ANOVA lebih rendah dari batasan yang telah ditetapkan sebesar 0,05, maka kita dapat menyatakan bahwa hasil uji regresi ini signifikan. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan subtitle dalam video *motion graphic* "Affordable" dengan pemahaman siswa kelas VII di SMPN 7 Bogor terhadap video tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mendapatkan adanya hubungan antara penggunaan *subtitle* dalam konteks motion graphic "Affordable" dengan pemahaman siswa kelas VII di SMPN 7 Bogor. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi kredibilitas dan validasi alat pengumpul data. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua pertanyaan dalam penelitian ini dinyatakan valid sesuai dengan standar yang berlaku. Demikian pula, uji reliabilitas menunjukkan bahwa alat pengumpul data memiliki tingkat keandalan yang tinggi, mengindikasikan bahwa instrumen ini dapat digunakan secara konsisten.

Hasil dari analisis regresi linear sederhana mengatakan ada korelasi yang positif antara penggunaan *subtitle* dalam video "Affordable" dan tingkat pemahaman siswa kelas VII SMPN 7 Bogor terhadap isi video. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *subtitle* berpotensi membantu siswa dalam memahami pesan yang disampaikan dalam video tersebut. Dalam konteks ini, hasil uji regresi juga menunjukkan tingkat signifikansi yang memadai, mengindikasikan bahwa hubungan ini tidak terjadi secara kebetulan. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami bagaimana penggunaan *subtitle* dalam konteks media pembelajaran atau media promosi dapat berdampak positif pada pemahaman siswa.

Saran

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *subtitle* hanya dapat menjelaskan sekitar 24,46% variabilitas dalam tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengeksplorasi variabel lain yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa secara lebih komprehensif. Studi literatur lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor tambahan, seperti faktor visual, durasi, faktor internal maupun eksternal penonton atau faktor lain yang mungkin memiliki dampak signifikan pada pemahaman siswa.

Penelitian lanjutan yang mempertimbangkan faktor-faktor ini dapat meningkatkan pemahaman tentang kompleksitas proses pembelajaran dan memberikan pedoman lebih lanjut bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pembuatan video oleh lembaga bahasa LIA yang lebih efektif dan menarik bagi calon siswa, serta memaksimalkan potensi dengan menggunakan *subtitle* dalam video promosinya.

DAFTAR REFERENSI

- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas Materi Dan Aspek Isi Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas VII Smp. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 54–67.
- BPPB. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI Daring. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/takarir>
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127–133. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Daryanto, H. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Garza, T. J. (1991). Evaluating the Use of Captioned Video Material in Advanced Foreign Language Learning. *Foreign Language Annals*, 239–258.
- Gernsbacher, M. A. (2015). Video Captions Benefit Everyone. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 2(1), 195–202. <https://doi.org/10.1177/2372732215602130>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9 ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Habibuw, S. D., & Irwansyah. (2019). Video dengan Sulih Teks Dalam Meningkatkan Efektivitas Iklan. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(2), 189–201. <https://doi.org/10.33376/ik.v4i2.625>
- Höft, L., & Bernholt, S. (2019). Longitudinal Couplings Between Interest And Conceptual Understanding In Secondary School Chemistry: An Activity-Based Perspective. *International Journal of Science Education*, 41(5). <https://doi.org/10.1080/09500693.2019.1571650>
- Larasati, A. (2020). *Analisis Teknik Penerjemahan Subtitle Film 《你是我的命中注定》 Ni Shi Wǒ De Mìngzhòng Zhùdìng Karya 丁英州 (Dīng Yīngzhōu) Pada Aplikasi Wetv*. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Machda, F., Krishna, F., & Syukri, J. (2010). History Of Motion Design. Dalam *MBD e-magz* (01 ed., Vol. 1). Motion By Design.
- Pelani, G. (2016). The Effect Of Subtitled Animated Cartoon Videos On Students' Reading Comprehension (A Quasi Experimental Study at The Sixth Grade Students of SDIT Al-Hasanah Kota Bengkulu). *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.33369/Joall.V1i2.4176>
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3(1), 28–37.
- Razaq, A., & Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing : Cara Efektif Mengedit Video*. Jakarta: Mediakita.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5 ed.). New York: McGraw-Hill.

- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 05(01), 371–379.
- Shaw, A. (2016). *Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals*. New York: Focal Press.
- Sugiyono, Prof. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Vol. 19). Bandung: ALFABETA.
- Suleman, A. R. (2013). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Pada Siswa di SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango*. Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Talaván, N., & Rodríguez-Arancón, P. (2014). The use of reverse subtitling as an online collaborative language learning tool. *Interpreter and Translator Trainer*, 8(1), 84–101. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2014.908559>
- Wardhani, A. P. S., Wulansari, P. D. A., Olivia, A. N., & Alfarisy, F. (2022). Keberterimaan Subtitle Pada Film “Charlie And The Chocolate Factory.” *MEDIASI – Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* , 3(1), 53–69.