

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada masa kini berkembang dalam konteks yang penuh tantangan dan dinamika, terutama di era VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) dan Society 5.0 (Cousins, 2018; Sawa, 2019). Tantangan ini menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya beradaptasi dengan perubahan cepat, tetapi juga menjadi agen yang proaktif dalam membentuk generasi yang siap menghadapi kompleksitas dunia modern (Chai, 2019; Ghafar, 2020; Meyer, 2020; Monique J. PhD, 2021; Nouri et al., 2020; Nunes et al., 2021). Dalam era VUCA, di mana perubahan teknologi, sosial, dan ekonomi terjadi dengan cepat, kebutuhan akan desain pembelajaran yang relevan dan metode pembelajaran yang inovatif semakin mendesak. Tantangan era VUCA semakin kompleks memasuki Society 5.0. sebuah konsep masyarakat masa depan yang mengintegrasikan dunia fisik dan dunia digital, hal ini mendorong pendidikan untuk melampaui batas yang tidak sekedar penguasaan teknologi namun menekankan pengembangan keterampilan yang bersifat humanistik, kreatif, dan kritis (Skywark et al., 2022).

Pendidikan masa depan seharusnya tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan cepat dan ketidakpastian, tetapi juga untuk menjadi individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan empatik (Lor, 2017). Oleh karena itu, desain pembelajaran dirasa perlu memasukkan elemen-elemen yang mendorong pengembangan aspek-aspek tersebut. Di tengah dinamika ini peran sentral guru sebagai desainer pembelajaran harus mampu merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi kompleksitas dan beragamnya tantangan masa depan (Monique J. PhD, 2021).

Guru sebagai desainer pembelajaran di era VUCA dan Society 5.0 sudah selayaknya memiliki kompetensi yang luas dan mendalam (Rolf, 2021; Scott & Lock, 2021). Selain itu guru juga tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa (Valiandes & Neophytou, 2017). Fleksibilitas, adaptabilitas, dan kemampuan untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata menjadi kunci sukses guru dalam menghadapi kompleksitas pendidikan saat ini (Wilson & Narasuman, 2020). Desainer pembelajaran bukan hanya bertugas menciptakan pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan pesat teknologi, tetapi juga memahami kebutuhan sosial dan emosional siswa dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks (Bressler & Annetta, 2022).

Di sisi lain SMAS HelloMotion sebuah lembaga pendidikan menengah atas yang fokus pada pembelajaran kreatif, memiliki program desain visual dengan dan terus berusaha untuk mengembangkannya. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMAS HelloMotion kepada 22 Guru dari berbagai rumpun mata pelajaran dengan rincian 6 Orang Guru Vokasi (Desain Grafis, Ilustrasi, Fotografi, *Motion Graphic*, BP dan Individual Education Program), 3 Guru Bahasa (Indonesia, Inggris dan Jepang), 6 Guru Peminatan (Kimia, Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Biologi, Fisika) dan 7 Guru Umum (Matematika, Agama, Sejarah, PJOK, Kewirausahaan, PKN), hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru kesulitan merancang pembelajaran bagi siswa dengan berbagai latar belakang dan hal itu menjadi tantangan utama.

Tabel 1 Daftar Hasil Tes Psikotes Siswa di SMAS HelloMotion

Jenjang	Kategori IQ	Jumlah
Kelas X	Di Bawah 100	42 Orang
	Di Atas 100	33 Orang
Kelas XI	Di Bawah 100	38 Orang
	Di Atas 100	34 Orang
Kelas XII	Tidak diadakan tes karena pandemi	49 Orang
TOTAL		196 Orang

Tabel 2 Daftar Kategori siswa perhatian khusus di SMAS HelloMotion

Jenjang	Kategori	Jumlah
Kelas X	Asperger	5 Orang
	ADHD	2 Orang
	Anxiety	2 Orang
	Bipolar	1 Orang
	Dyslexia	2 Orang
	Epilepsy	2 Orang
	Slow Learner	2 Orang
Kelas XI	Asperger	1 Orang
	ADHD	1 Orang
	ADD	1 Orang
	Anxiety	1 Orang
	Slow Learner	4 Orang
Kelas XII	ADD	1 Orang
	Tuna Rungu	1 Orang
	Slow Learner	5 Orang
TOTAL		31 Orang

Sumber: Data Orthopedagog SMA HelloMotion

Salah satu mata pelajaran yang menjadi perhatian adalah mata pelajaran pilihan di tingkat kelas XI yaitu *motion graphic*, sebuah mata pelajaran yang mengajarkan disiplin ilmu terapan dari bidang desain grafis dan animasi menuntut kreativitas dan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep yang kompleks (Maselli & Panadisi, 2021). Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan pada tes RIASEC yang telah dilakukan tim orthopedagog dan psikolog sekolah didapatkan hasil seperti ditunjukkan pada tabel 3, menunjukkan bahwa siswa dalam kelas *Motion Graphic* yang masuk dalam kategori *Realistic* cenderung melakukan sesuatu secara konkret dan

mungkin lebih asertif dan kompetitif; sebanyak 9 Orang; *Conventional* lebih suka bekerja dengan data dan memiliki kecenderungan menyukai aturan dan peraturan sebanyak 7 Orang; dan *Social* lebih suka berinteraksi dengan orang lain, menunjukkan kecenderungan untuk menjadi kolaboratif dan pekerja tim sebanyak 6 Orang, dengan rata-rata IQ dibawah 100 yaitu 96,91, dimana terdapat 3 siswa yang membutuhkan perhatian khusus, sementara 10 siswa lainnya membutuhkan perhatian sedang atau dapat dikatakan setengah kelas dari total 22 siswa di kelas *motion graphic* di SMAS HelloMotion memerlukan desain pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan individual siswa dengan tantangan dan hambatan belajar.

Tabel 3 Tabel hasil data tes RIASEC di kelas Motion Graphic

NAMA SISWA	IQ	R	I	A	S	E	C	KATEGORI PENETAPAN
Siswa 1	91	5	5	4	1	3	7	Conventional
Siswa 2	104	6	4	5	6	2	4	Realistic
Siswa 3	98	6	2	4	5	3	7	Conventional
Siswa 4	98	4	2	4	6	1	4	Social
Siswa 5	112	6	6	6	4	3	5	Realistic
Siswa 6	112	7	3	3	7	3	5	Realistic
Siswa 7	120	7	3	4	7	3	6	Realistic
Siswa 8	68	6	5	5	4	5	5	Realistic
Siswa 9	104	6	3	4	7	6	6	Conventional
Siswa 10	81	4	0	4	4	1	2	Realistic
Siswa 11	61	4	2	4	6	1	5	Conventional
Siswa 12	106	6	5	3	6	4	3	Realistic
Siswa 13	104	1	1	4	5	2	1	Social
Siswa 14	68	7	4	5	6	3	7	Conventional
Siswa 15	84	6	5	4	7	5	7	Social
Siswa 16	91	3	5	5	5	2	4	Social
Siswa 17	112	6	7	4	7	6	4	Social
Siswa 18	104	6	2	6	7	6	6	Conventional
Siswa 19	113	4	4	2	3	0	3	Realistic
Siswa 20	112	4	6	5	7	5	3	Social
Siswa 21	98	6	4	5	6	4	5	Realistic
Siswa 22	91	3	2	7	5	1	5	Conventional
RATA-RATA IQ	96,91	5,14	3,64	4,41	5,50	3,14	4,73	

TOTAL SISWA	: 22 Orang
Realistic	: 9 Orang
Conventional	: 7 Orang
Social	: 6 Orang

Motion graphic menjadi kebutuhan penting di era digital saat ini, di mana teknologi terus berkembang (Petrukhina, 2020a). Keterampilan ini tidak hanya relevan, tetapi juga mendukung adaptasi siswa dengan lingkungan teknologi yang terus berubah (Marselia & Fathushahib, 2022; Sutrisman, 2022). Hasil wawancara dan diskusi dengan tim orthopedagog dan psikolog sekolah menegaskan perlunya desain pembelajaran yang dapat mengatasi kompleksitas materi *motion graphics* ditinjau dari karakteristik siswa di kelas *motion graphic*. Desain pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi hambatan belajar mereka dan meraih pencapaian maksimal.

Dalam konteks pembelajaran, bidang *Instructional Design* (ID) diakui memiliki peran sebagai pilar utama dalam mengembangkan pengalaman belajar yang terstruktur dan sesuai dengan kehidupan nyata, Cennamo & Kalk (2019) menyatakan bahwa ID dapat menciptakan pengalaman belajar yang terhubung dengan dunia nyata, menggali potensi siswa dalam aplikasi praktis (Cennamo & Kalk, 2019). Sebuah pola pemikiran yang dikenal dengan pemikiran desain atau *Design Thinking* (DT) pada awalnya digunakan oleh para desainer pada bidang desain untuk memecahkan masalah (Cross, 1982; Rowe, 1987) namun kini mulai diadopsi dalam lingkup yang lebih luas termasuk kedalam pendidikan diluar desain (non-desain) sebagai ‘saran’ dalam menghasilkan inovasi (Lattemann et al., 2020; Li et al., 2019; Royalty, 2018) ekspansi keterlibatannya dalam bidang pendidikan non-desain terus berkembang (Baker & Moukhliiss, 2020; Novak & Mulvey, 2021) diprediksi sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran *motion graphic*..

Design Thinking dengan penekanan pada pengguna (*human-centered*) (Grammenos, 2018; Yogo, 2019), kreativitas, dan iterasi, dianggap sebagai pendekatan yang sesuai untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dengan dunia nyata. Pendekatan ini seperti disampaikan oleh Hoover (2018)

dapat dipercayakan akan memberikan solusi inovatif (Hoover, 2018) terhadap hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa (Ballenger & Sinclair, 2020) dalam konteks desain pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan kompleks di era yang penuh ketidakpastian ini, *Design Thinking* terbukti mampu membuka pintu bagi penggunaanya untuk mengembangkan keterampilan kritis, kolaborasi, dan inovasi (Hasnah, n.d.; Laursen & Haase, 2019; Pande & Bharathi, 2020; Putra, 2020). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang kontekstual, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. (Benson, 2014; Foster, 2021; Girgin, 2021; Henriksen et al., 2017; JAMEEL, 2021; Massari et al., 2022; Mattioli & Rampino, 2020).

Design Thinking mampu memberikan kerangka kerja yang kreatif dan efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran *motion graphic* (Luka, 2019). Proses empati, berpikir kreatif, dan pembuatan prototipe mendorong dan melibatkan siswa secara aktif dalam merancang solusi visual (Bresciani, 2019) yang tidak hanya efektif tetapi juga inovatif. (Maneeratana & Chaijaroen, 2020; Rizkavirwan, 2020). Melalui implementasi *Design Thinking*, sebagai pendekatan dalam pengembangan desain pembelajaran, dirasa dapat menjadi alat yang efektif dalam mengatasi tantangan ini. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Design Thinking* ke dalam desain pembelajaran, pendidik diprediksi dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan teknologi saat ini tetapi juga memupuk keterampilan yang diperlukan di era Society 5.0.

Melalui penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran *motion graphic* di SMAS HelloMotion, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan kreatif dan teknis siswa. Dengan fokus pada pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi panduan berharga dalam merancang desain pembelajaran yang dapat merespon kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan analisis kebutuhan, urgensi desain pembelajaran *motion graphic*, data siswa dengan hambatan belajar, serta relevansi pendekatan

Design Thinking dan Instructional Design, penelitian ini dirasa layak dan perlu dilakukan. Keputusan ini didukung oleh kontribusi yang diharapkan terhadap perkembangan keterampilan siswa dalam menghadapi kompleksitas materi *motion graphic* dan tuntutan lingkungan teknologi yang terus berkembang.

B. Pembatasan Penelitian

Atas dasar keterbatasan tenaga, dana, waktu serta untuk menghindari terlalu luasnya pembahasan masalah, maka seluruh permasalahan tidak untuk dipecahkan melalui penelitian, oleh karena itu penelitian ini akan dibatasi dan memfokuskan hanya kepada desain pembelajaran *motion graphic* di SMA HelloMotion. Adapun ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Konteks Pendidikan

Penelitian ini dibatasi pada konteks pendidikan tingkat SMA, khususnya di SMAS HelloMotion, dengan fokus pada mata pelajaran *motion graphic*.

2. Desain Pembelajaran

Pembatasan terkait desain pembelajaran *motion graphic* yang akan dikembangkan adalah berbasis *Design Thinking* yang berfokus pada perancangan perangkat ajar.

3. Siswa

Penelitian ini membatasi analisis kebutuhan dan pengembangan desain pembelajaran berbasis *Design Thinking* untuk siswa di kelas XI pada kelas *motion graphic* dengan rentang usia 16-18 tahun ajaran 2023-2024 di Sekolah Menengah Atas HelloMotion Ciputat Tangerang Selatan.

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang pilih dan digunakan pada penelitian Research and Development (R&D) adalah dengan menggunakan *Design Thinking Framework* versi d.school.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking* pada mata pelajaran *Motion Graphic* di SMAS HelloMotion?
2. Bagaimana menguji kelayakan desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking* pada mata pelajaran *Motion Graphic* di SMAS HelloMotion?
3. Bagaimana efektifitas desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking* pada mata pelajaran *Motion Graphic* di SMAS HelloMotion?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penerapan *Design Thinking* sebagai *Instructional Design Model* dalam konteks perancangan desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking*. Adapun rincian tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *design thinking* pada mata pelajaran *motion graphic* di SMAS HelloMotion.
2. Menganalisis uji kelayakan desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *design thinking* pada mata pelajaran *motion graphic* di SMAS HelloMotion.
3. Menganalisis hasil efektifitas desain pembelajaran pada mata pelajaran *Motion Graphic* berbasis *design thinking* bagi kelas *motion graphic* di SMAS HelloMotion.

E. *State of The Art*

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran (Emre & Oguz, 2020; Mikhailova, 2020). Pendidikan tingkat menengah, seperti di SMAS HelloMotion, semakin dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi para siswa dengan berbagai kebutuhan dan karakteristik (Alqahtani & Alqahtani, 2021). Penelitian terdahulu juga mengeksplorasi konsep desain pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Chai, 2019; Ghafar, 2020; Meyer, 2020; Monique J. PhD, 2021; Nouri et al., 2020; Nunes et al., 2021; Skywark et al., 2022; Yildiz, 2020), termasuk keterampilan kritis, kreativitas, dan kerjasama (Gleason & Cherrez, 2021; Kurt et al., 2021). Desain pembelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek ini diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk sukses di dunia yang terus berubah.

Studi oleh Wyatt (2021) mengidentifikasi tantangan dan hambatan pendidikan di era VUCA (Cousins, 2018; Wyatt et al., 2021). Pemahaman mendalam terhadap kondisi ini memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang responsif terhadap dinamika masyarakat dan teknologi (Cennamo & Kalk, 2019). Penelitian oleh Wang (2021) menekankan pentingnya kompetensi guru sebagai desainer pembelajaran di era VUCA (Wang, 2021). Guru dengan keterampilan desain pembelajaran yang baik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan adaptif (Abdul Rahman et al., 2023; Mejia & Sargent, 2023). Kajian oleh Nastiti (2020) melaporkan kesiapan transformasi pendidikan di Indonesia dalam menghadapi era Society 5.0 memberikan pandangan baru tentang bagaimana pendidikan bertransformasi dalam menghadapi revolusi industri dan perkembangan teknologi untuk memfasilitasi karakteristik siswa di tengah era ini (Nastiti & Ni'mal'Abdu, 2020; Sari, 2023).

Perkembangan era digitalisasi seperti sekarang ini, telah mendorong perkembangan dunia digital dan menuntut kebutuhan akan keterampilan

digital khususnya visual desain, keterampilan desain grafis, animasi dan *Motion Graphic* (grafis gerak) menjadi kebutuhan yang harus dapat difasilitasi bidang pendidikan.

Motion graphic, sebagai bentuk visual dinamis, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, pengembangan desain pembelajaran *motion graphic* memerlukan pendekatan yang terstruktur dan kreatif. Penelitian terkini menyoroti pentingnya desain pembelajaran yang memanfaatkan *motion graphic* untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Rianto & Mulyaningsih, 2022; Romadonah & Maharani, 2019; Sutrisman, 2022) dan konten pembelajaran *motion graphic* untuk meningkatkan pembelajaran *e-learning* (O. S. Hidayat, 2021). Penelitian oleh Sopandi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dinamis dapat memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan merangsang kreativitas siswa (Chang et al., 2019; Herodotou et al., 2019; Sopandi et al., 2022). Berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan, penerapan *Design Thinking* belum sepenuhnya dieksplorasi dalam konteks desain pembelajaran khususnya bidang *Motion Graphic*. Desain pembelajaran *motion graphic* memiliki relevansi khusus dengan perkembangan dunia digital dan tuntutan akan keterampilan visual desain. Penelitian oleh Akçayır dan Akçayır (2017) menyoroti pentingnya penggunaan media visual dalam pendidikan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa (Akçayır & Akçayır, 2017). Penelitian terdahulu terkait *motion graphic* dalam pembelajaran lebih banyak terfokus kepada bagaimana *motion graphic* digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran belum terfokus kepada bagaimana merancang *motion graphic* (D. V. Hidayat et al., 2023), untuk itu penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian dalam mengembangkan desain pembelajaran *motion graphic* yang dapat memfasilitasi beragamnya karakteristik siswa..

Dalam memfasilitasi keberagaman karakteristik siswa yang dimiliki SMAS HelloMotion khususnya pada kelas morion graphic, maka diperlukan sebuah model pembelajaran baru yang berbasis masalah dan berpusat pada siswa (*human center*) (Yogo, 2019). *Design Thinking* sebagai sebuah alat pembimbingan masalah, terbukti efektif dalam menghasilkan solusi yang tepat pada permasalahan tersebut (Alcivar et al., 2019; Earle et al., 2020; Guaman-Quintanilla et al., 2020). Penelitian oleh Akgul (2021) mengenai integrasi *Design Thinking* dalam pendidikan menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemecahan masalah siswa, tetapi juga membuka ruang untuk kolaborasi dan inovasi (Akgul et al., 2021). Desain pembelajaran yang melibatkan prinsip-prinsip desain seperti *Design Thinking* dapat memberikan pengalaman yang lebih kontekstual dan relevan (Cieminski, 2020; Dave & Mason, 2020; Diefenthaler et al., 2017; Hokanson & Gibbons, 2014; x, 2010; Lattemann et al., 2020; Quinn, 2021; Sándorová, 2020). Dillon (2020) dan Ní Shé et al. (2022) menyoroti pentingnya desain pembelajaran yang kontekstual dan adaptif. Integrasi *Design Thinking* dalam desain pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Dillon, 2020; Shé et al., 2022). Berbagai penelitian terkait implementasi *Design Thinking* pada bidang Pendidikan telah memberikan pilihan solusi Pendidikan masa depan (G. Beligatamulla, 2021; Panke, 2019).

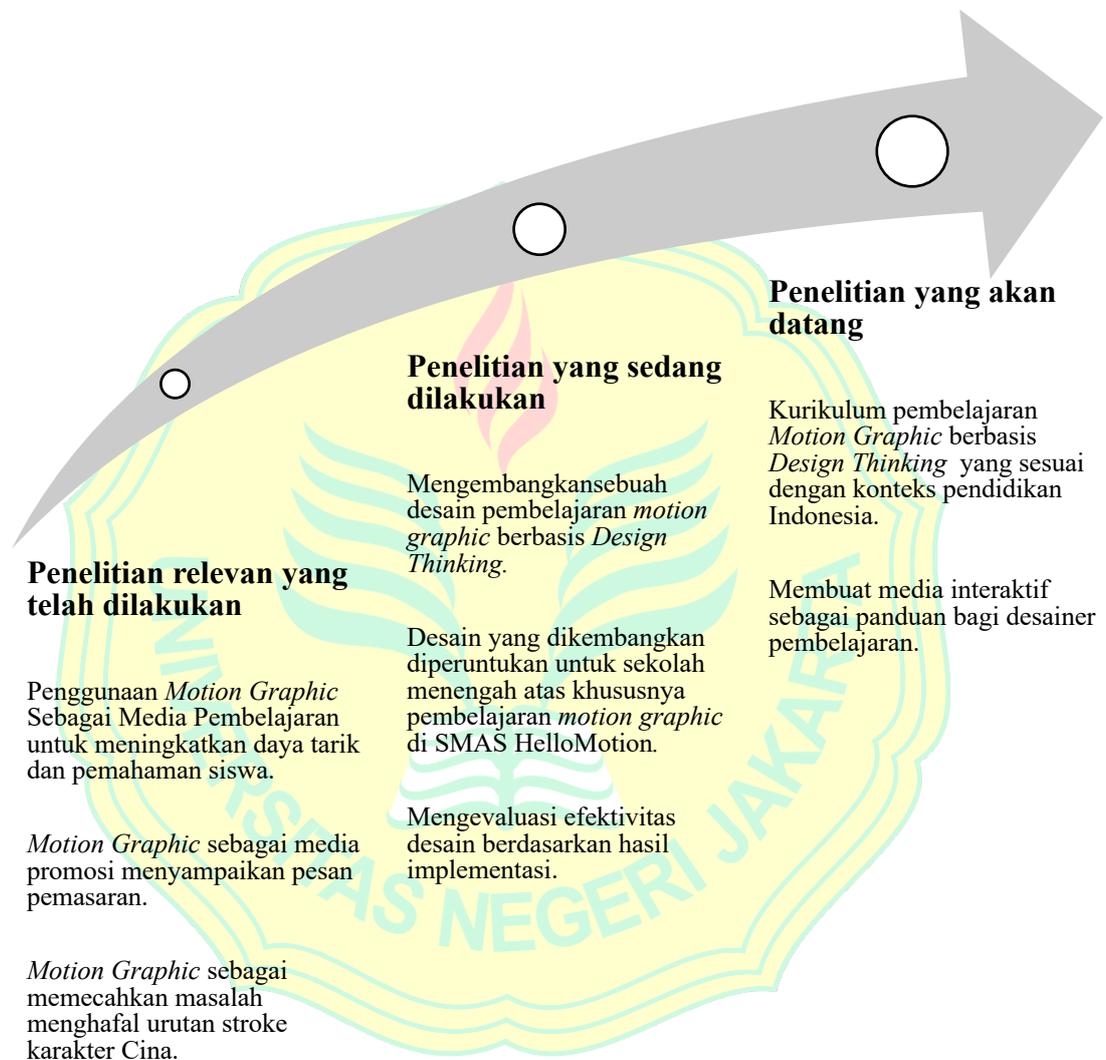
Berbagai upaya peningkatan kompetensi yang harus dimiliki guru dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan abad 21 telah dilakukan (Chai, 2019; Meyer, 2020; Meyer & Norman, 2020; Nouri et al., 2020; Yildiz, 2020). Hal ini seiring dengan penetapan tujuan pembangunan global *Sustainable Development Program* oleh PBB (United Nations, 2016), forum ekonomi global juga melaporkan dalam laporannya (World Economic Forum, 2020), dimana hal tersebut merupakan salah satu upaya transformasi pendidikan untuk menuju *society 5.0* (Sawa, 2019). Guru selaku *Instructional Designer* harus mulai meninggalkan cara tradisional yang cenderung bersifat linier dan harus bertransformasi menggunakan cara yang lebih fleksibel menghadapi perubahan dinamis, dan salah satu pendekatan penyelesaian

masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered*) adalah *Design Thinking* (Baker & Moukhliiss, 2020; Ballenger & Sinclair, 2020; Clark et al., 2018; Ladachart et al., 2021; Noel & Liu, 2016; Shé et al., 2022; Su & Xu, 2020). Seperti yang dijabarkan sebelumnya, *Design Thinking* sebagai salah satu metode berbasis masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered*) terbukti dapat menyelesaikan beberapa "masalah jahat" yang ada (Buchanan, 1992; Earle & Leyva-de la Hiz, 2021; Johnson & Pierre, 2021; Kłeczek, 2020), namun seperti yang ditunjukkan penelitian sebelumnya (Lahey, 2017; Shively & Palilonis, 2018) serta kondisi pada lokasi tujuan penelitian, optimalisasi pemanfaatan *Design Thinking* dalam menggali kebutuhan siswa pada sebagian guru masih terbatas. Melihat kondisi yang ada maka peningkatan kompetensi dalam merancang serta pemahaman guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada manusia dengan metode *Design Thinking* menjadi masalah yang harus dipecahkan (Bressler & Annetta, 2022; Retna, 2016; Rolf, 2021; Scott & Lock, 2021; Shively & Palilonis, 2018; Wu et al., 2019). Pada prinsipnya proses merancang pembelajaran harus dilakukan dengan baik, cermat dan tidak hanya menyampaikan sebuah informasi, mengutip apa yang di sampaikan David Merrill bahwa "*Information alone is not instruction!*".

Di sisi lain penelitian terkait desain pembelajaran *motion graphic* belum sepenuhnya mengeksplorasi pendekatan *Design Thinking* sehingga perancangan desain pembelajaran *motion graphic* berbasis *Design Thinking* dapat memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pasar yang terus berkembang. Keseluruhan, *State of the Art* ini memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan terbaru di bidang desain pembelajaran, menunjukkan urgensi untuk memadukan *motion graphic*, *Design Thinking*, dan respons terhadap tantangan pendidikan masa kini. Dengan merinci temuan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan desain pembelajaran yang adaptif dan inovatif di SMAS HelloMotion.

F. Roadmap Penelitian

Merujuk temuan dari penelitian sebelumnya peneliti menggambarkan bagan *Road Map* penelitian pengembangan desain pembelajaran *motion graphic* berbasis *Design Thinking* sebagai berikut:



Gambar 1 Gambar Roadmap penelitian