

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN
BERBASIS *DESIGN THINKING* PADA MATA PELAJARAN
MOTION GRAPHIC DI SMAS HELLOMOTION**



Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN
BERBASIS *DESIGN THINKING* PADA MATA PELAJARAN
MOTION GRAPHIC DI SMAS HELLOMOTION**



Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

ABSTRAK

Keberagaman karakteristik yang terdapat di kelas *Motion Graphic* SMAS HelloMotion menuntut desain pembelajaran yang dapat mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era VUCA dan society 5.0 serta tantangan dunia nyata. Pembelajaran berbasis pemecahan masalah menjadi salah satu cara yang diprediksi menjadi solusi pembelajaran masa kini. *Design Thinking* terbukti mampu untuk melibatkan penggunanya dalam metode pemecahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking* bagi siswa kelas XI di SMAS HelloMotion. Melalui pelibatan *Design Thinking* dalam pembelajaran dengan aktivitas desain yang berulang di setiap materi pembelajaran *Motion Graphic*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan instruksional *Design Thinking* versi d.school yang terdiri dari lima tahapan pengembangan dengan integrasi beberapa tahapan model pengembangan model Dick & Carey. Uji kelayakan produk desain pembelajaran dilakukan melalui uji ahli desain pembelajaran, ahli materi *motion graphic* dan ahli *design thinking*, uji *one-to-one* kepada guru selaku desainer pembelajaran serta uji *small group*. Uji efektivitas dilakukan dengan melakukan uji lapangan terhadap 22 siswa di kelas *Motion Graphic* dengan temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Design Thinking* mempunyai potensi yang signifikan untuk meningkatkan pengalaman siswa dengan relevansi pembelajaran *Motion Graphic* di dunia nyata. Meskipun ditemukan beberapa keterbatasan terkait alokasi waktu penelitian dan kebutuhan tim yang mendukung, penelitian ini menunjukkan kontribusi pada pengembangan wawasan tentang penerapan *Design Thinking* dalam konteks desain pembelajaran khususnya pembelajaran *Motion Graphic*.


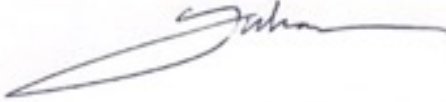


Kata Kunci: Pemikiran Desain, Desain Pembelajaran, Grafis Gerak

ABSTRACT






The diversity of characteristics contained in the SMAS HelloMotion Motion Graphic class demands a learning design that can prepare students to face the VUCA era and society 5.0 as well as real world challenges. Problem-solving-based learning is one way that is predicted to be a solution for today's learning. Design Thinking is proven to be able to involve users in solving methods. The aim of this research is to develop a Motion Graphic learning design based on Design Thinking for class XI students at SMAS HelloMotion. Through the involvement of Design Thinking in learning with repeated design activities in each Motion Graphic learning material. This development research uses the d.school version of the Design Thinking instructional development model which consists of five development stages with the integration of several stages of the Dick & Carey model development model. The feasibility test for learning design products is carried out through testing by learning design experts, motion graphic material experts and design thinking experts, one-to-one tests on teachers as learning designers and small group tests. The effectiveness test was carried out by conducting field tests on 22 students in the Motion Graphic class with research findings showing that the use of Design Thinking has significant potential to improve students' experiences with the relevance of Motion Graphic learning in the real world. Although several limitations were found regarding the allocation of research time and the need for a supporting team, this research shows a contribution to the development of insight into the application of Design Thinking in the context of learning design, especially Motion Graphic learning.

Keyword: Design Thinking, Instructional Design, Motion Graphic

LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER		
Pembimbing I	Pembimbing II	
		
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. Tanggal : 23-1-2024	Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. Tanggal : 26-1-2024	
Nama		26-01-2024
Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. (Ketua) ¹	(Tanda tangan)	(Tanggal)
Dr. Khaerudin, M.Pd. (Koordinator Prodi) ²		26-1-2024
	(Tanda tangan)	(Tanggal)
Nama : Trada Lardiatama No. Registrasi : 9901821024 Tanggal Lulus : Angkatan : 2021		
¹ Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ² Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta		

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS			
No.	Nama	TandaTangan	Tanggal
1.	Dr. Khaerudin, M.Pd. (Koordinator S2 Teknologi Pendidikan)		26/1/24
2.	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.		23/1/24
3.	Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.		26/1/24
4.	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.		25/1/24
5.	Prof. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd.		26/01/2024
Nama : Trada Lardiatama No. Registrasi : 9901821024			

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Trada Lardiatama
NIM : 9901821024
Tempat/Tanggal Lahir : Semarang, 28 Mei 1986
Program : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan tesis yang berjudul "Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis *Design Thinking* Pada Mata Pelajaran *Motion Graphic* di SMAS HelloMotion" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan memiliki sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun, Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2023

Trada Lardiatama

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : TRADA LARDIATAMA
NIM : 9901821024
Fakultas/Prodi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : trada.lardiatama@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING
PADA MATA PELAJARAN MOTION GRAPHIC DI SMAS HELLOMOTION

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Januari 2024

Penulis

(Trada Lardiatama)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan syukur kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis *Design Thinking* Pada Mata Pelajaran *Motion Graphic* di SMAS HelloMotion.”

Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka pemenuhan syarat akhir Program Magister untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Bidang Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Pokok bahasan tesis ini berkaitan dengan penggunaan *Design Thinking* model sebagai *Instructional Design Model* dalam pengembangan pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Design Thinking* di SMAS HelloMotion. Topik penelitian dirasa sangat menarik karena *Design Thinking* diprediksi menjadi salah satu metode atau alat pembingkai masalah yang memiliki relevansi di era VUCA menuju *society 5.0*.

Peneliti menyadari tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat, sangatlah sulit untuk dapat menyelesaikan tesis ini. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pembimbing pertama Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. yang telah menjadi guru, bapak, pembimbing dan inspirasi penulis selama menempuh pendidikan magister. Pembimbing kedua Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. yang telah menjadi seorang ibu yang selalu membimbing dalam penyelesaian tesis ini. Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd. yang sewaktu menjabat sebagai Kepala Program Studi Magister Teknologi Pendidikan selalu menjadi ibu yang membimbing dan mendorong semangat dalam menyelesaikan studi. Dr. Khaerudin, M.Pd. sebagai Kepala Program Studi Magister Teknologi Pendidikan atas kebijaksanaan yang diberikan dalam penyelesaian studi ini. Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. sebagai dosen penguji dan telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penyusunan dan penulisan tesis serta Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam perbaikan tesis.

2. Tak lupa peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd., Prof. Dr. Etin Solihatin, Dr. Indina Tarjiah, M.Pd., Dr. Murni Winarsih, S.Pd, M.Pd., Dr. RA Murti Kusuma Wirasti, M.Si. atas segala ilmu dan bimbingan sekaligus seluruh staf administrasi yang telah banyak membantu peneliti dan tidak dapat disebutkan satu persatu.
3. Kepala Yayasan Kreativa Edukasi Bangsa Bapak Setiyo Iswoyo, S.Pi., Bapak Dr. Ir. H. Haidar Bagir, M.A. dan Mas Wahyu Aditya yang telah memberikan kesempatan dan keluangan waktu kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini.
4. Kepala Sekolah Menengah Atas HelloMotion Bapak Bagus Sulasmono, M.Si. atas segala kebaikan dan kebijakannya sebagai atasan, rekan dan sahabat yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan studi ini.
5. Seluruh civitas academica SMAS HelloMotion Bapak Mohamad Khoirul Anam, S.Ag., Kurniawan, S.Ds., Deni Nurhidayat, S.Pd., Muhammad Badrul Munir, M.A., Muhammad Sobran Jamil, S.Si., M. Abdillah Asyysidiqi, S.Kom., Tommy Hajir Saputra Jaya Kesuma, S.Kom., Dr. Steve Rf. Posumah, S.H., M.H., Mardanih, Abdul Manaf Ibu Desy Wulandari, S.Pd., Tri Hardiyanti Intan P, S.Pd., Mei Siska Sitorus, S.Pd., Windy Urmitawijaya, S.Psi., Herra Astrian, S.Pd., Lulu Luthfiah, A.Md., Meidiana Putri, S.S. Putri Nur Salma, S.E., Megawati Adinda Rizkinigrum, S.Pd., Fani Rosdiyanti, S.Pd., Arifah Hilyati, M.Pd., Alvina Nur Maghfiroh, S.Pd., Irawati, Risty Octaviani, Hikmah Nur Al-Fath S. dan rekan diskusi kopi Saka Mukhamad Surya, S.Pd., Salma Febrindah, S.I.Kom., Bayu Murdiyanto, S.S., M. Afdal Husain, S.Hum., Milhan, Bani Prakoso, S.I.Kom., Yanuarlis, S.Pd.
6. Dengan ucapan rasa syukur dan bangga peneliti mempersembahkan pencapaian ini kepada kedua orang tua, ayahanda Bapak Suhartoyo dan Ibunda Dwi Muchtiningsih dan kakak kandung Angga Lasanovana.

7. Rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada istri tercinta Nia Dwi Kusumastuti yang tidak lelah membantu, memotivasi, memberikan semangat peneliti bersama dengan anak kembar kami Axel Masaccio Lardiatama dan Exel Masaccio Lardiatama terima kasih telah menjadi partner terbaik yang selalu memberikan semangat dan rela dibagi waktunya dalam penyelesaian tesis ini.
8. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kedua mertua peneliti Bapak Mulhidayat dan Ibu Widyarti.
9. Ucapan terima kasih juga tak lepas peneliti persembahkan kepada sahabat-sahabat M. Al Bagir Shahab, Andri Setiawan dan Ade Kurniawan yang telah banyak membantu baik secara moril maupun materil.
10. Angkatan S2 Teknologi pendidikan tahun 2020 dan 2021 seluruhnya, Mahasiswa RPL S2 TP 2021, dan para pejuang tesis mbak Mia, Wigati, Adien, Ibnu, Dina, Bu Azizah, Verra, Shalla dan mbak Diani yang banyak membantu peneliti.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh tenaga pendidik pada diseluruh Indonesia yang selalu tenaga dan pikirannya untuk memajukan Indonesia melalui pendidikan, semoga Tesis ini dapat bermanfaat dan berguna bagi bidang pendidikan, serta peneliti terbuka untuk saran dan masukan dalam penyempurnaan tesis bagi pembaca dengan email trada.lardiatama@gmail.com.

Jakarta, Januari 2024

Trada Lardiatama

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Penelitian.....	7
C. Perumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. <i>State of The Art</i>	9
F. <i>Roadmap</i> Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	14
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran	14
2. Klasifikasi Pengembangan Pembelajaran.....	23
a. Model Berorientasi Kelas	24
b. Model Berorientasi Produk	24
c. Model Berorientasi Sistem.....	25
3. Model-model penelitian pengembangan.....	27
a. Model pengembangan Borg & Gall	28
1) Studi Pendahuluan (<i>Research and Information Collecting</i>)	28
2) Merencanakan Penelitian (<i>Planning</i>).....	29
3) Pengembangan Desain (<i>Develop Preliminary of Product</i>)	29
4) Ujicoba Terbatas (<i>Preliminary Field Testing</i>)	29

5) Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (<i>Main Product Revision</i>)	29
6) Ujicoba Lapangan (<i>Main Field Test</i>)	30
7) Revisi Hasil Uji Lapangan (<i>Operational Product Revision</i>).....	30
8) Uji Kelayakan (<i>Operational Field Testing</i>)	31
9) Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (<i>Final Product Revision</i>).....	31
10) Diseminasi dan Implementasi Hasil Produk (<i>Dissemination and Implementation</i>).....	31
b. Model pengembangan 4D	32
1) <i>Define</i>	32
2) <i>Design</i>	33
3) <i>Develop</i>	33
4) <i>Disseminate</i>	34
c. Model pengembangan ADDIE.....	35
1) Analisis (<i>Analyze</i>)	36
2) Desain (<i>Design</i>).....	37
3) Pengembangan (<i>Development</i>).....	37
4) Penerapan (<i>Implementation</i>)	37
5) Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	37
d. Model Pengembangan Dick and Carey.....	38
1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (<i>Identify Instructional goal</i>)	39
2) Melakukan analisis instruksional (<i>Conduct Instructional Analyze</i>)..	40
3) Analisis siswa dan konteks pembelajaran (<i>Analyze learners and contexts</i>).....	40
4) Merumuskan tujuan performansi pembelajaran (<i>Write performance objectives</i>).....	40
5) Mengembangkan instrumen penilaian (<i>Develop assessment instrument</i>)	41
6) Mengembangkan strategi instruksional (<i>Develop instructional strategy</i>).....	41
7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar (<i>Develop and select instructional materials</i>)	41
8) Mendesain dan melakukan evaluasi formatif (<i>Design and conduct formative evaluation of instruction</i>)	41
9) Melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan (<i>Revise instruction</i>)	42

10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif (<i>Design and conduct summative evaluation</i>)	42
e. Model pengembangan <i>Design Thinking</i>	44
1) Empati (<i>Empathy</i>)	46
2) Definisi (<i>Define</i>).....	47
3) Ideasi (<i>Ideate</i>).....	47
4) Prototipe (<i>Prototype</i>).....	47
5) Uji Coba (<i>Test</i>)	48
B. Kajian Mata Pelajaran <i>Motion Graphic</i>	52
1. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	52
2. Karakteristik Mata Pelajaran <i>Motion Graphic</i>	55
3. Prinsip-prinsip <i>Motion Graphic</i>	57
a. Prinsip Desain Grafis	57
1) <i>Emphasis</i>	57
2) <i>Hierarchy/Sequence</i>	58
3) <i>Balance</i>	58
4) <i>Unity</i>	58
b. Prinsip Animasi.....	59
1) <i>Timing</i>	59
2) <i>Squash and stretch</i>	60
3) <i>Anticipation</i>	60
4) <i>Staging</i>	61
5) <i>Arc</i>	61
6) <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	62
7) <i>Follow through and overlapping action</i>	62
8) <i>Slow in and slow out</i>	63
9) <i>Secondary action</i>	63
10) <i>Exaggeration</i>	64
11) <i>Solid drawing</i>	64
12) <i>Appeal</i>	65
C. Kajian <i>Design Thinking</i>	66
1. Pengertian <i>Design Thinking</i>	66
2. Karakteristik <i>Design Thinking</i>	67
3. Model-model <i>Design Thinking</i>	69

a. Tahapan Proses Desain Tradisional Herbert Simon.....	70
1) <i>Define</i>	70
2) <i>Research</i>	71
3) <i>Ideate</i>	71
4) <i>Prototype</i>	71
5) <i>Choose</i>	72
6) <i>Implement</i>	72
7) <i>Learn</i>	72
b. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> D.School.....	72
c. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> American Institution of Graphic Arts (AIGA).....	75
d. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> IDEO.....	76
e. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> British Council.....	79
1) <i>Discover</i>	80
2) <i>Define</i>	80
3) <i>Develop</i>	80
4) <i>Deliver</i>	80
f. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> Collective Action Toolkit (CAT) — Frog Design.....	81
1) <i>Clarify your goal</i>	81
2) <i>Build your group</i>	82
3) <i>Seek new understanding</i>	82
4) <i>Imagine new ideas</i>	82
5) <i>Make something real</i>	83
6) <i>Plan for action</i>	83
g. Tahapan Proses <i>Designing for Growth</i> - Jeanne Liedtka & Tim Ogilvie.....	84
1) <i>Visualization</i> (visualisasi).....	85
2) <i>Journey Mapping</i> (Pemetaan).....	86
3) <i>Value Chain</i> (Rantai nilai).....	86
4) <i>Mind Mapping</i> (Pemetaan pikiran).....	87
5) <i>Brainstorming</i> (Curah Pendapat).....	87
6) <i>Concept Development</i> (Pengembangan Konsep).....	88
7) <i>Assumption Testing</i> (Pengujian Asumsi).....	89
8) <i>Rapid Prototyping</i> (Pembuatan Prototipe Cepat).....	89

9) <i>Customer Co-Creation</i> (Kreasi Pelanggan)	90
10) <i>Learning Launch</i> (Peluncuran Pembelajaran).....	90
h. Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> The LUMA System of Innovation - LUMA Institute	91
1) <i>Looking</i>	92
2) <i>Understanding</i>	92
3) <i>Making</i>	92
i. Tahapan Proses <i>Design for Change</i>	93
1) <i>Feel</i> 93	
2) <i>Imagine</i>	94
3) <i>Do</i> 94	
4) <i>Share</i> 95	
D. Kajian Karakteristik Siswa Kelas <i>Motion Graphic</i> di Sekolah Menengah Atas HelloMotion	97
E. Kajian Penelitian yang Relevan	100
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	106
A. Jenis Penelitian	106
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	107
C. Rancangan Penelitian	107
D. Prosedur Penelitian.....	110
1. Tahap <i>Empathy</i>	111
2. Tahap <i>Define</i>	112
3. Tahap <i>Ideate</i>	114
4. Tahap <i>Prototype</i>	115
a. Prosedur Uji Kelayakan	118
1) <i>Expert Review</i>	118
2) <i>One-to-one Review</i>	119
3) <i>Small Group Evaluation</i>	119
5. Tahap <i>Test</i>	120
a. Prosedur Uji Efektifitas.....	120
E. Populasi dan Sampel Penelitian	121
1. Populasi 121	
2. Sampel 122	
F. Instrumen Penelitian.....	122
1. Kisi-kisi Identifikasi Kebutuhan.....	123

a.	Kisi-kisi Instrumen Observasi Sekolah Sasaran	126
b.	Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru	126
c.	Kisi-kisi Instrumen Observasi Kebutuhan Kompetensi dan Materi Grafis Gerak	127
2.	Kisi-kisi Instrumen Review Ahli	127
a.	Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran.....	127
b.	Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Materi Pembelajaran	128
c.	Kisi-kisi Instrumen Review Ahli <i>Design Thinking</i>	129
d.	Kisi-kisi Instrumen <i>One-to-One</i>	130
3.	Teknik pengumpulan Data	133
a.	Wawancara	133
b.	Observasi.....	134
c.	Kuesioner	134
d.	Dokumentasi	134
4.	Teknik Analisis dan Pengolahan Data	135
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		136
A.	Hasil-Hasil Penelitian.....	136
1.	Tahap <i>Empathy</i>	136
2.	Tahap <i>Define</i>	142
a.	<i>Assess to Indentify Instructional Goal</i>	142
1)	Analisis Organisasi.....	143
2)	Analisis Karakteristik Siswa Kelas <i>Motion Graphic</i>	145
3)	Analisis masalah belajar.....	146
4)	Analisis Sarana dan Prasarana Sekolah.....	147
5)	Analisis Kebutuhan Industri.....	148
6)	Analisis Capaian Pembelajaran.....	150
7)	Analisis Materi dan Tugas.....	153
b.	<i>Conduct an Instructional Analysis</i>	155
c.	<i>Analyse learner and context</i>	158
3.	Tahap <i>Ideate</i>	159
a.	Merumuskan Tujuan Pembelajaran (<i>Write performance objective</i>)	159
b.	Menyusun Instrumen Penilaian (<i>Develop Criterion-Referenced Assessment</i>)	164
c.	Mengembangkan strategi Instruksional (<i>Develop Instructional Strategy</i>)	164

4. Tahap <i>Prototype</i>	175
a. Mengembangkan dan memilih bahan ajar (<i>Develop and select instructional material</i>)	175
b. Prototipe Desain Pembelajaran <i>Motion Graphic</i> Berbasis <i>Design Thinking</i> 176	
a. <i>Design and Conduct Formative Evaluation</i>	182
1) Uji <i>Expert Review</i> Ahli Desain Pembelajaran.....	182
2) Uji <i>Expert Review Design Thinking</i>	187
3) Uji <i>Expert Review</i> Ahli <i>Motion Graphic</i>	190
4) Uji Kelayakan <i>One-to-One</i>	192
5) Kesimpulan Saran dan Masukan <i>Reviewer</i> uji <i>One-to-one</i>	194
2. Tahap Test	195
a. <i>Small Group Evaluation</i>	195
b. Uji Lapangan.....	197
1) Tahap <i>Empathy</i>	197
2) Tahap <i>Define</i>	198
3) Tahap <i>Ideate</i>	201
4) Tahap <i>Prototype</i>	204
5) Tahap <i>Test</i>	204
6) Hasil Luaran Desain Pembelajaran	207
B. Pembahasan Temuan Penelitian	207
1. Proses Pengembangan Desain Pembelajaran <i>Motion Graphic</i> Berbasis <i>Design Thinking</i> dengan menggunakan <i>Design Thinking Model</i> sebagai <i>Instructional Design Model</i>	208
2. Implementasi <i>Design Thinking</i> dalam pembelajaran <i>Motion Graphic</i>	209
C. Keterbatasan Penelitian	210
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	212
A. Simpulan.....	212
B. Rekomendasi	213
1. Pengaturan alokasi waktu yang sesuai.....	213
2. Pembentukan Tim Penelitian yang Komprehensif	213
3. Pertimbangan Kondisi Keberagaman Siswa.....	213
4. Integrasi Teknologi	213
5. Peningkatan Kolaborasi dengan Dunia Industri:	214
6. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Jangka Panjang	214

7. Penelitian Komparatif dengan Model Lain:	214
DAFTAR PUSTAKA	215
LAMPIRAN.....	231
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	280



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar Roadmap penelitian.....	13
Gambar 2 Gambar 10 Tahapan Model Borg & Gall	31
Gambar 3 Gambar Tahapan pada model 4D	35
Gambar 4 Gambar tahapan model pengemangan ADDIE	38
Gambar 5 Gambar tahapan pada model pengembangan Dick & Carey	44
Gambar 6 Gambaran tahapan unlinier model pengembangan Design Thinking ..	49
Gambar 7 Gambar Cuplikan motion graphic karya John Whitney tahun 1968....	53
Gambar 8 Siklus Pemikiran Desain 7 langkah milik Herbert Simon.....	70
Gambar 9 Gambar Tahapan Design Thinking d.school	74
Gambar 10 Tahapan Design Thinking AIGA.....	76
Gambar 11 Gambar Tahapan Design Thinking Teknik DeepDive IDEO	77
Gambar 12 Gambar Tahapan Design Thinking 3-Tahap IDEO	78
Gambar 13 Gambar Tahapan Design Thinking 3-Tahap IDEO diinterpretasikan ulang sebagai Mendengar, Membuat, Memberikan bertepatan dengan akronim “HCD” untuk Desain yang Berpusat pada Manusia.	78
Gambar 14 Gambar kerangka kerja Double Diamond British Council.	81
Gambar 15 Gambar Tahapan pada proses kerangka kerja Frog Design	84
Gambar 16 Gambar Tahapan pada proses kerangka kerja Jeane Liedtka dan Ogilvie	85
Gambar 17 Gambar Tahapan kegiatan proses kerangka kerja Jeane Liedtka dan Ogilvie.....	91
Gambar 18 Gambar Tahapan kerangka kerja LUMA System.....	92
Gambar 19 Gambar Tahapan kerangka kerja Design for Change.....	95
Gambar 20 Gambar Rancangan model penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.....	108
Gambar 21 Gambar Tahapan Analisis Data dalam tahapan Empati	112
Gambar 22 Gambar hasil tes RIASEC siswa di kelas Grafis Gerak (Motion Graphic).....	145
Gambar 23 Gambar pemetaan materi motion graphic dan irisan dengan bidang lain	154
Gambar 24 Peta Konsep Materi Motion Graphic	155
Gambar 25 Peta Konsep.....	156
Gambar 26 Gambar Pembuatan Salah Satu Materi Pembelajaran.....	175
Gambar 27 Gambar Bukti Validasi Ahli Desain Pembelajaran 1.....	186
Gambar 28 Gambar Bukti Validasi Ahli Desain Pembelajaran 2.....	186
Gambar 29 Gambar Bukti Validasi Ahli Design Thinking	189
Gambar 30 Gambar Bukti Validasi Ahli Pemikiran Desain.....	192
Gambar 31 Gambar Lembar Kerja Analisis Grafis Gerak.....	199
Gambar 32 Gambar Dokumentasi Plot/Alur Cerita yang dihasilkan siswa.....	200
Gambar 33 Gambar Dokumentasi Hasil Moodboard Siswa 1	201
Gambar 34 Gambar Dokumentasi Hasil Moodboard Siswa 2	202
Gambar 35 Dokumentasi Hasil Storyboard Siswa.....	203
Gambar 36 Gambar Dokumentasi Presentasi Karya Siswa	205
Gambar 37 Dokumentasi Hasil Slide Presentasi Siswa	206
Gambar 38 Gambar Cuplikan Karya Motion Graphic Siswa	207

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Hasil Tes Psikotes Siswa di SMAS HelloMotion	3
Tabel 2 Daftar Kategori siswa perhatian khusus di SMAS HelloMotion	3
Tabel 3 Tabel hasil data tes RIASEC di kelas Motion Graphic	4
Tabel 4 Hasil Analisis dan kajian perbandingan tahapan Design Thinking dan model penelitian dan pengembangan lainnya	50
Tabel 5 Tabel kesamaan fungsionalitas tahapan pada model pengembangan.....	51
Tabel 6 Tabel kesamaan fungsionalitas tahapan kerangka kerja Design Thinking berbagai versi	96
Tabel 7 Tabel hasil data tes RIASEC di kelas Motion Graphic	99
Tabel 8 Tabel tahapan Empathy	112
Tabel 9 Tabel tahapan Define	113
Tabel 10 Tabel tahapan Ideate	115
Tabel 11 Tabel tahapan Prototype	116
Tabel 12 Tabel tahapan Test	121
Tabel 13 Tabel jumlah Civitas Academica SMAS HelloMotion	122
Tabel 14 Tabel Rancangan kisi-kisi Kebutuhan	123
Tabel 15 Tabel Aspek, Variabel dan Indikator kisi-kisi identifikasi.....	125
Tabel 16 Tabel Kisi-kisi Instrumen Observasi Sekolah Sasaran.....	126
Tabel 17 Tabel Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru	126
Tabel 18 Tabel Kisi-kisi Instrumen Observasi Kebutuhan dan Materi Grafis Gerak (Motion Graphic)	127
Tabel 19 Tabel Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran	127
Tabel 20 Tabel Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Materi pembelajaran.....	128
Tabel 21 Tabel Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Design Thinking	129
Tabel 22 Tabel Kisi-kisi Instrumen One-to_One	130
Tabel 23 Tabel rangkuman hasil pengumpulan data kondisi sekolah sasaran	137
Tabel 24 Analisis Kebutuhan Sekolah.....	144
Tabel 25 Tabel Gambaran pekerjaan dan kebutuhan bidang Grafis Gerak (Motion Graphic) dalam pekerjaan di kehidupan nyata.....	148
Tabel 26 Tabel analisa capaian pembelajaran berdasarkan capaian kurikulum Merdeka.....	150
Tabel 27 Rumusan Tujuan, Materi, Dimensi dan Tes Acuan Patokan	160
Tabel 28 Rumusan Rubrik Penilaian Proyek Motion Graphic	164
Tabel 29 Rumusan Tahap Empathize (Menggali Pengetahuan Awal).....	166
Tabel 30 Tahap Define (Memahami Konteks Permasalahan).....	167
Tabel 31 Tahap Ideate (Berbagi Pemahaman dan Ide).....	167
Tabel 32 Tahap Prototype (Merancang Mindmap Motion Graphic Sederhana) .	167
Tabel 33 Tahap Test (Menguji Pengetahuan)	168
Tabel 34 Gambaran Garis-garis Besar Program Pembelajaran.....	169
Tabel 35 Gambar Cover Draft 1 Desain Pembelajaran	176
Tabel 37 Tabel Ringkasan Masukan Ahli Desain Pembelajaran 1	182
Tabel 38 Tabel Ringkasan Masukan Ahli Desain Pembelajaran 2.....	182
Tabel 39 Tabel Perolehan Nilai Ahli Desain Pembelajaran	184
Tabel 40 Tabel Perolehan Nilai Ahli Pemikiran Desain.....	187
Tabel 41 Tabel Perolehan Nilai Ahli Grafis Gerak.....	191
Tabel 36 Tabel perolehan nilai uji One-to-one	192

Tabel 42 Tabel Perolehan Nilai uji coba Small Group evaluation Desain Pembelajaran.....	195
Tabel 43 Tabel skor tes pemahaman.....	198



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data angket guru.....	231
Lampiran 2 Data angket kepala sekolah dan karyawan.....	234
Lampiran 3 Data angket wawancara expert desain pembelajaran	236
Lampiran 4 Lembar Validasi expert Desain Pembelajaran	247
Lampiran 5 Data angket wawancara ahli motion graphic.....	252
Lampiran 6 Lembar Validasi expert Motion Graphic	257
Lampiran 7 Data angket wawancara ahli design thinking	261
Lampiran 8 Lembar Validasi expert design thinking	269
Lampiran 9 Surat-surat.....	272

