

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
PADA MATERI DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1
JAKARTA DENGAN METODE *FOUR-D***



NUR RAHMA

1512621070

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Pada Materi
Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Jakarta Dengan Metode
Four-D
Penyusun : Nur Rahma
NIM : 1512621070

Skripsi ini telah didiskusikan dan diusulkan dari Dosen Pembimbing:

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN TANGGAL

Hamidillah Ajie, S.Si., M.T.

Dosen Pembimbing 1



Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed

Dosen Pembimbing 2



Telah disetujui oleh:

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN TANGGAL

M. Ficky Duskarnaen, M.Sc

Ketua Penguji



11/05/2025

Wiranti Kusuma Hapsari, S.Kom., M.Cs.

Dosen Penguji 1



15/05/2025

Nur Elah, S.Kom., M.T., CSA

Dosen Penguji II

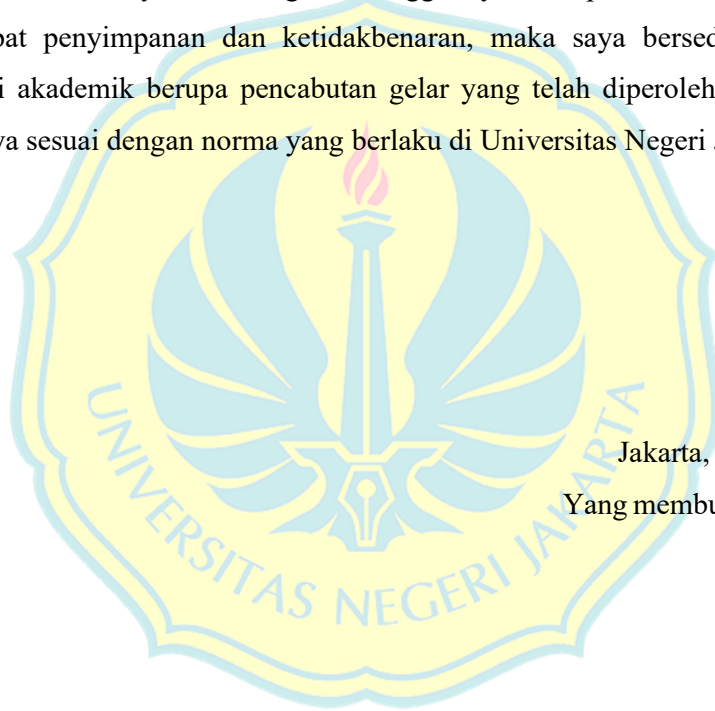


15/05/2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta



Jakarta, 16 April 2025

Yang membuat pernyataan



Nur Rahma

No. Reg 1512621070



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Nur Rahma✓
NIM : 1512621070
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : nurrahmahzar@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 VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATERI DESAIN GRAFIS DI
SMK NEGERI 1 JAKARTA DENGAN METODE *FOUR-D*

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 izin 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, 28 Juli 2025

(Nur Rahma)

KATA PENGHANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Pada Materi Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Jakarta Dengan Metode *Four-D*”. skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak dapat tercapai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik dalam segi materi maupun non materi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Muchammad Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Via Tuahamah Fauziastuti, S.Si, M.Ed selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberi dukungan pada penulis dalam penyelesaian skripsi;
3. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta yang telah berbagi pengetahuan selama perkuliahan;
4. Mba Nindy dan Ibu Estuningsih selaku admin prodi yang telah membantu dalam memfasilitasi hal administratif selama perkuliahan;
5. Orang tua penulis yaitu ayahanda Anwar dan ibunda Eliyana yang senantiasa memberi dukungan serta doa terbaik untuk penulis;
6. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dan tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak yang harus dikembangkan kedepannya. Oleh karena itu, saran dan komentar yang

bersifat membangun agar dapat dijadikan masukan dalam penyempurnaan penelitian selanjutnya.

Jakarta, 16 April 2025

Penulis,



Nur Rahma



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI PADA DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 JAKARTA DENGAN METODE *FOUR-D*

Nur Rahma

Dosen Pembimbing : Hamidillah Ajie, S.Si., M.T. dan Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran DKV di tingkat SMK adalah penyampaian konsep abstrak seperti teori warna, tipografi, dan prinsip tata letak. Wawancara dengan guru produktif DKV di SMK Negeri 1 Jakarta menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional seperti buku teks dan presentasi statis kurang efektif meningkatkan pemahaman siswa. Survei terhadap siswa kelas XI DKV mengungkapkan bahwa 88,9% mengalami kesulitan memahami materi, sementara 91,1% lebih menyukai media pembelajaran berbasis video animasi. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan video pembelajaran animasi berbasis motion graphics pada materi desain grafis menggunakan metode *Four-D*, yang mencakup tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* melibatkan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi. Tahap *Design* mencakup pembuatan storyboard, naskah video, dan elemen visual seperti warna, tipografi, dan tata letak. Pada tahap *Develop*, video diproduksi menggunakan Adobe *Express* dan Canva, lalu divalidasi oleh ahli materi dan media. Tahap *Disseminate* dilakukan dengan mendistribusikan video kepada guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi: 100% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 97,41% respon positif dari responden. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Jakarta.

Kata Kunci: Desain Grafis, *Four-D*, Video Pembelajaran, Media Interaktif, Animasi Edukasi.

THE DEVELOPMENT OF ANIMATED LEARNING VIDEOS IN GRAPHIC DESIGN AT SMK NEGERI 1 JAKARTA USING THE FOUR-D METHOD

Nur Rahma

Supervisors : Hamidillah Ajie, S.Si, M.T. dan Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has significantly impacted education, including the field of Visual Communication Design (VCD). One major challenge in VCD learning at vocational high schools is delivering abstract concepts such as color theory, typography, and layout principles. Interviews with VCD teachers at SMK Negeri 1 Jakarta revealed that conventional methods like textbooks and static presentations are less effective in improving students' understanding. A survey of 11th-grade VCD students showed that 88.9% had difficulty understanding the material, while 91.1% preferred animation-based video learning media. To address this issue, a development study was conducted to create motion graphics-based animated learning videos for graphic design materials using the Four-D model, which includes Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The Define stage involved needs analysis through interviews and observations. The Design stage included creating storyboards, video scripts, and designing visual elements such as color, typography, and layout. In the Develop stage, videos were produced using Adobe Express and Canva, and then validated by subject matter and media experts. The Disseminate stage involved distributing the videos to teachers and students. Validation results showed very high feasibility: 100% from the subject matter expert, 91% from the media expert, and 97.41% respon positive from responses. These results indicate that the developed animated videos are highly appropriate for use as interactive learning media in the Graphic Design subject at SMK Negeri 1 Jakarta.

Keywords: *Graphic Design, Four-D, Learning Video, Interactive Media, Educational Animation.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGHANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritik	7
2.1.1 Pendidikan Desain Grafis di SMK Negeri 1 Jakarta	7
2.1.2 Profil Sekolah.....	7
2.1.3 Media Pembelajaran	12
2.1.4 Video Animasi.....	13
2.1.5 Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi	14
2.1.6 Teori Kognitif.....	15
2.1.7 Multimedia	16
2.1.8 Adobe <i>Express</i>	18
2.1.9 Canva	18
2.1.10 Interaktif.....	19
2.1.11 Populasi dan Sampel	19
2.1.12 Skala Likert	20
2.1.13 Skala Guttman.....	20

2.2 Kerangka Pengembangan	20
2.2.1 Metode Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	20
2.2.2 Metode Pengembangan <i>Four-D</i>	21
2.3 Penelitian Relevan.....	24
2.4 Konsep Pengembangan Produk.....	30
BAB III.....	32
METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	32
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	32
3.2.1 Alat Penelitian	32
3.2.2 Bahan Penelitian.....	33
3.3 Metode Pengembangan	33
3.4 Prosedur Pengembangan.....	34
3.4.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	34
3.4.2 Tahap Perencanaan Produk	35
3.4.3 Tahap Desain Produk	36
3.4.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
3.4.5 Instrumen Penelitian.....	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	59
3.5.1 Analisis Data Statistik Deskriptif	59
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Hasil Penelitian.....	62
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	62
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	63
4.1.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	84
4.1.4 Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	84
4.2 Kelayakan Produk.....	84
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Materi	84
4.2.2 Hasil Pengujian Ahli Media.....	87
4.2.3 Hasil Pengujian Responden	90
4.2.4 Revisi.....	94
4.3 Pembahasan	95
BAB V.....	97

KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	145

