

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah menjadi peran utama dalam menciptakan perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan. Seiring dengan perubahan zaman, teknologi terus menciptakan peluang baru yang belum pernah terbayangkan (Iswenda, 2024). Salah satu pemanfaatan teknologi yang berdampak besar adalah bidang pendidikan. Teknologi telah merubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien, dan mudah diakses.

Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk membangun dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang telah disampaikan oleh guru dalam suatu kondisi dengan menggunakan alat tertentu (Rahman et al., 2022).

Pada Februari 2022, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar yang didasarkan pada Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek) Nomor 56/M/2022. Pada praktiknya Kurikulum Merdeka secara resmi ditetapkan sebagai Kurikulum Nasional tanggal 25 Maret 2024 melalui Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024.

Kurikulum Merdeka ditandai dengan munculnya modul ajar sebagai pengganti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada kurikulum 2013, format RPP dibuat berdasarkan silabus dan Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan pada Kurikulum Merdeka, RPP dapat dikembangkan menjadi lebih kreatif dan inovatif (Hikmah & Azmah, 2025). Modul ajar dirancang sebagai bahan ajar yang memuat capaian pembelajaran, isi materi, metode, dan media pembelajaran yang dapat menjadi panduan bagi guru untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran yang dicantumkan harus mampu meningkatkan semangat belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal (Sunantri et al., 2016).

Media pembelajaran semakin berkembang dengan hadirnya teknologi. Berdasarkan hasil studi REFO Indonesia sebanyak 91,7% *audiens* menyatakan bahwa satuan kependidikan di Indonesia secara positif mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini didukung dengan munculnya berbagai ragam media pembelajaran seperti *e-book*, *powerpoint*, hingga video animasi (Prahitaningtyas, 2022).

Saat ini video animasi sering digunakan sebagai media informasi yang menarik. Salah satu teknik video animasi yang banyak digunakan adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan dari elemen grafis seperti ilustrasi, teks, dan video yang dianimasikan menjadi sebuah karya visual dinamis untuk menyampaikan informasi. Dengan menggabungkan berbagai elemen visual dinamis, audio, dan narasi, *motion graphic* memberikan pengalaman belajar yang efektif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran terkini. (D. Cahyadi & Erlangga M, 2024).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusmaningsih menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan video *motion graphic* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Yusmaningsih et al., 2024). Dalam hasil penelitian lain yaitu pada uji coba video pembelajaran *motion graphic* menunjukkan hasil responden sebesar 97,67% termasuk dalam kategori kriteria “sangat baik” dari siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 48 Jakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video *motion graphic* berperan menjadi media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi (Wahidaini et al., 2022).

Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Maharani mengenai media pembelajaran berbasis video menggunakan model pengembangan *Four-D* menunjukkan hasil responden sebesar 84,3% termasuk dalam kategori “sangat layak” dari siswa kelas X Tata Busana di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Penerapan model *Four-D* memiliki empat tahapan. Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan analisis kebutuhan. Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan rancangan produk berdasarkan data yang telah diperoleh dari tahap *define*. Pada tahap *development* (pengembangan) produk yang dihasilkan perlu diuji oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap terakhir yaitu *disseminate* (penyebaran)

produk diberikan kepada guru untuk digunakan dalam pembelajaran (Thiagarajan et al., 1974). Model pengembangan *Four-D* cocok untuk pengembangan bahan ajar karena tahapannya terstruktur dan sederhana (Amali & Kurniawati, 2019).

SMK Negeri 48 Jakarta mulai menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahun 2024 dengan mengalami perubahan jurusan yang sebelumnya Multimedia menjadi Desain Komunikasi Visual (DKV). Menurut wawancara dengan Bapak Kusnandar, selaku Kepala Program DKV SMK Negeri 48 Jakarta menyatakan bahwa guru kejuruan DKV perlu beradaptasi dengan elemen-elemen yang ada pada Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut terdapat CP mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV, salah satunya yaitu elemen menerapkan desain panduan tertulis (*brief*). Elemen ini sangat penting dipahami oleh siswa karena desain *brief* merupakan dasar utama dalam memulai sebuah proyek desain. *Brief* berisi panduan dan informasi penting yang akan menentukan arah dan tujuan dari hasil desain atau produk digital yang dibuat. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan tidak hanya mampu membaca dan memahami isi *brief*, tetapi juga mampu menganalisis kebutuhan proyek dan melaksanakan perintah dalam *brief* dengan tepat.

Pemahaman terhadap materi desain *brief* melatih siswa untuk berpikir terstruktur, memahami konteks desain, dan berkolaborasi dalam lingkungan industri kreatif. Oleh karena itu, penguasaan terhadap elemen ini menjadi landasan penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi visual di dunia kerja.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV khususnya materi desain *brief* hanya mengandalkan *e-book* yang dirancang oleh guru pengampu. *E-book* umumnya memuat materi yang disajikan berupa kumpulan teks sehingga siswa harus membaca secara keseluruhan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami isi materi (Annisa Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI DKV ditemukan bahwa teori pada materi desain *brief* dianggap lebih sulit dibandingkan dengan praktiknya. Hal ini mempengaruhi nilai Sumatif Tengah Semester (STS)

Konsentrasi Keahlian DKV sebanyak 66 dari 72 siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

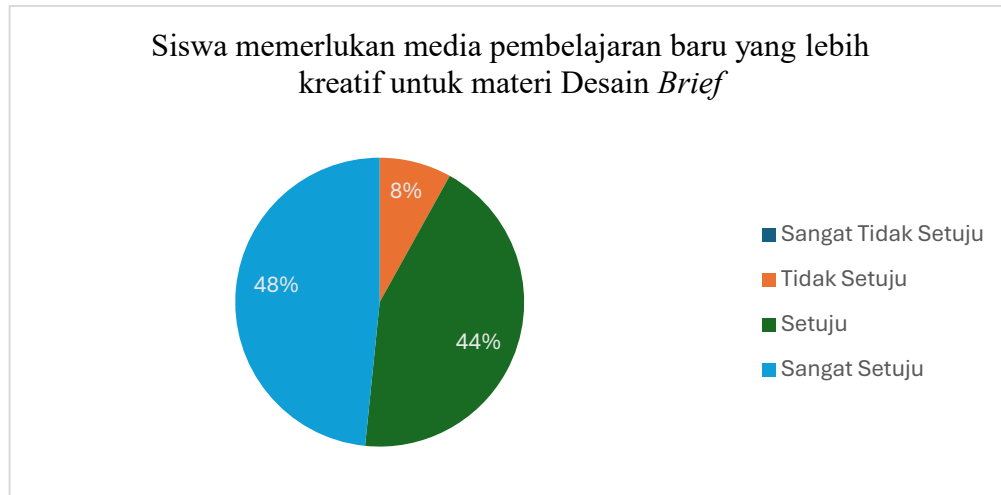
Tabel 1.1 Nilai STS Konsentrasi Keahlian DKV

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
86-100	6	8.33	Tuntas (memenuhi KKM)
<86	66	91.67	Tidak Tuntas (tidak memenuhi KKM)
Total	72	100	

STS tersebut memuat teori dari capaian pembelajaran elemen menerapkan desain *brief*. Pada elemen tersebut siswa dituntut memahami dan menerapkan beberapa sub-elemen penting, seperti latar belakang proyek, tujuan yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, sasaran khalayak, media yang digunakan, strategi kreatif, tenggat waktu, serta pihak yang terlibat. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), serta berkolaborasi dan berkomunikasi dengan tim dan klien.

Kompleksitas teori yang termasuk dalam elemen tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, terutama dalam penyampaian materi dilakukan melalui media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa memahami teori pada elemen menerapkan desain *brief*.

Hasil kuesioner yang dilakukan pada siswa kelas XI jurusan DKV, SMK Negeri 48 Jakarta dengan total responden 62 siswa menunjukkan bahwa sebanyak 30 siswa sangat setuju dan 27 siswa setuju dengan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif untuk materi desain *brief* yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.

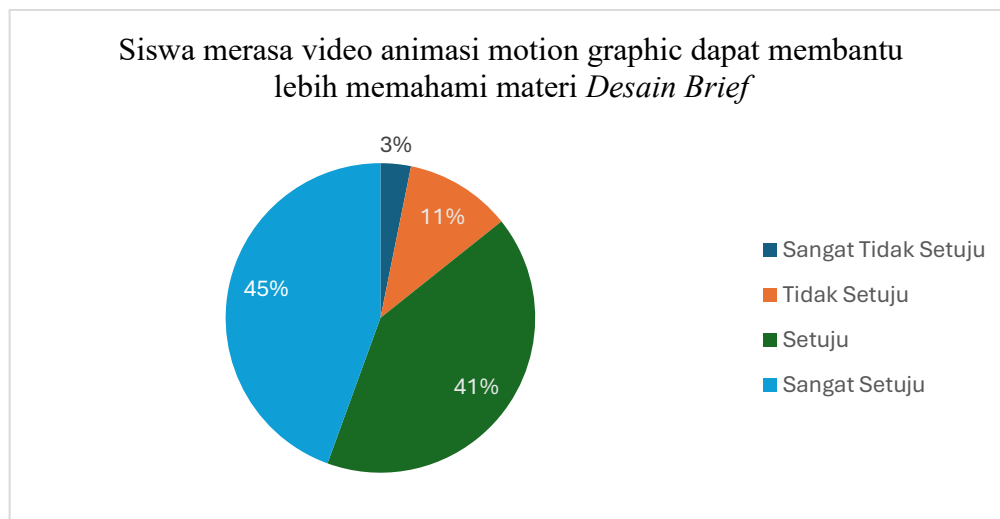


Gambar 1.1 Motivasi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Baru

Salah satu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang bersifat kognitif secara menarik dan kreatif adalah video *motion graphic*. Media ini menekankan visual yang dinamis dan terstruktur untuk menyampaikan informasi yang kompleks secara ringkas dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran pada teori desain *brief* yang memuat banyak poin penting, *motion graphic* dapat membantu siswa memvisualisasikan informasi yang bersifat kognitif, seperti penentuan sasaran, strategi kreatif, hingga perancangan desain *brief*. Penyajian materi secara visual yang didukung dengan narasi mampu meningkatkan daya tarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Bapak Kusnandar, selaku Kepala Program DKV SMK Negeri 48 Jakarta menyebutkan bahwa video *motion graphic* dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran, namun perancangannya membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih besar, sehingga guru kejuruan DKV memilih media pembelajaran lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi siswa yang menginginkan penyajian materi teori dalam bentuk visual, seperti video *motion graphic*.

Hasil kuesioner lainnya menunjukkan sebanyak 28 siswa sangat setuju dan 26 siswa setuju bahwa video *motion graphic* dapat membantu meningkatkan pemahaman materi desain *brief* yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Pandangan Siswa Tentang Video *Motion Graphic*

Berdasarkan studi literatur, hasil wawancara dan kuesioner yang disebar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video *motion graphic* menjadi solusi dalam menyajikan materi *desain brief* yang lebih menarik untuk siswa kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta. Dalam proses pembuatan video pembelajaran *motion graphic* ini peneliti memilih model pengembangan *Four-D*. Model *Four-D* yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan memiliki 4 tahap, yaitu *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau Perancangan, *Develop* atau Pengembangan, serta *Disseminate* atau Penyebaran (Thiagarajan et al., 1974).

Dengan adanya pengembangan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran pada elemen menerapkan desain *brief* DKV di SMK Negeri 48 Jakarta, diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang meningkatkan pemahaman siswa kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta mengenai materi desain *brief* serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih visual, menarik, dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sebanyak 67 dari 72 siswa kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta mendapatkan nilai STS dibawah KKM pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV, khususnya elemen menerapkan desain *brief*.

2. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa teori dalam elemen menerapkan desain *brief* sulit dipahami.
3. Penggunaan media pembelajaran belum sesuai dengan preferensi siswa yang lebih menyukai penyajian materi desain *brief* dalam bentuk visual, seperti video *motion graphic*.
4. Belum adanya media pembelajaran yang berpotensi mendukung pemahaman siswa mengenai teori desain *brief* secara visual pada jurusan DKV di SMK Negeri 48 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video *motion graphic* materi desain *brief* untuk kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta.
2. Media pembelajaran video *motion graphic* ini dikembangkan dengan menggunakan model *Four-D*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana menghasilkan bahan ajar desain *brief* berbasis video *motion graphic* dengan model *Four-D* untuk kelas XI DKV SMKN 48 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar desain *brief* berbasis video *motion graphic* dengan model *Four-D* untuk kelas XI DKV SMKN 48 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menerapkan model *Four-D* dalam mengembangkan bahan ajar desain *brief* berbasis *video motion graphic* untuk kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta.
 - b. Meningkatkan keterampilan peneliti dalam proses pengembangan bahan ajar desain *brief* berbasis *video motion graphic*.
 - c. Menambah pengetahuan dan kesadaran peneliti mengenai desain *brief*.
 - d. Peneliti dapat memberikan kontribusi terhadap penyampaian desain *brief* dengan *video motion graphic*.
2. Bagi Guru Konsentrasi Keahlian DKV SMK Negeri 48 Jakarta
 - a. Membantu Guru Keahlian DKV SMK Negeri 48 Jakarta dalam mengembangkan bahan ajar desain *brief* berbasis *video motion graphic* untuk kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta.
 - b. Mempermudah Guru Konsentrasi Keahlian DKV SMK Negeri 48 Jakarta dalam menyampaikan bahan ajar *desain brief* kepada siswa kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta dengan lebih visual, menarik, dan interaktif.
3. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa kelas XI DKV SMK Negeri 48 Jakarta mengenai desain *brief*.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV, khususnya desain *brief* dengan visual yang lebih menarik dan interaktif.
4. Bagi Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
 - a. Meningkatkan reputasi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dengan menghasilkan lulusan yang berkontribusi dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SMK dengan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif.
 - b. Menambah bahan referensi penelitian dan contoh implementasi nyata dalam pengembangan bahan ajar desain *brief* berbasis *video motion graphic* dengan model *Four-D*.