

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi era digital membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Institusi pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dalam menyampaikan informasi selama proses belajar mengajar. Perubahan tersebut menuntut inovasi, terutama pada media penyampaian materi, guna meningkatkan pengalaman belajar bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai perantara esensial yang digunakan pendidik untuk menyalurkan informasi dan stimulasi yang diharapkan dapat memicu pemikiran, emosi, minat, serta fokus siswa (Mardiah et al., 2024).

Pentingnya media dalam proses edukasi ditunjukkan oleh kapasitasnya untuk memfasilitasi pemahaman subjek ajar dengan lebih baik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen sistem pembelajaran yang berdampak langsung pada prestasi siswa (Noviarini et al., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai fasilitator kepada siswa sebagai penerima informasi, dirancang agar penyampaian informasi dapat secara optimal memenuhi tujuan pembelajaran sehingga siswa terlibat secara nyata dalam proses belajar mengajar. Pendidik dituntut untuk bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan kolaborasi (Afriani et al., 2024).

Seiring berkembangnya media pembelajaran, maka guru dituntut untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan membuat media pembelajaran tersebut menjadi menarik dan mudah dipahami. Namun, di SMKN 1 Jakarta, khususnya pada kelas XI jurusan DKV, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran materi *Branding* Produk pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan). Hasil wawancara dengan Bapak Drs. Martuah Sinaga, guru mata pelajaran PKK jurusan DKV kelas XI, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum optimal dan kurang menarik perhatian siswa. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

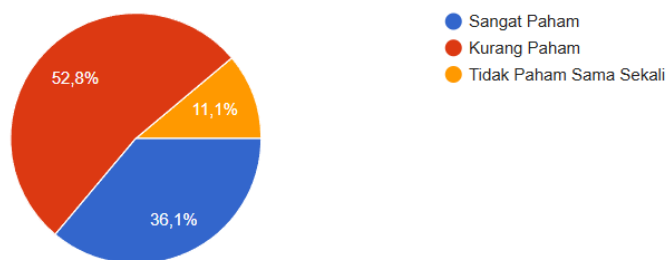
Media tersebut belum mampu memvisualisasikan konsep *Branding Produk* yang bersifat abstrak dan multidimensi, sehingga siswa kesulitan memahami keterkaitan antar konsep yang disampaikan. Penyajian materi yang masih didominasi teks dan penjelasan verbal menyebabkan informasi kurang tersampaikan secara visual. Kondisi ini menimbulkan perbedaan pemahaman antar siswa. Kondisi ini juga tidak sejalan dengan karakteristik siswa DKV yang lebih mudah memahami materi melalui visual yang dinamis dan terstruktur.

Hasil kuesioner terhadap 36 siswa kelas XI jurusan DKV menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi *Branding Produk*, khususnya pada elemen *Brand Identity*. Sebanyak 52,8% siswa menyatakan kurang memahami, 11,1% menyatakan tidak memahami sama sekali, dan hanya 36,1% menyatakan sangat memahami materi tersebut. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang optimal terhadap konsep dasar dalam *Branding Produk*. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada **Gambar 1.1**.

2. Se jauh mana pemahamanmu mengenai elemen-elemen *Brand Identity* (seperti Logo, Tipografi, Warna, dan *Value Proposition*)?

 Salin diagram

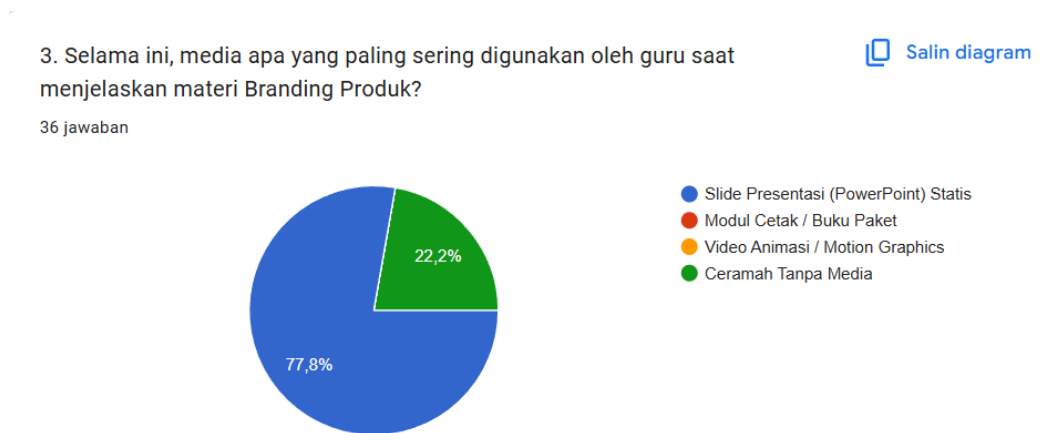
36 jawaban



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Pemahaman Murid

Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar masih didominasi metode konvensional. Sebanyak 77,8% siswa menyatakan bahwa guru lebih sering menggunakan slide presentasi (PowerPoint), dan 22,2% menyatakan pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah tanpa media pendukung. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran berbasis video, khususnya *motion graphic*, belum diterapkan dalam proses

pembelajaran. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat **pada Gambar 1.2.**



Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Media yang Digunakan Murid

Proses belajar mengajar di kelas menunjukkan bahwa karakteristik pembelajaran kejuruan, khususnya DKV, memerlukan metode yang lebih praktis, misalnya demonstrasi langsung. Idealnya, siswa lebih banyak belajar melalui studi kasus dan praktik untuk mengasah kompetensi, sementara teori diringkas menjadi poin-poin penting dan visual untuk pemahaman dasar yang cepat. Penerapan kurikulum secara konvensional dianggap kurang sesuai dengan tuntutan pendidikan kejuruan yang menekankan pada aspek praktikal. Belum tersedia media pembelajaran yang relevan, dinamis, dan berbasis multimedia modern, seperti *motion graphic*, yang secara khusus dirancang untuk membedah materi *Branding Produk* di sekolah tersebut.

Penggunaan *motion graphic* terbukti mampu meningkatkan minat, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa. Implementasi media *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan karena tampilannya yang menarik membuat siswa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan (Faradila, E. D., 2024). Penerapan *motion graphic* dalam video pembelajaran dipilih karena dianggap sebagai konsep baru dan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran materi *Branding Produk* di DKV SMKN 1 Jakarta.

Model pengembangan Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dinilai masih relevan dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan kajian literatur sistematis oleh Indaryanti *et al.* (2025), ditemukan bahwa 70% studi yang menggunakan model Four-D terkonsentrasi pada konteks pendidikan yang menunjukkan efektivitas serta tahapannya lebih cepat karena proses validasi dan uji coba langsung terintegrasi dalam tahap *develop* tanpa memerlukan fase evaluasi tersendiri.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk video pembelajaran *motion graphic* untuk materi *Branding Produk* sebagai media ajar baru yang menarik. Proses pengembangan ini akan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model *Four-D* (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), yang merupakan kerangka kerja umum untuk menghasilkan produk pembelajaran yang teruji.

Penelitian ini diberi judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHICS* UNTUK MATERI *BRANDING PRODUK* PADA JURUSAN DKV SMKN 1 JAKARTA”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan utama dalam proses pembelajaran materi *Branding Produk* di Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan berupa *text slide PowerPoint* sehingga siswa kurang mampu memvisualisasikan konsep *Branding Produk* yang bersifat abstrak dan multidimensi
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang relevan, dinamis, dan berbasis multimedia modern, seperti *motion graphic*, untuk materi *Branding Produk*.
3. Adanya perbedaan pemahaman siswa terhadap materi disebabkan perbedaan sumber belajar yang dicari secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini berjalan secara terarah, sistematis, dan mencapai tujuan yang spesifik, maka penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development – R&D*) dengan mengadaptasi model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada produk media berbasis *motion graphic* untuk menyampaikan materi konsep dasar dan elemen-elemen kunci dalam *Branding* Produk, disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 1 Jakarta.
3. Uji coba produk dilakukan terbatas pada tahapan validasi oleh Guru PKK Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta, serta uji responden siswa kelas XI di Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta.
4. Tahap *Disseminate* dalam model pengembangan *Four-D* bertujuan untuk menyebarluaskan produk ke jangkauan yang lebih luas dengan mengunggah produk ke platform YouTube agar dapat diakses secara fleksibel.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana hasil media pembelajaran berbasis *Motion graphics* dengan model pengembangan *Four-D* dapat diterapkan untuk materi *Branding* Produk pada Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dilakukan adalah: “Menghasilkan media pembelajaran berupa produk *Motion graphics* yang layak untuk materi *Branding* Produk pada Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta menggunakan model pengembangan *Four-D*.”

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan manfaat, seperti berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

1. Menyediakan aset media pembelajaran yang inovatif, dinamis, dan relevan dengan bidang keahlian DKV, sehingga dapat memperkaya sumber belajar yang ada di sekolah.
2. Mendukung guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dalam menerapkan media pembelajaran dengan konsep baru, yaitu menyajikan materi *Branding* Produk dengan visualisasi yang lebih menarik.
3. Memberikan fleksibilitas belajar bagi peserta didik karena media *motion graphic* dapat diakses kapan saja (baik saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran), sehingga mendorong kegiatan belajar secara mandiri.

b. Bagi Siswa

1. Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi *Branding* Produk yang bersifat konseptual dan abstrak melalui penyajian visualisasi *motion graphic* yang kreatif dan lugas.
2. Meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa karena media yang digunakan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Jurusan DKV sebagai pembelajar visual.

c. Bagi Peneliti

1. Menjadi wadah bagi peneliti untuk mengembangkan dan mengaplikasikan kemampuan dalam merancang, memproduksi, dan memvalidasi media pembelajaran yang menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Memberikan pengalaman nyata bagi peneliti dalam memahami secara mendalam proses perancangan *motion graphic* berdasarkan tahapan model pengembangan *Four-D*.

2. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi empiris bagi penelitian selanjutnya di bidang Teknologi Pendidikan dan Desain Komunikasi Visual yang mengimplementasikan *motion graphic* sebagai media pembelajaran pada materi kejuruan.

2. Memperkuat kajian teori tentang efektivitas media audio-visual berbasis animasi dalam mengatasi kesulitan pemahaman konsep abstrak pada pendidikan vokasi.

