

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk menghadapi tantangan kehidupan di era globalisasi yang terus berkembang. Seiring dengan kemajuan zaman, dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi kini menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang berperan memberikan inovasi baru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan berbagai perangkat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui berbagai media pembelajaran yang dirancang untuk memperjelas penyampaian materi. Pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan satu bentuk penyajian saja. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan auditori, sehingga penggunaan unsur gambar, teks, audio, dan animasi secara bersamaan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Mayer, 2002). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia seperti *motion graphic* menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik.

Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik agar proses transfer ilmu berjalan optimal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat komunikasi atau perantara antara dua pihak dalam menyampaikan pesan, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media merupakan perangkat yang berfungsi untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima, serta mampu

menarik perhatian, mempengaruhi pikiran, dan mengarahkan fokus peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Busyaeri dalam Melani *et al.*, 2024). Dengan demikian, media tidak hanya menjadi alat bantu visual, melainkan juga sarana strategis dalam mengembangkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran mencakup segala bentuk, alat, lingkungan, dan kegiatan yang dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar hasil belajar tercapai secara efektif dan efisien (Melani *et al.*, 2024). Sementara itu, Menurut Daryanto (dalam Ni'mah, 2016) Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan perpaduan antara elemen visual, teks, ilustrasi, dan suara yang digerakkan untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik. Dalam pembelajaran DKV, media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar secara visual, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep desain dan prinsip komunikasi visual secara menarik. Penggunaan *motion graphic* sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Romadonah, 2020). Penelitian di lingkungan SMK menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *motion graphic* dinilai “sangat layak” digunakan dengan tingkat validitas mencapai 94,67%, karena mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang bersifat teknis dan konseptual (Gamizar Naufal Rafif *et al.*, 2021).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif juga terlihat dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK) Desain Komunikasi Visual (DKV) kurikulum merdeka kelas XI pada materi *Design Brief*. Pembelajaran pada jurusan DKV menuntut kemampuan visual, kreativitas, serta pemahaman konsep desain yang bersifat praktis dan aplikatif. Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran yang

menarik dan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik visual menjadi faktor penting dalam mendukung pencapaian materi *Design Brief*.

Motion graphic dipilih sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru serta siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih jelas dan menarik, khususnya pada materi *Design Brief* yang memiliki pembahasan konseptual seperti *moodboard*, *brandboard*, dan *brand guideline*. Selain itu, *motion graphic* dinilai mampu membantu proses pembelajaran karena memadukan elemen visual bergerak, teks, animasi, dan audio secara bersamaan, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih runtut dan mudah dipahami oleh siswa.

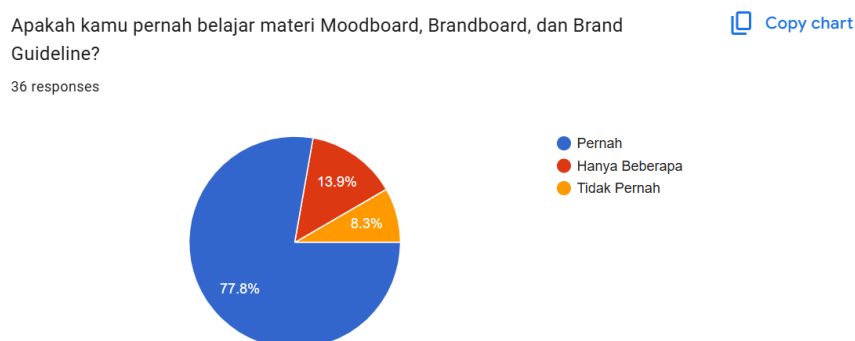
Pada kurikulum merdeka jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), materi *Design Brief* termasuk ke dalam mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK) DKV yang dipelajari oleh siswa kelas XI. Materi ini menjadi salah satu dasar dalam proses perancangan desain karena berisi arahan, konsep, tujuan visual, serta identitas yang akan digunakan dalam sebuah proyek desain. Dalam praktiknya, *Design Brief* tidak hanya digunakan sebagai materi pembelajaran di sekolah, tetapi juga digunakan dalam dunia industri kreatif sebagai dokumen acuan antara klien dan desainer sebelum proses perancangan visual dilakukan. Oleh karena itu, pemahaman terhadap materi *Design Brief* menjadi penting bagi siswa DKV sebagai bekal dalam proses pembelajaran maupun persiapan menghadapi dunia kerja kreatif.

Materi *Design Brief* dipilih dalam penelitian ini karena memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi dibandingkan beberapa materi lainnya pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian. Materi ini tidak hanya membahas konsep dasar perancangan desain, tetapi juga mencakup proses penyusunan *design brief*, *moodboard*, *brandboard*, dan *brand guideline* yang membutuhkan pemahaman visual serta keterkaitan antar konsep secara runtut. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui siswa dinilai masih mengalami kesulitan pada materi *Design Brief* dibandingkan beberapa materi lainnya. Hal

tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi *Design Brief* sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Jakarta, media pembelajaran yang digunakan dalam materi *design brief* masih terbatas pada penggunaan buku teks, *slide* presentasi, atau penjelasan verbal dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga minat dan perhatian peserta didik belum optimal. Selain itu, penyajian materi yang kurang variatif dan cenderung monoton berdampak pada menurunnya motivasi belajar sebagian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, peserta didik jurusan DKV memiliki kecenderungan belajar visual yang tinggi dan membutuhkan media yang mampu menstimulasi indera penglihatan serta pendengaran secara bersamaan.

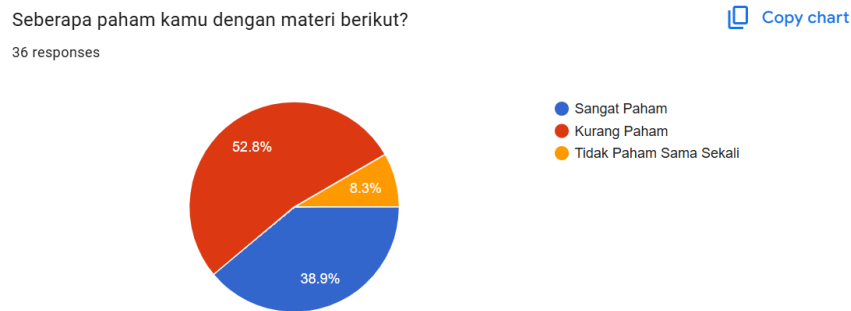
Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil kuesioner analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, sebanyak 77,8% siswa menyatakan pernah mempelajari materi Moodboard, Brandboard, dan Brand Guideline, sementara 13,9% siswa menyatakan hanya mempelajari sebagian materi, dan 8,3% siswa lainnya menyatakan belum pernah mempelajari materi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah mengenal materi, tingkat pemahaman yang dimiliki belum merata. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pernah Mempelajari Materi *Design Brief*

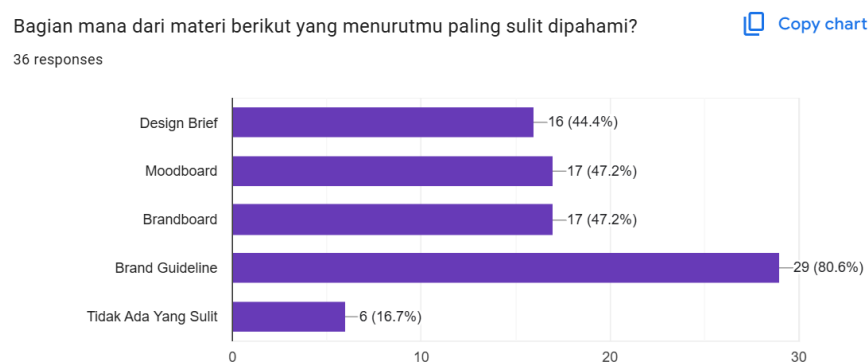
Selanjutnya, dari sisi pemahaman materi, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 52,8% siswa menyatakan kurang paham terhadap materi, 8,3% siswa

menyatakan tidak paham sama sekali dengan materi, sedangkan 38,9% siswa menyatakan sangat paham. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Pemahaman Siswa Terhadap Materi

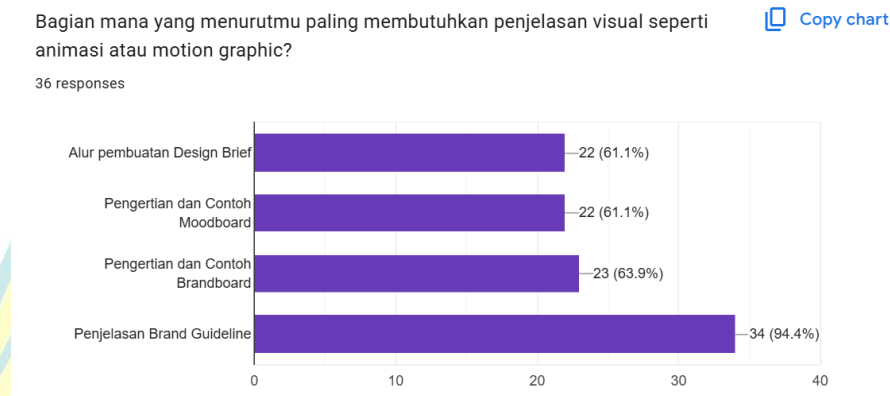
Kesulitan tersebut semakin terlihat dari hasil kuesioner mengenai bagian materi yang paling sulit dipahami. Sebanyak 80,6% siswa menyatakan bahwa materi *Brand Guideline* merupakan bagian yang paling sulit dipahami, diikuti oleh materi *Moodboard* dan *Brandboard* masing-masing sebesar 47,2% serta *Design Brief* sebesar 44,4%. Temuan ini menunjukkan bahwa materi-materi tersebut bersifat teknis dan konseptual sehingga memerlukan penyajian visual yang lebih sistematis dan menarik agar mudah dipahami. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1. 3 Hasil Kuesioner Materi Yang Sulit Dipahami

Selain itu, ketika siswa ditanyakan mengenai bagian materi yang paling membutuhkan penjelasan visual seperti animasi atau *motion graphic*, sebanyak 94,4% siswa menyatakan bahwa materi *Brand Guideline* sangat membutuhkan

penjelasan visual seperti animasi atau *motion graphic*. Sementara itu, materi *Brandboard* 63,9% siswa, *Moodboard* 61,1% siswa, dan alur pembuatan *Design Brief* 61,1% siswa juga dinilai membutuhkan penjelasan visual yang lebih menarik. Hasil ini semakin menegaskan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis audiovisual yang mampu menjelaskan konsep secara dinamis. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Hasil Kuesioner Siswa Membutuhkan Penjelasan Visual

Berdasarkan hasil kuesioner dan kondisi pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dan Semmel, yang terdiri dari empat tahap utama yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model *Four-D* banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena memiliki alur kerja yang sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap validasi produk. Model ini dinilai sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* karena memudahkan peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna. Selain itu, tahapan pada model *Four-D* juga terarah sehingga dapat membantu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Metode *Four-D* mampu memadukan antara aspek pedagogis dan teknologis secara terarah, sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Zamsiswaya *et al.*, 2024)

Sebagai upaya menjawab permasalahan dan kebutuhan pembelajaran tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK) dengan metode *Four-D* untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta menjadi langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media berbasis *motion graphic* dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan peserta didik (Romadonah, 2020). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di bidang DKV serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran pada materi *Design Brief* masih didominasi oleh media konvensional seperti buku teks dan *slide* presentasi statis.
2. Penyajian materi yang kurang variatif menyebabkan sebagian peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Terdapat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk mendukung perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik.
4. Terdapat materi ajar yang sulit dipahami karena bersifat teknis dan abstrak sehingga sulit dipahami tanpa dukungan visualisasi yang sistematis dan menarik.

1.3 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, batasan penelitian yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk materi *Design Brief* kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada topik *Design Brief*, yang di dalam cakupannya meliputi beberapa submateri pendukung

yaitu: penyusunan *Design Brief*, pembuatan *Moodboard*, *Brandboard*, dan *Brand Guideline*, sebagai satu rangkaian proses perancangan desain.

3. Pengembangan media pembelajaran dibatasi hanya menggunakan model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dan tidak membandingkan dengan model pengembangan lainnya.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada proses pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran *motion graphic* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa.
5. Penelitian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui eksperimen kelas ataupun membandingkan efektivitas media dengan media pembelajaran lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana hasil dari pengembangan *motion graphic* pada materi *Design Brief* menggunakan metode *Four-D* untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan, dan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi *Design Brief* menggunakan metode *Four-D* untuk siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, seperti berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Membantu guru mata pelajaran dalam menerapkan media pembelajaran dengan konsep baru, yang menyajikan materi yang lebih menarik dan relevan.
 - b. Penelitian ini memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar karena video pembelajaran dapat digunakan saat jam pelajaran maupun di luar

jam pelajaran dan dapat diakses kapan saja, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

2. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini membantu dalam mengembangkan kemampuan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menggunakan *motion graphic*.
- b. Melalui penelitian ini membantu peneliti memiliki pemahaman tentang bagaimana merancang *motion graphic*.
- c. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang pendidikan yang menerapkan *motion graphic* pada media pembelajarannya.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

- a. Menambah bahan referensi penelitian dan contoh implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* menggunakan metode *Four-D*.
- b. Meningkatkan kontribusi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi kreatif di bidang pendidikan.

