

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATA PELAJARAN DDG UNTUK PESERTA DIDIK DI SMK PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

Gamizar Naufal Raffif¹, Hamidillah Ajie², Yuliatratri Sastrawijaya³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹gamizarnaufalraffif@gmail.com, ²hamidillah@yahoo.com, ³yuliatratri@unj.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi dapat menunjang pengembangan media dalam proses belajar dan mengajar. Tetapi berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Jakarta, dan SMK Negeri 51 Jakarta, pembelajaran Dasar Desain Grafis masih kurang baik, karena kurangnya tepat dan kreativitasnya pada media belajar yang disediakan pendidik. Media biasa yang digunakan adalah presentasi dari powerpoint atau modul, media tersebut terlalu banyak tulisan tanpa disandingkan gambar atau animasi pendukung. Sehingga pada waktu pendidik menjelaskan materi, banyak peserta didik tidak memperhatikan dan hal tersebut yang memungkinkan peserta didik tidak bisa mengingat materi untuk waktu jangka panjang. Membuat media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dapat digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang keterampilan atau kompetensi yang bersifat spesifik. Animasi dan ilustrasi unik dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep pelajaran yang ada pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Media ini dapat ditampilkan di ruang kelas menggunakan proyektor atau pun dengan layar komputer di laboratorium sekolah. Media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini akan dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran yaitu prinsip modularitas dan prinsip redundansi. Pada pengembangan video pembelajaran ini, peneliti akan membuat video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan animasi dan narasi yang akan menjelaskan materi terkait dan peneliti juga tidak akan menggunakan gambar, grafik, atau animasi yang tidak berkaitan terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. Metode pengembangan produk ini menggunakan *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)* karena pada metode ini terdapat tahap pengonsepan, perancangan, pengumpulan data, produksi, evaluasi dan pendistribusian sehingga mampu mengatasi kebutuhan nyata melalui pengembangan solusi pada suatu masalah dan dapat menghasilkan produk yang memiliki validitas tinggi karena sudah melalui proses uji validitas oleh tim ahli dan uji coba lapangan. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang memiliki tingkat kelayakan 94,67% yang masuk kedalam kategori sangat baik.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Motion Graphic, Prinsip Multimedia Pembelajaran, Prinsip Modularitas, Prinsip Redundansi.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi dapat menunjang pengembangan media dalam proses belajar dan mengajar. Media merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang diciptakan agar peserta didik dapat lebih memahami, mengetahui dan lebih terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan oleh pihak sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu guru harus dapat menggunakan alat sebagai media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Disamping harus mampu menggunakan media yang tersedia. Guru dituntut mengembangkan keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang nantinya akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Media pembelajaran dibuat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik haruslah dibuat semenarik mungkin agar mampu memberikan hasil belajar sesuai yang diharapkan, media pembelajaran yang dilakukan tanpa variasi akan membuat peserta didik jenuh dan ilmu yang ditransformasikan oleh guru tidak dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Jakarta, dan SMK Negeri 51 Jakarta, pembelajaran Dasar Desain

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23599>

Grafis masih kurang baik, terlihat dari hasil wawancara yang saya lakukan terhadap guru mata pelajaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik tidak memahami konsep desain grafis, peserta didik masih belum dapat menentukan warna yang tepat dalam sebuah desain grafis, dan peserta didik tidak memahami mata pelajaran dasar desain grafis melalui buku pelajaran.

Masalah lain yang dihadapi yaitu kurangnya kreativitas pada media belajar yang disediakan pendidik. Media biasa yang digunakan adalah presentasi dari *powerpoint* atau modul, media tersebut terlalu banyak tulisan tanpa disandingkan gambar atau animasi pendukung. Sehingga pada waktu pendidik menjelaskan materi, banyak peserta didik tidak memperhatikan dan hal tersebut yang memungkinkan peserta didik tidak bisa mengingat materi untuk waktu jangka panjang.

Menanggapi masalah diatas, diperlukan usaha agar didapatkan pemahaman siswa untuk mata pelajaran ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic*.

Media pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi minat belajar siswa dalam pengajaran yang ada, dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Salah satunya adalah media video pembelajaran berbasis *motion graphic*. Pada saat ini *motion graphic* banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. *Motion graphic* pada umumnya lebih sering digunakan untuk iklan komersial, tetapi media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dapat digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang keterampilan atau kompetensi yang bersifat spesifik. Animasi dan ilustrasi unik dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep pelajaran yang ada pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penerapan prinsip-prinsip Multimedia pembelajaran yang ditulis Richard Mayer juga diperlukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal. Seperti penerapan prinsip modularitas, yaitu peserta didik belajar lebih baik dengan menggunakan animasi dan narasi daripada menggunakan animasi dan teks, dan prinsip redundansi yang berarti hal-hal yang tidak memiliki keterikatan dengan materi itu (gambar, animasi, atau ilustrasi) lebih baik tidak digunakan. Penelitian oleh Daesang Kim dan David A. Gilman (2008) dalam jurnal *Teknologi Pendidikan dan Sosial tentang Effects of Text, Audio and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*, menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan audio, teks, dan gambar efektif. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan

oleh Asih Purwanti, Haryanto dalam jurnal *Inovasi Teknologi Pendidikan tentang Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar*, menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan *motion graphic* pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 1 sekolah dasar efektif. Dengan adanya pemanfaatan berbasis media video pembelajaran berbasis *motion graphic*, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan sangat mudah namun efektif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian untuk pembuatan sebuah media pembelajaran video berbasis *motion graphic* untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK dibutuhkan, yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang bersifat mandiri dapat membuat proses kegiatan pembelajaran akan lebih efektif. Dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media video pembelajaran berbasis *motion graphic* juga bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar, serta mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media yang telah disediakan.

Media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini akan dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran yaitu prinsip modalitas dan prinsip redundansi. Pada pengembangan video pembelajaran ini, peneliti akan membuat video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan animasi dan narasi yang akan menjelaskan materi terkait dan peneliti juga tidak akan menggunakan gambar, grafik, atau animasi yang tidak berkaitan terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. Diharapkan agar peserta didik dapat lebih fokus dan menangkap materi pembelajaran yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Peserta Didik di SMK Program Keahlian Multimedia*.

2. Dasar Teori

2.1 Pengembangan Multimedia *Development Live Cycle (MDLC)*

Luther (Binanto, 2010:259) *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)* terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept* (pengkonsepkan), *design*

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23599>

(pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Pada kenyataannya keenam tahap ini tidak harus dikerjakan berurutan, tetapi dapat berubah posisinya. Walaupun begitu, *concept* (pengkonsep) harus dikerjakan lebih dulu.

2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran audio visual (video) berbasis *motion graphic* yang berisikan materi pembelajaran bab warna dari mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK. Isi dalam video ini sangat berguna bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami materi saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pengembangan produk ini, peneliti mengambil beberapa jurnal dan skripsi sebagai sumber informasi yang digunakan sebagai acuan konsep dasar perancangan media pembelajaran audio visual (video) berbasis *motion graphic* ini. Berikut jurnal dan skripsi yang dijadikan referensi penulis, yaitu:

1. Skripsi Hugo Fahpryan Lawrens (2016) di Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Pembuatan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Beasiswa Di Universitas Negeri Jakarta”.

2. Skripsi Fety Fithriya (2010) di Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Pembuatan Animasi 2 Dimensi *Motion Graphic Frame By Frame* dengan Optimalisasi Komposisi di *Adobe After Effects CS3*”.

3. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan oleh Asih Purwanti, Haryanto (2015) dengan judul “Pengembangan *Motion Graphic* Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar”.

4. Skripsi Chendy Jeane Beatrix (2015) di Universitas Multimedia Nusantara dengan judul “Desain *Motion Graphics* Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi”.

5. Jurnal *Visual Communication Design* oleh Muhammad Iqbal Abdurrohman (2014) dengan judul “Prancangan *Motion Graphic* Pengenalan Kujang Bagi Remaja”.

3. Metodologi

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga tempat yang berbeda, tempat-tempat penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tempat Penelitian

No	Nama Tempat Alamat
1	SMK Negeri 2 Jakarta Jalan Batu No. 3, Kel. Gambir, Kec. Gambir, Jakarta Pusat

	10110
2	SMK Negeri 51 Jakarta Jalan Bambu Apus Raya, No.40, Kel. Bambu Apus, Kec. Cipayung, Jakarta Timur, 13890

Penelitian ini dilakukan sejak bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2019.

3.2 Metode Pengembangan Produk

3.2.1 Tujuan Pengembangan Produk

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video pembelajaran berbasis *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X (Sepuluh) SMK program keahlian Multimedia. Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran ini adalah konsep warna. Diharapkan video pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

3.2.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan *MDLC* karya Luther, yaitu *concept* (pengkonsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Walaupun begitu, *concept* (pengkonsep) harus dikerjakan lebih dulu.

3.2.3 Sasaran Produk

Sasaran dari produk yang dikembangkan ini adalah peserta didik kelas X (Sepuluh) SMK program keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Jakarta, dan SMK Negeri 51 Jakarta yang mempelajari mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

4. Hasil dan Analisis

Hasil pengembangan produk adalah tahap hasil dari produk yang sudah diteliti dan dikembangkan. Disini pengembang mengembangkan sebuah video berbasis *motion graphic* yang berjudul Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis, Materi Warna Untuk Peserta Didik di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta Program Keahlian Multimedia. Video ini dikembangkan dengan teknik *motion graphic* dengan prinsip pembelajaran multimedia, yang terfokus pada prinsip modularitas dan prinsip redundansi. Sehingga video ini berisikan gambar,

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23599>

logo, animasi, serta suara. Pengembangan video ini bertujuan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mudah di mengerti oleh peserta didik di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta. Penelitian dalam pengembangan produk ini dilakukan di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta dengan objek penelitian peserta didik program keahlian multimedia.

Dari hasil yang di dapat dari hasil uji ahli materi, dan berdasarkan garis kontinum. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis *motion graphic* mendapatkan persentase kelayakan 100%, yang berarti skor tersebut terdapat pada interval "Sangat Baik" sesuai dengan tabel 3.5 kategori kelayakan.

Dari hasil yang di dapat dari hasil uji ahli media, dan berdasarkan garis kontinum. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis *motion graphic* mendapatkan persentase kelayakan 87%, yang berarti skor tersebut terdapat pada interval "Sangat Baik" sesuai dengan tabel 3.5 kategori kelayakan.

Berdasarkan garis kontinum, dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis *motion graphic* mendapatkan persentase kelayakan 88%, yang berarti skor tersebut terdapat pada interval "Sangat Baik" sesuai dengan tabel 3.5 kategori kelayakan.

Berdasarkan garis kontinum, dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis *motion graphic* mendapatkan persentase kelayakan 94,67%, yang berarti skor tersebut terdapat pada interval "Sangat Baik" sesuai dengan tabel 3.5 kategori kelayakan.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada pihak guru di SMKN 2 Jakarta dan SMKN 51 Jakarta menunjukkan permasalahan bahwa dibutuhkan video pembelajaran yang memberikan informasi mengenai materi warna mata pelajaran dasar desain grafis. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan materi secara lebih mudah, cepat, menarik, dan menyeluruh kepada peserta didik bidang keahlian multimedia di SMKN 2 Jakarta dan SMKN 51 Jakarta.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5 dan artinya produk dapat dilanjutkan ke tahap uji selanjutnya tetapi produk akan direvisi terlebih dahulu berdasarkan hasil uji ahli materi. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media, produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori baik berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5 dan artinya produk dapat dilanjutkan ke tahap uji selanjutnya tetapi produk akan direvisi terlebih

dahulu berdasarkan hasil uji ahli media. Selanjutnya video pembelajaran ini di ujikan kepada responden berskala kecil, berdasarkan hasil uji yang dilakukan kepada kelompok kecil ini produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5 dan artinya produk dapat dilanjutkan ke tahap uji selanjutnya tetapi produk akan direvisi terlebih dahulu yang selanjutnya video pembelajaran ini di ujikan kepada responden berskala besar. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan kepada kelompok besar ini produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka, produk dinyatakan telah sesuai untuk digunakan dan siap diproduksi akhir.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengembangan dan penelitian video pembelajaran berbasis *motion graphic* di SMKN 2 Jakarta dan SMKN 51 Jakarta program keahlian multimedia yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang ada, dan menerapkan prinsip modularitas dan prinsip redundansi adalah media video pembelajaran berbasis *motion graphic* secara keseluruhan memiliki kategori "sangat baik", sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar dalam memecahkan masalah pembelajaran dan menjadi media yang menarik bagi peserta didik. Materi yang dikembangkan pada media video pembelajaran berbasis *motion graphic* yaitu materi mata pelajaran dasar desain grafis dengan bab pembahasan warna. Evaluasi terhadap produk media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan tahap-tahap review ahli materi dan ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar, analisis, dan revisi sehingga menjadi produk akhir yang layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik.

Daftar Pustaka:

- Abdurrohman, Muhammad Iqbal. (2014) Perancangan Motion Graphic Pengenalan Kujang Bagi Remaja. [Jurnal]. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Adobe Creative Team. (2013). Adobe Premiere Pro Help and Tutorials : Adobe Blog.
- Arsyad, Azhar. 2011. Ed. Revisi. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23599>

- Boardman, Al. <http://www.alboardman.com/what-is-motion-graphics/>. Diakses pada 15 April 2019.
- Borg, W.R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPL.
- Djali & Muljono, Pudji. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fahpryan, Hugo. *Pembuatan Video Motion Graphic Sebagai Media Informasi Beasiswa Di Universitas Negeri Jakarta [Skripsi]*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Fithriya, Feti. *Pembuatan Animasi 2 Dimensi Motion Graphic Frame By Frame dengan Optimalisasi Komposisi di Adobe After Effects CS3 [Skripsi]*. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Heineich et.al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lankow, Jason, dkk. 2014. *Infografis-Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santyasa, I wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Tersedia: <http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media-Pembelajaran.pdf> (17 Juli 2016)
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Jakarta

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23599>