

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MOTION GRAPHIC UNTUK SISWA KELAS XI  
PADA DESAIN MULTIMEDIA DI SMK N 1 CIBADAK**

**Damayanti**

**Heni Wulandari**

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

[may.exe@gmail.com](mailto:may.exe@gmail.com)

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *motion graphic* sebagai stimulus positif bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas, media yang menarik dan inovatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *motion graphic*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi massal. Hasil penelitian uji kelayakan Media Pembelajaran *motion graphic* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,3 yang termasuk kategori Sangat Layak, 2) Ahli Desain diperoleh rata-rata skor 4 yang termasuk kategori Layak, 3) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,8 yang termasuk kategori Layak, 4) Uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,2 yang termasuk kategori Layak, 5) Uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata skor 4 yang termasuk kategori Layak.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *motion graphic*, *Adobe After Effect*

**Abstract** This research aims to develop the *motion graphic* learning media as a positive stimulus for students to foster creativity, interesting and innovative media. This study also aims to determine the feasibility of learning media *motion graphic*. This research is a development research using Borg and Gall development model that is (1) Potency and problem, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial, (7) Revisions, (8) Trial usage / field trials, (9) Product revisions, and (10) Mass production. The results of the feasibility research of Media Learning of *motion graphic* based on the assessment: 1) Expert Material obtained average score of 4.3 which belongs to Very Eligible category, 2) Design Expert obtained average score of 4 which belongs to Eligible category, 3) Media Expert obtained flat 3,8 score included in Very Eligible category, 4) Small group trial obtained average score 4,2 which belongs to Eligible category, 5) Large group trial obtained by average score 4 which belongs to Eligible category.

**Keywords:** media learning, *motion graphic*, *Adobe After Effect*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran di sekolah. Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan laptop bahkan telepon seluler yang mereka miliki. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran teori menjadi lebih menarik dan disajikan dengan kreatif. Pembelajaran teori memang cenderung membosankan apabila dibandingkan dengan pembelajaran praktek di laboratorium oleh karena itu keragaman media pembelajaran harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa. *Motion graphic* merupakan salah satu media presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. *Motion graphic* ramai digunakan untuk menyampaikan pesan dalam beberapa tahun ini. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* biasanya digunakan dalam iklan layanan masyarakat, presentasi portofolio, *opening film/vlog*, profil perusahaan, media promosi dan keperluan multimedia lain. *Motion Graphic* memiliki tampilan yang menarik dengan penggabungan grafis, animasi dan audio.

Sesuai dengan observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan ketua jurusan multimedia SMK N 1 Cibadak yaitu Bapak Nono Juarno, SST. Beliau mengungkapkan berbagai permasalahan sekolah menengah kejuruan salah satunya yaitu tentang pembelajaran teori yang kurang menarik perhatian siswa oleh karena itu peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran agar pembelajaran dapat disampaikan dengan menarik. Mata pelajaran yang direkomendasikan oleh Bapak Nono Juarno yaitu desain multimedia karena paket keahlian Multimedia merupakan jurusan yang sangat erat kaitannya dengan desain. Dalam pembelajaran di kelas bahan ajar yang digunakan adalah sebuah modul desain multimedia dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Fasilitas di SMK N 1 Cibadak telah mendukung penggunaan media pembelajaran *motion graphic*. Kompetensi keahlian multimedia memiliki 2 laboratorium. Lab pertama memiliki 35 unit personal komputer dan laboratorium kedua memiliki 35 unit personal komputer. Selain fasilitas komputer, fasilitas lain seperti projector dan LCD juga telah mencukupi. Media Pembelajaran *motion graphic* ini sangat fleksibel karena memiliki format *.mp4* sehingga dapat ditayangkan pada telepon seluler maupun laptop.

## METODE

## **Model Penelitian dan Pengembangan**

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. (Sukmadinata, 2009)

## **Definisi Operasional**

Istilah terkait judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut: Media pembelajaran *motion graphic* adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan *software adobe photoshop* dan dianimasikan menggunakan *software adobe after effect* lalu dikemas dalam format video yaitu *.MP4* menggunakan *software adobe premiere pro*.

## **Prosedur Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran *Motion Graphic* dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi final.

### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi dan Masalah penelitian ini sesuai dengan hasil observasi melalui wawancara dengan ketua jurusan multimedia SMK N 1 Cibadak yaitu Bapak Nono Juarno, SST yaitu Pembelajaran teori yang kurang menarik

perhatian siswa dan kurang beragamnya media yang digunakan dalam pembelajaran teori. Siswa SMK jurusan Multimedia mengungkapkan kebosanan yang dialami saat pembelajaran yang berisi materi. Pembelajaran teori tidak kalah pentingnya sebagai pendukung kegiatan praktek. Kurangnya pengetahuan siswa akan teori misalnya tentang materi yang diangkat peneliti yaitu prinsip desain. Ketika siswa akan membuat sebuah desain. Mereka kebingungan mulai dari mana, apa yang harus dibuat, warna apa yang dipilih dan pertanyaan-pertanyaan lain. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut mungkin salah satunya karena para siswa tidak memahami pembelajaran teori desain, seperti elemen dan prinsip desain, tata letak (*layout*), teori warna, gambar sketsa, ilustrasi, gambar bentuk, dan gambar perspektif.

### **2. Pengumpulan Data**

Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan produk. Data yang dikumpulkan berupa silabus mata pelajaran Desain Multimedia dan sebuah *vlog* pembelajaran yaitu GCFLearnFree.org yang menyajikan konten pembelajaran dengan menggunakan *motion graphic*.

### **3. Desain Produk**

Desain produk pada penelitian ini yaitu *storyboard motion graphic*. Peneliti membuat rancangan sebagai rujukan mengembangkan *motion graphic* yang akan dibuat. Menurut Suyanto, *storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran

kartun) yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. (Waryanto, 2005)

#### 4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penelitian untuk memvalidasi media yang telah dibuat, layak dan tidaknya produk dinilai oleh ahli. Ahli media yaitu Bapak Lutphi Saepuloh M.Pd yang merupakan dosen dari fakultas pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi universitas muhammadiyah sukabumi, ahli materi yaitu Bapak A.Latif Sofiyullah S.E yang merupakan guru SMK N 1 Cibadak serta ahli desain yaitu Nopanul Ahmadussomad yang merupakan video editor dari SCTV.

#### 5. Revisi Desain

Proses validasi oleh ahli dapat mengetahui kekurangan/kelemahan produk tersebut. Selanjutnya peneliti memperbaiki desain produk sesuai kekurangan/kelemahannya yang telah diketahui dari hasil validasi.

#### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan penanyangan produk kepada ahli materi, ahli desain dan ahli media.

#### 7. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah uji coba tahap awal produk sebelum dilakukannya uji coba pemakaian.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Pada pengujian ini media pembelajaran di uji cobakan di kelas XI E2 Multimedia SMK N 1 Cibadak. Uji coba dilakukan setelah mendapat validasi ahli dan tahap revisi desain. Produk dimplementasikan ke dalam

pembelajaran desain multimedia di kelas XI E2 kemudian peran siswa menilai dan memberikan saran terhadap produk media pembelajaran *motion graphic* yang telah dikembangkan melalui angket.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

##### a. Uji coba kelompok kecil

Tahap uji pengembangan awal dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas XI E1 Multimedia SMK Negeri 1 Cibadak dengan jumlah 6 siswa secara *random* (acak). Hasil dari uji coba awal ini digunakan untuk melaksanakan tahap perbaikan desain revisi selanjutnya dari media video pembelajaran *motion graphic*. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji coba lapangan.

##### b. Uji coba lapangan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan. Dimana produk jadi siap untuk diterapkan sebagai media pembelajaran desain multimedia pada siswa SMK. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI E2 Multimedia dengan jumlah 35 siswa. Uji lapangan menghasilkan produk penelitian berupa media pembelajaran *motion graphic*.

#### 9. Revisi Produk

Kekurangan akan kembali diperbaiki oleh peneliti sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi.

#### 10. Produksi Masal

Hasil akhir setelah dilakukan validasi, uji coba tahap awal, perbaikan, uji coba pemakaian, dan revisi hal yang

dilakukan selanjutnya media pembelajaran dapat dipublikasikan.

Dari beberapa langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peneliti akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan hingga tahap ke-8 dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

## Teknik Analisis Data

### Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk media pembelajaran *motion graphic* berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi, ahli desain dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi mengenai materi prinsip desain, tahap selanjutnya yaitu penyusunan *storyboard* prinsip desain dan pengembangan media.

Tahap terakhir adalah penilaian. Media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, media pembelajaran kemudian direvisi sehingga diperoleh media hasil revisi. Media hasil revisi yang telah divalidasi kemudian diujicobakan dengan cara digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran di kelas. Apabila tidak ada revisi dari ahli media langsung diujicobakan pada siswa pada kelompok kecil di kelas XI E1 lalu uji coba lapangan di kelas XI E2. Berdasarkan tahap-tahap tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir media pembelajaran *motion graphic* dengan materi Prinsip Desain untuk mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI Multimedia SMKN 1 Cibadak.

### Data Kelayakan Produk yang dihasilkan

Kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh ahli dan siswa. Kriteria kelayakan multimedia dari data kuantitatif disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widoyoko yang telah dimodifikasi. Adapun konversi skor aktual menjadi skala lima setelah dimodifikasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Konversi skor aktual menjadi skala lima setelah dimodifikasi

No.	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1.	$X > Mi + 1,8 S_{Bi}$	$>4,2$	Sangat Layak
2.	$Mi + 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,8 S_{Bi}$	$> 3,4 - 4.2$	Layak
3.	$Mi - 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,6 S_{Bi}$	$> 2.6 - 3.4$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 S_{Bi} < X \leq Mi - 0,6 S_{Bi}$	$> 1.8 - 2.6$	Kurang Layak
5.	$X \leq Mi - 1,8 S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Produk

Produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran *Motion Graphic* Prinsip Seni Rupa dan Desain dengan *output file .mp4* yang terdiri dari 42 *shot*. Produk didesain menggunakan software adobe photoshop CS6, Lalu dianimasikan pada *Software Adobe After Effect CS6*, kumpulan video tersebut disatukan menjadi sebuah *file* menggunakan *software Adobe Premiere CS6*. *Software Adobe After Effect CS6* memiliki kelebihan dibandingkan versi *software* terbaru yaitu *Adobe After Effect CC* yaitu dapat melakukan *rendering* dengan *output mp4*. Format *.mp4*

menghasilkan gambar yang jelas dengan ukuran *file* yang kecil. Media Pembelajaran *Motion Graphic* Prinsip Seni Rupa dan Desain ini merupakan visualisasi materi dengan penggabungan audio visual dan animasi.

### 1. Validasi Ahli Materi

Keseluruhan skor pada 15 aspek yang dinilai oleh ahli materi dan ahli desain diujicobakan.

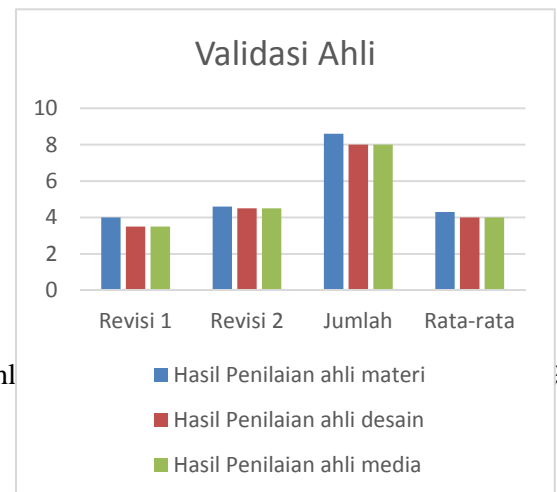
### 2. Validasi Ahli Desain

Keseluruhan skor pada 8 aspek yang dinilai oleh ahli desain revisi I memperoleh nilai 3,5 atau 70% dengan kategori “layak” untuk diujicobakan.

### 3. Validasi Ahli Media

Keseluruhan skor pada 10 aspek yang dinilai oleh ahli media revisi I memperoleh nilai yaitu 3,7 atau 74% dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian dari revisi II memperoleh nilai yaitu 4 atau 80% dengan kategori “Layak”. Sehingga mendapatkan rata-rata dari hasil penilaian media yaitu 3,8 atau 77% yaitu dengan kriteria “Layak” untuk diujicobakan. Berikut tabel hasil

penilaian dari ahli media.



% dengan k

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil *research and development* Media Pembelajaran *Motion Graphic* terdapat beberapa hal:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi masal. Dari beberapa langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan hingga tahap ke-8 dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
2. Dari hasil pengembangan dihasilkan Media Pembelajaran *Motion Graphic* dengan kategori “layak”. Skor rata-rata yang diberikan oleh ahli materi yaitu 4,3 dengan kategori “sangat layak”, ahli desain yaitu 4 dengan kategori “layak”, ahli media yaitu 3,8 dengan kategori “layak”, uji coba kelas terbatas oleh siswa yaitu 4,2 dengan kategori “layak” dan uji

coba lapangan oleh siswa yaitu 4 dengan kategori “layak”. Sehingga Media Pembelajaran *Motion Graphic* dapat digunakan dalam pembelajaran desain multimedia.

3. Media Pembelajaran *Motion Graphic* dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran materi desain multimedia, hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek penilaian siswa yang meliputi aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *motion graphic* perlu dikembangkan lebih lanjut karena merupakan media yang menarik bagi siswa. *Chanel youtube* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena media pembelajaran *motion graphic* ini berformat *.mp4*.
2. Guru maupun siswa dapat mempelajari *motion graphic* lebih dalam lagi karena media ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi digunakan pula pada dunia industri.



## DAFTAR PUSTAKA

Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi program pembelajaran : panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.  
[https://doi.org/10.1016/S0969-4765\(04\)00066-9](https://doi.org/10.1016/S0969-4765(04)00066-9)

Waryanto, Nur Hadi. 2005. Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif. Makalah dalam Workshop media Pembelajaran Program KKN-PPL UNY. Tidak diterbitkan.