



Pengembangan Media Pembelajaran Pemasaran Digital Berbasis Motion Graphic untuk Siswa WNBK Menggunakan User Centered Design

Fitria Nugrahani

Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia

Email: fitria.nugrahani@tik.pnj.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Motion graphics, user-centered design, special needs education, digital marketing, accessibility, inclusive learning.

Penelitian ini mengkaji peran motion graphics yang dikembangkan melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna (user-centered design/UCD) dalam meningkatkan pendidikan pemasaran digital bagi siswa berkebutuhan khusus. Masalah penelitian ini berfokus pada tantangan yang dihadapi oleh siswa berkebutuhan khusus dalam memahami konsep pemasaran digital, serta bagaimana media visual dapat membantu mengatasi hambatan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana motion graphics yang disesuaikan dengan prinsip UCD dapat meningkatkan pengalaman belajar pemasaran digital yang inklusif dan efektif bagi siswa dengan berbagai kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode campuran, yang mencakup tinjauan literatur, wawancara dengan ahli, serta studi kasus yang melibatkan siswa berkebutuhan khusus untuk mengevaluasi dampak motion graphics dalam konteks pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motion graphics yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam mempelajari pemasaran digital. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penerapan pendekatan desain yang inklusif dan adaptif dalam pendidikan pemasaran digital, serta memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur desain pendidikan dan pengembangan metode pembelajaran digital yang lebih inklusif.

Keywords:

Motion graphics, user-centered design, special needs education, digital marketing, accessibility, inclusive learning

Abstract

This study examines the role of motion graphics developed through a user-centered design (UCD) approach in enhancing digital marketing education for students with special needs. The research problem focuses on the challenges faced by students with special needs in understanding digital marketing concepts, and how visual media can help overcome these barriers. The objective of this study is to explore how motion graphics, tailored

according to UCD principles, can improve the learning experience in an inclusive and effective way for students with diverse needs. This research employs a mixed-method approach, including a literature review, expert interviews, and case studies involving students with special needs to evaluate the impact of motion graphics in the learning context. The findings reveal that motion graphics, when adapted to students' needs, significantly enhance understanding, engagement, and motivation in learning digital marketing. The implications of this research highlight the importance of applying inclusive and adaptive design approaches in digital marketing education, providing practical guidelines for educators to develop learning materials that are accessible to all students, including those with special needs. This study contributes to the literature on educational design and the development of more inclusive digital learning methods.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, menguasai pemasaran digital semakin penting untuk kesuksesan karier, mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan pergeseran menuju dunia yang lebih terhubung secara online (Erwin et al., 2023; Hendarsyah, 2020; Pratama et al., 2023; Primadhita et al., 2023; Sari et al., 2023). Pemasaran digital memainkan peran penting dalam dunia bisnis modern, yang mendorong kebutuhan untuk menumbuhkan keterampilan ini sejak dini. Namun, metode pendidikan tradisional sering kali menciptakan hambatan bagi siswa berkebutuhan khusus, yang mungkin memerlukan format alternatif dan pengalaman belajar yang dipersonalisasi (Chakti, 2019; Rachmawati & Sofyan, 2022; Ri'aeni, 2019; Rosmitha, 2022; Rumondang et al., 2020). Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pengajaran yang lebih inklusif, yang dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar dan kebutuhan siswa. Penelitian ini menyelidiki bagaimana motion graphics, yang dikembangkan melalui proses desain berpusat pada pengguna (UCD), dapat mengisi kesenjangan ini dan menciptakan pendidikan pemasaran digital yang lebih inklusif.

Motion graphics, yang menggabungkan visual, animasi, dan audio, menyediakan alternatif dinamis untuk materi berbasis teks yang statis, memberikan cara yang lebih interaktif dan menarik dalam menyampaikan informasi (Amali et al., 2020; Hapsari et al., 2019; Romadonah & Maharani, 2019; San Juan Cañestro, 2023). Format ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, termasuk kebutuhan siswa dengan disabilitas seperti gangguan penglihatan, disleksia, atau gangguan perhatian. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dengan kebutuhan khusus dapat lebih mudah mengakses dan memahami materi pemasaran digital, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi motion

graphics dalam menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan meningkatkan efektivitas pengajaran pemasaran digital bagi siswa berkebutuhan khusus.

Penelitian ini mengkaji penggunaan motion graphics yang dikembangkan melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna (UCD) untuk menciptakan pendidikan pemasaran digital yang inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus. Penelitian sebelumnya telah meneliti manfaat alat bantu visual dalam pembelajaran, namun belum secara spesifik mengeksplorasi penggunaan motion graphics dalam pendidikan pemasaran digital untuk siswa dengan disabilitas. Misalnya, penelitian oleh Smith et al. (2020) mengenai penggunaan multimedia untuk siswa dengan gangguan belajar menyoroti pentingnya bantuan visual dan auditorial, tetapi tidak fokus pada kebutuhan khusus dalam pendidikan pemasaran digital. Demikian pula, Anderson & Parker (2021) meneliti desain berpusat pada pengguna dalam alat pendidikan, namun penelitian mereka tidak membahas tantangan unik yang dihadapi oleh siswa berkebutuhan khusus dalam ranah pemasaran digital. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada penerapan motion graphics sebagai alat pengajaran yang efektif dalam pemasaran digital, yang dirancang dengan prinsip UCD untuk mengakomodasi berbagai disabilitas, seperti gangguan penglihatan, disleksia, atau gangguan perhatian.

Dengan mengeksplorasi prinsip-prinsip UCD dalam konteks motion graphics, penelitian ini bertujuan memberikan panduan praktis dan rekomendasi berbasis bukti bagi pendidik dalam merancang dan menerapkan motion graphics yang mendukung pendidikan pemasaran digital yang inklusif dan efektif bagi semua siswa. Temuan dari penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan literatur pendidikan inklusif dan memberikan strategi yang dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aksesibel dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dengan menyediakan kerangka kerja untuk mengintegrasikan motion graphics ke dalam kurikulum pemasaran digital, memastikan semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan mixed-methods digunakan untuk menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif, yang memungkinkan eksplorasi yang lebih menyeluruh. Creswell dan Plano Clark (2018) adalah referensi utama yang menjelaskan metode ini secara rinci, terutama dalam konteks penelitian pendidikan, di mana pendekatan ini dapat memberikan pandangan yang lebih holistik dengan mengintegrasikan data numerik dan naratif.

Studi ini dilakukan dalam tiga fase:

Fase 1: Wawancara Ahli

Wawancara ahli adalah bagian penting dari pengumpulan data kualitatif. Teknik analisis tematik yang diadopsi dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci oleh Braun dan Clarke (2006). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola (tema) dalam data, yang sangat penting untuk menangkap wawasan dari para ahli terkait dengan prinsip desain yang efektif untuk motion graphics. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan dua ahli dalam bidang pendidikan pemasaran digital, pendidikan berkebutuhan khusus, dan desain instruksional untuk mengumpulkan wawasan mengenai:

1. Praktik terbaik dalam merancang materi pembelajaran yang dapat diakses dan menarik bagi siswa berkebutuhan khusus.
2. Potensi manfaat dan pertimbangan dalam menggunakan motion graphics dalam konteks ini.

Fase 2: Desain dan Pengembangan Berpusat pada Pengguna

Pendekatan berpusat pada pengguna, yang mengedepankan keterlibatan aktif dari pengguna dalam proses desain, berlandaskan pada konsep yang dikembangkan oleh Norman dan Draper (1986). Pendekatan ini memastikan bahwa produk akhir (motion graphics) sesuai dengan kebutuhan khusus dari siswa dan pendidik, melalui iterasi dan umpan balik berkelanjutan. Berdasarkan wawasan dari wawancara ahli dan tinjauan literatur, sebuah set prinsip desain untuk menciptakan motion graphics bagi siswa berkebutuhan khusus dalam pendidikan pemasaran digital dikembangkan. Prinsip-prinsip ini memandu pengembangan sebuah modul prototipe motion graphics pada topik pemasaran digital tertentu (misalnya, Optimisasi Mesin Pencari). Proses pengembangan melibatkan putaran iteratif dari pembuatan prototipe dan umpan balik dari para pendidik dan siswa berkebutuhan khusus.

Fase 3: Evaluasi Studi Kasus

Metodologi studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan motion graphics dalam lingkungan pembelajaran nyata. Yin (2018) menjelaskan bagaimana pendekatan studi kasus dapat digunakan untuk penelitian mendalam pada subjek tertentu, yang relevan dalam konteks siswa berkebutuhan khusus. Pendekatan ini memungkinkan analisis detail tentang bagaimana motion graphics mempengaruhi hasil belajar dan keterlibatan siswa. Modul prototipe motion graphics diimplementasikan dalam sebuah studi kasus skala kecil yang melibatkan lima siswa berkebutuhan khusus dengan kebutuhan belajar yang beragam. Data dikumpulkan melalui tes pra dan pasca untuk menilai hasil belajar, serta melalui observasi, diskusi kelompok terarah, dan wawancara individu untuk mengevaluasi kegunaan, aksesibilitas, dan efektivitas keseluruhan dari modul motion graphics tersebut.

Prinsip Desain Utama untuk Motion Graphics

Wawancara dengan para ahli dan tinjauan literatur mengungkapkan beberapa prinsip desain utama untuk menciptakan motion graphics yang efektif dan dapat diakses bagi siswa berkebutuhan khusus dalam pendidikan pemasaran digital:

Aksesibilitas:

- 1) Kejelasan Visual: Gunakan warna dengan kontras tinggi, font yang jelas, dan visual yang sederhana untuk memastikan keterbacaan bagi siswa dengan gangguan penglihatan.
- 2) Kejelasan Auditori: Sediakan narasi yang jelas dan ringkas, teks tertulis, dan transkrip untuk siswa dengan gangguan pendengaran.
- 3) Navigasi Keyboard: Pastikan semua elemen interaktif dapat diakses menggunakan navigasi keyboard untuk siswa dengan gangguan motorik.

Manajemen Beban Kognitif:

- 1) Pengelompokan Informasi: Pecah konsep yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola.
- 2) Hierarki Visual: Gunakan petunjuk visual seperti ukuran, warna, dan animasi untuk mengarahkan perhatian dan menekankan informasi penting.
- 3) Pengaturan Kecepatan dan Kontrol: Biarkan siswa mengatur kecepatan animasi dan mengulangi bagian-bagian yang diperlukan.

Keterlibatan dan Motivasi:

- 1) Pengisahan Cerita: Gunakan teknik pengisahan cerita untuk menciptakan narasi yang menarik yang terhubung secara emosional dengan siswa.
- 2) Elemen Interaktif: Sertakan elemen interaktif seperti kuis, jajak pendapat, dan aktivitas drag-and-drop untuk mendorong pembelajaran aktif.
- 3) Relevansi Dunia Nyata: Hubungkan konsep pemasaran digital dengan contoh dan aplikasi dunia nyata yang relevan dengan kehidupan siswa.

Mata Kuliah Pemasaran Digital untuk Siswa Berkebutuhan Khusus

Menyoroti meningkatnya permintaan akan keterampilan digital di pasar kerja dan perlunya praktik pendidikan inklusif yang membekali semua siswa, termasuk mereka yang memiliki disabilitas, dengan keterampilan esensial ini. Namun, materi pemasaran digital yang disampaikan secara tradisional sering kali gagal dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari siswa berkebutuhan khusus. Hambatan-hambatan tersebut meliputi:

1. Masalah aksesibilitas: Situs web, platform, dan materi pembelajaran mungkin tidak dapat diakses oleh siswa dengan gangguan penglihatan, pendengaran, atau motorik.
2. Beban kognitif: Konsep yang kompleks dan jargon teknis dapat menjadi berlebihan bagi siswa dengan kesulitan belajar.

3. Kurangnya keterlibatan: Metode pengajaran tradisional mungkin tidak menarik atau memotivasi siswa dengan gangguan perhatian atau gaya belajar yang berbeda.

Motion Graphics dalam Pendidikan

Motion graphics, yang menggabungkan visual, animasi, dan audio, telah diakui sebagai alat yang kuat untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian menunjukkan bahwa motion graphics dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara:

1. Meningkatkan retensi informasi: Stimulasi visual dan audio dapat meningkatkan memori dan daya ingat.
2. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi: Visual dinamis dan animasi dapat menangkap dan mempertahankan minat siswa.
3. Mengakomodasi berbagai gaya belajar: Motion graphics dapat mengakomodasi siswa visual, auditori, dan kinestetik.

Studi menunjukkan efektivitas motion graphics dalam mengajarkan berbagai mata pelajaran, termasuk sains, teknologi, teknik, dan matematika. Namun, penelitian yang secara khusus berfokus pada penggunaan motion graphics dalam pendidikan pemasaran digital untuk siswa berkebutuhan khusus masih terbatas.

Desain Berpusat pada Pengguna (UCD) dalam Teknologi Pendidikan

Desain berpusat pada pengguna (user-centered design atau UCD) adalah proses desain iteratif yang memprioritaskan kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna akhir sepanjang siklus pengembangan. Dalam konteks teknologi pendidikan, UCD melibatkan:

1. Memahami audiens target: Mengidentifikasi kebutuhan belajar, tujuan, dan tantangan spesifik dari populasi siswa.
2. Melibatkan pengguna dalam proses desain: Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan pendidik melalui survei, wawancara, dan pengujian kegunaan.
3. Prototipe dan pengujian iteratif: Menyempurnakan desain berdasarkan umpan balik pengguna untuk memastikan kegunaan, aksesibilitas, dan efektivitas.

Menerapkan prinsip-prinsip UCD dalam pengembangan motion graphics untuk siswa berkebutuhan khusus dapat memastikan bahwa produk akhir disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar spesifik mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Belajar

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis motion graphic secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa WNBK dalam memahami konsep pemasaran digital. Berikut adalah rincian hasil yang mendukung temuan ini. Penelitian menggunakan tes pra (pre-test)

dan tes pasca (post-test) untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pemasaran digital sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis motion graphic. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata siswa setelah intervensi menggunakan motion graphics. Analisis statistik menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan dengan nilai $p < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menyerap dan memahami materi dengan lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi studi kasus menunjukkan hasil positif mengenai dampak modul motion graphics terhadap hasil pembelajaran dan keterlibatan siswa. Peningkatan Pembelajaran: Skor tes sebelum dan sesudah menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dalam pemahaman siswa tentang konsep pemasaran digital yang dibahas dalam modul. Uji statistik, seperti uji t berpasangan, digunakan untuk menganalisis perbedaan antara skor pra dan pasca. Field (2018) adalah referensi utama yang digunakan untuk memahami dan menerapkan analisis statistik dalam penelitian pendidikan.

Panduan ini membantu memastikan bahwa analisis kuantitatif dilakukan secara akurat dan hasilnya dapat diandalkan. Analisis tematik data kualitatif juga didasarkan pada metode yang dijelaskan oleh Boyatzis (1998). Metode ini digunakan untuk menafsirkan data wawancara dan observasi, membantu mengidentifikasi pola yang menunjukkan bagaimana motion graphics meningkatkan keterlibatan dan aksesibilitas pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini, serta kaitan antara motion graphics dan retensi informasi, didukung oleh prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang dijelaskan oleh Mayer (2009, 2001).

Observasi dan diskusi kelompok fokus menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi selama pelajaran berbasis motion graphics dibandingkan dengan instruksi tradisional. Peningkatan ini menunjukkan bahwa motion graphics dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dengan menyederhanakan informasi dan membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa WNBK, yang mungkin memiliki tantangan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teks atau ceramah. Selain itu melalui wawancara, siswa menyampaikan persepsi positif tentang modul motion graphics dan menyatakan bahwa modul ini menarik secara visual, mudah dipahami, dan membantu dalam mempelajari materi.

Peningkatan Keterlibatan Siswa

Salah satu hasil paling menonjol dari penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan siswa WNBK selama proses pembelajaran ketika menggunakan media berbasis motion graphics. Sesi pembelajaran diamati secara sistematis untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa, termasuk partisipasi dalam diskusi, respons terhadap pertanyaan, dan perhatian yang diberikan selama pelajaran. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama pelajaran berbasis motion graphics dibandingkan dengan sesi pembelajaran tradisional. Mereka

lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, memberikan jawaban yang lebih aktif, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan.

Motion graphics berhasil menarik perhatian siswa dengan menggabungkan elemen visual yang dinamis dan narasi yang jelas, yang membantu mereka tetap fokus dan terlibat sepanjang pelajaran. Bagi siswa WNBK, yang mungkin memiliki masalah dalam memusatkan perhatian, pendekatan ini terbukti sangat efektif. Diskusi kelompok terarah dilakukan untuk mengumpulkan tanggapan langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran ini.

Siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika materi disajikan melalui motion graphics. Mereka merasa bahwa format ini lebih menarik secara visual dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus yang mungkin memerlukan pendekatan yang lebih variatif.

Aksesibilitas dan Kustomisasi untuk Siswa WNBK

Salah satu tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk membuatnya dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip-prinsip aksesibilitas yang diterapkan berhasil dalam mendukung pembelajaran bagi siswa WNBK:

Visual Clarity

Penggunaan warna dengan kontras tinggi, font yang jelas, dan visual yang sederhana terbukti sangat membantu siswa dengan gangguan penglihatan. Mereka melaporkan bahwa mereka dapat mengikuti pelajaran dengan lebih baik karena elemen visual dirancang agar mudah dibaca dan dipahami. Hal ini menekankan pentingnya memperhatikan desain visual dalam pembuatan materi pembelajaran, terutama bagi siswa dengan gangguan penglihatan.

Auditory Clarity

Siswa dengan gangguan pendengaran merasa terbantu dengan adanya narasi yang jelas, serta disertai dengan teks tertulis dan transkrip. Ini memastikan bahwa mereka tidak ketinggalan informasi yang disampaikan secara lisan. Penyediaan multiple channels (visual dan auditori) dalam penyampaian informasi sangat penting dalam memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari keterbatasan mereka, dapat mengakses dan memahami materi pembelajaran.

Keyboard Navigation

Siswa dengan gangguan motorik melaporkan bahwa mereka dapat berinteraksi dengan media pembelajaran menggunakan navigasi keyboard, tanpa harus bergantung pada mouse atau touch screen, yang mungkin sulit bagi mereka.

Fitur ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana semua siswa dapat berpartisipasi penuh tanpa hambatan fisik.

Temuan penelitian ini mendukung potensi motion graphics, yang dirancang menggunakan pendekatan berpusat pada pengguna, untuk meningkatkan pendidikan pemasaran digital bagi siswa berkebutuhan khusus. Kombinasi elemen visual, auditori, dan interaktif dapat melayani berbagai gaya belajar dan mengatasi tantangan khusus yang dihadapi oleh kelompok siswa ini. Konsep aksesibilitas dalam desain pembelajaran, khususnya dalam konteks Universal Design for Learning (UDL), mengacu pada karya Rose dan Meyer (2002). Prinsip-prinsip UDL yang diimplementasikan dalam motion graphics bertujuan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki disabilitas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat motion graphics dalam pendidikan, seperti peningkatan retensi informasi, peningkatan keterlibatan, dan dukungan untuk berbagai gaya belajar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan secara khusus fokus pada penerapan motion graphics dalam mata kuliah pemasaran digital untuk siswa berkebutuhan khusus.

Proses desain berpusat pada pengguna sangat penting dalam memastikan efektivitas modul motion graphics. Prinsip desain visual yang digunakan dalam motion graphics, seperti penggunaan hierarki visual dan animasi, merujuk pada teori desain visual dari Kress dan van Leeuwen (2006) yang menjelaskan bagaimana elemen visual dapat diorganisir untuk memandu perhatian siswa dan memperkuat informasi penting dalam pembelajaran. Dengan melibatkan baik pendidik maupun siswa dalam proses desain dan pengembangan, produk akhir disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi khusus audiens target.

Pendidik melaporkan bahwa siswa yang biasanya kesulitan memahami materi pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan pemahaman dan partisipasi ketika menggunakan motion graphics. Mereka juga mencatat bahwa pendekatan ini membantu dalam menyampaikan konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh siswa WNBK. Ini menunjukkan bahwa pendidik melihat manfaat langsung dari penggunaan media berbasis motion graphics dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam memahami dan menerapkan konsep pemasaran digital setelah menggunakan media pembelajaran ini. Mereka juga merasa bahwa motion graphics membantu mereka mengingat informasi lebih lama karena visual yang menarik dan interaktif. Feedback ini menunjukkan bahwa motion graphics tidak hanya membantu dalam pemahaman jangka pendek tetapi juga berkontribusi pada retensi informasi jangka panjang, yang penting untuk keberhasilan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti potensi motion graphics, yang dikembangkan melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna, untuk meningkatkan pendidikan pemasaran digital bagi siswa berkebutuhan khusus. Dengan mengikuti prinsip desain yang diidentifikasi dan melibatkan baik pendidik maupun siswa dalam proses desain, motion graphics dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan menarik yang melayani kebutuhan belajar yang beragam dan mempromosikan literasi digital untuk semua. Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pendidik, desainer instruksional, dan pembuat kebijakan yang berusaha menciptakan program pendidikan pemasaran digital yang lebih inklusif dan efektif. Dengan mengadopsi pendekatan inovatif dan memanfaatkan kekuatan teknologi, kita dapat memberdayakan semua siswa, terlepas dari kemampuan mereka, untuk berhasil dalam era digital. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi penerapan motion graphics di berbagai sektor pendidikan lainnya untuk mengetahui sejauh mana pendekatan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa dengan berbagai kebutuhan khusus.

REFERENSI

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development*. Sage Publications.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Chakti, G. (2019). *The book of digital marketing: Buku pemasaran digital* (Vol. 1). Celebes Media Perkasa.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage Publications.
- Eady, M. J. (2013). *Tools for learning: Technology and teaching strategies. Learning to teach in primary school*. Queensland University of Technology, Australia.
- Erwin, E., Subagja, A. D., Masliardi, A., Hansopaheluwakan, S., Kurniawan, S. D., Darmanto, E. B., & Muksin, N. N. (2023). *Bisnis digital: Strategi dan teknik pemasaran terkini*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). Sage Publications.

- Gambari, A. I., Falode, C. O., & Adegbenro, D. A. (2014). Effectiveness of computer animation and geometrical instructional model on mathematics achievement and retention among junior secondary school students. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 127-146.
- Gerlach, V. S. (1980). *Teaching & media: A systematic approach* (2nd ed.). Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hendarsyah, D. (2020). Pemasaran digital dalam kewirausahaan. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 9(1), 25–43.
- Hwang, I., Tam, M., Lam, S. L., & Lam, P. (2012). Review of the use of animation as a supplementary learning material of physiology content in four academic years. *Electronic Journal of e-Learning*, 10(4), 368-377.
- Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: An experimental study. *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)*, 4(4), 43-52.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning: Principles that guide us in the design and development of e-learning*. Pearson Education.
- Mukminan. (2015). *Desain pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. CRC Press.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on Gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246-251.
- Pinter, R., Radosav, D., & Cisar, S. M. (2012). Analyzing the impact of using interactive animations in teaching. *International Journal of Computers, Communications & Control*, 7(1), 147-162.
- Pratama, Y., Fachrurazi, F., Sani, I., Abdullah, M. A. F., Noviany, H., Narulita, S., Hapsara, O., Zulkarnain, I., Fermayani, R., & Sembiring, R. S. R. (2023). *Prinsip dasar manajemen pemasaran: Analisis dan strategi di era digital*. CV. Eureka Media Aksara.

- Primadhita, Y., Budiningsih, S., Wicaksana, I., & Melani, A. (2023). Pengaruh pemasaran digital, kualitas produk, dan inovasi hijau terhadap kinerja UMKM makanan dan minuman. *Jurnal Manajemen & Bisnis Digital*, 2(1), 49–61.
- Rachmawati, N., & Sofyan, I. (2022). Implementasi virtual tour dalam pemasaran hotel berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pariwisata Dan Perhotelan*, 4(3), 111–125. <https://doi.org/10.31294/jipp.v4i3.2022>
- Ri'aeni, I. (2019). Strategi komunikasi pemasaran digital pada produk kuliner tradisional. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 1(2). <https://doi.org/10.31334/ljk.v1i2.443>
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2).
- Rosmitha, S. N. (2022). Peran digitalisasi pemasaran dalam peningkatan daya saing dan sustainability UMKM kuliner di era new normal perspektif etika bisnis Islam.
- Rumondang, A., Sudirman, A., & Sitorus, S. (2020). *Pemasaran digital dan perilaku konsumen*. Yayasan Kita Menulis.
- San Juan Cañestro, I. (2023). Motion graphics. *AdComunica*. <https://doi.org/10.6035/adcomunica.7342>
- Sari, O. H., Rukmana, A. Y., Munizu, M., Novel, N. J. A., Salam, M. F., Hakim, R. M. A., Sukmadewi, R., & Purbasari, R. (2023). *Digital marketing: Optimalisasi strategi pemasaran digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sutisna, N. (2016). Perbandingan menggunakan media kartu gambar dan animasi dalam meningkatkan pengetahuan metamorphosis hewan pada anak tunarungu. *Edutech Journal*, 15(1), 1-10.
- Wiana, W. (2017). The effectiveness of using interactive multimedia in improving the concept of fashion design and its application in the making of digital fashion design. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 1-7.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods*. Sage Publications.
- Zess, N. (2018). Perancangan media pembelajaran video animasi motion graphic pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.