

## ANALISIS GAP KEBUTUHAN MEDIA VISUAL: TRANSISI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL KE ANIMASI (STUDI DI SMK ISLAM AS-SYARIEF GARUT)

Dzakwan Satriani Saleh<sup>a</sup>, Iman Nasrulloh<sup>b</sup>, dan Aceng Ahmad Rodian Susila<sup>c</sup>

<sup>a,b,c</sup>*Institut Pendidikan Indonesia Garut, Jawa Barat*

<sup>a</sup> [dzakwanss12@gmail.com](mailto:dzakwanss12@gmail.com), <sup>b</sup> [imannasrulloh@gmail.com](mailto:imannasrulloh@gmail.com), <sup>c</sup> [acengahmad.rs@institutpendidikan.ac.id](mailto:acengahmad.rs@institutpendidikan.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesenjangan (*Gap*) kebutuhan media visual dalam proses transisi dari pembelajaran konvensional ke media animasi pada mata pelajaran Informatika di SMK Islam As-Syarief. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-kuantitatif yang terintegrasi dalam kerangka analisis kebutuhan (*needs assessment*), melibatkan 30 siswa dan 3 guru mata pelajaran Informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media statis (PowerPoint tanpa animasi dan buku) yang dominan saat ini tidak mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi abstrak dan prosedural. Analisis *Gap* mengidentifikasi kesenjangan paling lebar pada aspek Visualisasi Proses Abstrak (Skor *Gap* 2.7) antara kondisi dan ideal. Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak akan media animasi yang memiliki fitur visualisasi dinamis, interaktivitas sederhana, dan desain *full-motion* kontemporer (rata-rata skor kebutuhan ideal 4.5/5). Disimpulkan bahwa transisi ke media animasi adalah solusi pedagogis yang valid untuk meningkatkan daya tangkap siswa, dan pengembangan media selanjutnya harus memprioritaskan visualisasi proses abstrak, serta peningkatan kompetensi guru. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris sebagai dasar konseptual untuk pengembangan media pembelajaran digital yang berorientasi pada pemecahan masalah materi abstrak di tingkat SMK.

**Kata Kunci:** analisis kebutuhan, animasi, gap kebutuhan, media visual, pembelajaran konvensional, transisi digital.

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the visual media needs gap in the transition process from conventional teaching to animated media for Informatics subjects at SMK Islam As-Syarief. The method employed was a descriptive-quantitative approach integrated within a needs assessment framework, involving 30 students and 3 subject teachers. Data were collected through questionnaires, semi-structured interviews, and direct observation. The results indicate that the currently dominant static media (non-animated PowerPoint and textbooks) is inadequate in facilitating student's understanding of abstract and procedural material. Gap analysis identified the widest gap in the Abstract Process Visualization aspect (Gap Score 2.7) between the current and ideal state. This finding affirms an urgent need for animated media featuring dynamic visualization, simple interactivity, and contemporary full-motion design (average ideal needs score 4.5/5). It is concluded that the transition to animated media is a valid pedagogical solution for improving student comprehension. Future media development must prioritize the visualization of abstract processes, while also indicating the necessity of enhancing teacher competence. This study provides an empirical contribution as a conceptual basis for problem-solving-oriented digital learning media development at the vocational high school (SMK) level.*

**Keywords:** animated media, conventional learning, digital transition, gap analysis, needs assessment, visual media.

## 1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digitalisasi menuntut pergeseran oleh pemanfaatan teknologi inovatif (Rahmawati et al., 2023). Dalam konteks ini, media visual memegang peran penting sebagai agen penghubung kognitif antara materi abstrak dengan pemahaman konkrit siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, sejalan dengan prinsip Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) oleh Mayer (2019), memosisikan animasi sebagai sarana yang efektif untuk mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan daya tangkap terhadap konsep yang sulit.

Meskipun potensi teknologi sangat besar, praktik pengajaran di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran Informatika, masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media statis (PowerPoint tanpa animasi atau buku teks). Kondisi ini menciptakan masalah serius, terutama ketika guru menghadapi materi kompleks, abstrak, atau prosedural yang memerlukan visualisasi dinamis, seperti materi Berpikir Komputasional dan Pemrograman Dasar. Situasi ini menimbulkan kesenjangan (*Gap*) yang signifikan antara harapan ideal pembelajaran yang efektif di era digital (*Desired State*) dan kondisi aktual di lapangan (*Current State*).

Kesenjangan tersebut mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan dalam mencapai kompetensi belajar secara optimal. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya pengembangan media visual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar (Maryono &

Budiono, 2020; Hapsari & Zulherman, 2021), namun sebagian studi tersebut berfokus pada mata pelajaran non-kejuruan atau belum menyediakan data *Gap* yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini didasarkan pada kerja kerja *Needs Assessment* untuk mengisi *research Gap* yang ada, yaitu dengan menganalisis secara empiris dan spesifik kebutuhan media visual untuk transisi ke media animasi pada mata pelajaran informatika di SMK.

Analisis kebutuhan ini akan menghasilkan data *Gap* yang terstruktur dan valid, yang kemudian akan menjadi dasar konseptual untuk pengembangan media yang tepat sasaran dimasa mendatang. Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian adalah untuk menganalisis kesenjangan kebutuhan media visual secara komprehensif sebagai dasar transisi dari pembelajaran konvensional ke media animasi pada mata pelajaran Informatika di SMK Islam As-Syarief Garut.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) yaitu deskriptif-kuantitatif dan kualitatif yang terintegrasi dalam kerangka analisis kebutuhan (*needs assessment*). Desain ini dipilih untuk mengumpulkan data komprehensif, dimulai dari pengukuran skor numerik (kuantitatif) hingga pendalaman konteks dan alasan (kualitatif), guna mengukur kesenjangan (*Gap*) antara kondisi ideal (*Desired State*) dengan kondisi aktual di lapangan (*Current State*).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Islam As-Syarief Garut. Pengumpulan data dan analisis dilakukan selama dua bulan, yakni dari bulan Oktober – November 2025. Subjek penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas X DKV dan 3 guru mata pelajaran

Informatika yang mengampu materi yang memerlukan visualisasi tinggi.

Data dikumpulkan melalui triangulasi data menggunakan tiga instrumen, yakni Angket/Kuesioner, Wawancara Semi-Terstruktur dan Observasi.

Angket digunakan sebagai instrumen primer kuantitatif dengan menggunakan Skala Likert 5 Poin untuk mengukur dua dimensi: 1) Kondisi Aktual (*Current State*) media yang digunakan saat ini, dan 2) Kebutuhan Ideal (*Desired State*) terhadap spesifikasi media animasi. Setiap poin pada skala (1-5) mewakili rentang dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju".

Data numerik yang dihasilkan dari angket diolah menggunakan teknik Analisis *Gap* (*Gap Analysis*). Kesenjangan skor dihitung berdasarkan selisih rata-rata skor kebutuhan ideal dan rata-rata skor kondisi aktual. Semakin besar nilai positif *Gap*, semakin tinggi urgensi kebutuhan untuk pengembangan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Gap} \\ &= \text{Average Skor Ideal (Desired State)} \\ &- \text{Average Skor Aktual (Current State)} \end{aligned}$$

Untuk memastikan validitas dan kedalaman informasi, data dari ketiga sumber diintegrasikan. Angket menyediakan data kuantitatif mengenai besaran *Gap* secara numerik. Wawancara Semi-Terstruktur digunakan untuk menggali alasan, pandangan, dan kriteria ideal media dari perspektif guru dan siswa, yang berfungsi menjelaskan mengapa *Gap* tersebut terjadi. Sementara itu, Observasi digunakan untuk memverifikasi praktik pengajaran aktual dan memvalidasi temuan

tentang rendahnya fokus atau kesulitan siswa di kelas, sehingga menguatkan argumen kualitatif yang didapatkan. Integrasi ketiga sumber ini menjamin bahwa kesimpulan yang dihasilkan adalah komprehensif dan berdasarkan bukti ganda (*mixed evidence*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan menunjukkan bahwa media visual yang dominan digunakan oleh guru Informatika di SMK Islam As-Syarief adalah berupa media statis seperti PowerPoint tanpa animasi dan buku pelajaran saja berdasarkan angket guru 78%.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 65% siswa merasa kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak dan prosedural. Data observasi memperkuat temuan ini, dimana 45% siswa cenderung mengobrol, kehilangan fokus bahkan tidak mencatat selama penyampaian materi dengan media konvensional (ceramah). Kondisi ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan saat ini kurang mampu memfasilitasi konstruksi pemahaman siswa terhadap materi yang dinamis. Angket siswa juga menunjukkan hasil yang sejalan, sebanyak 91,4% siswa menilai media pembelajaran berupa video animasi menarik dan perlu digunakan untuk menunjang pembelajaran (Dwipayana et al., 2020).

Perhitungan analisis *gap* kebutuhan (selisih antara *Desired State* dan *Current State*) menghasilkan temuan sebagai berikut:

Aspek Media	Ideal	Aktual	Gap
Visualisasi Proses Abstrak	Tinggi (rata-	Rendah (rata-	2.7

	rata 4.5/5)	rata 1.8/5)	
Motivasi Siswa	Tinggi (rata-rata 4.2/5)	Rendah (rata-rata 2.0/5)	2.2
Kesesuaian dengan Gaya Belajar Visual	Tinggi (rata-rata 4.0/5)	Sedang (rata-rata 2.5/5)	1.5

Tabel 1 *Gap Analyze*

Temuan analisis *Gap* secara tegas menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk beralih dari media konvensional ke media animasi. Data kuantitatif mengenai rendahnya *Current State* (rata-rata skor 1.8/5) pada aspek visualisasi diperkuat oleh temuan kualitatif.

Dari hasil wawancara mendalam dengan guru dan siswa mengonfirmasi kesulitan yang dialami. Salah satu guru mata pelajaran menyatakan: "Materi Berpikir Komputasional itu kan abstrak dan butuh urutan proses. Kalau hanya dijelaskan dipapan tulis atau pakai *slide* statis, siswa langsung bingung dan kehilangan fokus. Kami butuh sesuatu yang bisa bergerak, menunjukkan urutan prosesnya secara jelas".

90% guru menyatakan setuju dan membutuhkan media animasi sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan pemahaman siswa. Kriteria ideal animasi yang paling dibutuhkan mencakup:

1. Visualisasi Dinamis, yaitu menampilkan urutan proses yang tidak mungkin ditampilkan secara langsung.
2. Interaktivitas Sederhana, yaitu adanya kuis singkat di akhir segmen

pembelajaran dan tombol navigasi *non-linear*.

3. Desain Kontemporer, yaitu animasi harus berwarna, *full-motion* serta didukung dengan narasi suara yang jelas agar menarik bagi siswa generasi Z (Mellisa & Anthonia, 2024).

Kesenjangan tertinggi yang ditemukan pada aspek Visualisasi Proses Abstrak (Skor *Gap* 2.7) adalah titik kritis yang harus diatasi. Media konvensional, seperti gambar statis atau teks, hanya mampu memfasilitasi saluran verbal dan gambar diam. Ini sangat bertentangan dengan kebutuhan materi Informatika yang seringkali melibatkan simulasi, alur kerja, atau mekanisme internal komputer yang tidak tepat diamati secara langsung.

Secara analisis teoretis, kesenjangan ini dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML). Media statis cenderung menyebabkan beban kognitif berlebihan (*cognitive overload*) karena siswa harus secara mandiri membangun model mental dari proses abstrak tersebut tanpa bantuan visual yang memadai. Animasi, sebaliknya mampu mengaktifkan saluran ganda (verbal dan visual) secara terpadu, sehingga mengurangi beban kognitif ekstrinsik dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih dalam, yang merupakan inti dari prinsip *Coherence* dan *Signaling* dalam CTML. Temuan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan harus mampu mentransisikan konsep abstrak menjadi representasi visual yang dinamis.

Tingginya skor kebutuhan ideal terhadap media animasi (rata-rata 4.5/5) menunjukkan bahwa guru dan siswa melihat animasi bukan hanya sebagai alat hiburan, melainkan sebagai solusi pedagogis yang

valid. Secara teori, keunggulan animasi terletak pada kemampuannya untuk mengkombinasikan elemen visual, teks dan audio (multimedia) secara simultan sehingga mampu memaksimalkan kapasitas pemrosesan kognitif siswa (Setyaningsih, 2023).

Tingginya kebutuhan ideal terhadap media animasi (4.5/5) mengindikasikan bahwa animasi dianggap sebagai solusi pedagogis yang paling valid untuk meningkatkan daya tangkap siswa. Namun, pengintegrasian media animasi tidak hanya bergantung pada kualitas produk, melainkan juga pada kesiapan pelaksana di lapangan, yaitu guru.

Pembahasan diperkuat dengan hasil studi Sadikin & Hakim (2019) yang menekankan bahwa *technological pedagogical content knowledge (TPACK)* guru adalah kunci keberhasilan integrasi media digital. Dalam konteks ini, peran guru harus diperluas dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator yang mampu memilih, mengoperasikan, dan bahkan memproduksi media animasi sederhana. Wawancara kami juga menunjukkan bahwa meskipun guru membutuhkan media animasi, sebagian besar dari mereka mengakui keterbatasan dalam pengoperasian dan *troubleshooting* teknologi. Oleh karena itu, rekomendasi pengembangan harus mencakup pelatihan bagi guru untuk memastikan bahwa transisi media berjalan efektif dan berkelanjutan, bukan hanya sekadar penggantian alat.

Temuan ini didukung oleh penelitian Dwipayana et al. (2020) dan Maryanti & Kurniawan (2018) yang menyatakan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak dan sulit, karena menyajikan fenomena tersebut menjadi lebih nyata dan menarik. Dengan

demikian, transisi ke animasi harus segera dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa analisis *gap* kebutuhan telah berhasil memetakan kebutuhan spesifik transisi dari media konvensional ke media animasi, menyediakan dasar konseptual yang kuat untuk pengembangan produk media yang berorientasi pada pemecahan masalah.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian analisis *Gap* kebutuhan media visual ini telah berhasil memetakan secara empiris kesenjangan antara kondisi aktual dan ideal, menegaskan urgensi transisi dari pembelajaran konvensional ke media animasi pada mata pelajaran Informatika di SMK Islam As-Syarief. Kondisi aktual menunjukkan dominasi media statis yang terbukti kurang memadai, menghasilkan masalah pemahaman, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan prosedural. Analisis kuantitatif menemukan bahwa kesenjangan terbesar (*Gap*) terletak pada aspek Visualisasi Proses Abstrak dengan skor 2.7, menegaskan perlunya solusi visual yang dinamis.

Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa transisi ke media animasi adalah solusi pedagogis yang valid dengan skor kebutuhan ideal yang sangat tinggi (rata-rata 4.5/5). Pengembangan media selanjutnya harus memprioritaskan fitur visualisasi dinamis untuk menjembatani kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak, sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Selain itu, direkomendasikan adanya peningkatan kompetensi guru dalam integrasi media animasi, agar proses transisi dapat berjalan efektif dan berkelanjutan.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menyediakan dasar empiris dan

spesifikasi yang jelas untuk pengembangan produk media pembelajaran berbasis animasi pada tahap berikutnya. Data *Gap* yang terstruktur dan temuan kriteria ideal ini berfungsi sebagai *blueprint* yang memastikan bahwa produk media yang akan dikembangkan secara langsung berorientasi pada pemecahan masalah materi abstrak, sehingga menjamin relevansi dan efektivitas media digital di lingkungan SMK.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal untuk pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(1), 49-60.
- [2] Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33. <https://doi.org/10.15575/bioedin.v8i1.2922>
- [3] Maryono, & Budiono, H. (2020). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [4] Mayer, R. E. (2019). What Teachers and Administrators Need to Know About Multimedia Learning Theory: Preparing for the New Generations of Students (pp. 18-30).
- [5] Mellisa, M., & Anthonia, S. (2024). Preliminary Research: Tahapan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Video Animasi Sub Materi Makhluk Hidup Beraneka Ragam Kelas VII SMP/MTs Kota Pekanbaru. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 64. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i1.13397>
- [6] Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- [7] Rahmawati, R., Mulyono, A., Fauziana, R., & Yusup, Q. S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran yang Aksesibel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 159-169.
- [8] Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4. 0 Industrial Revolution On Ecosystem Material for High School Students Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), 131-138.
- [9] Setyaningsih, E. (2023). Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 1(1), 24-34. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>