

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
DI SMK NEGERI 1 SITIUNG**

PROPOSAL



LIVIA AGUSTIN

18100053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT
PADANG
2022**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat erat sekali berdampak dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan pada umumnya. Terdapat berbagai opsi baik sarana dan prasarana untuk mendukung proses belajar-mengajar yang semakin kreatif dan teknologi kini secara langsung ikut serta dalam memberikan dampak dalam proses pembelajaran. salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri. Pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses bimbingan dan proses pembelajaran bagi siswa agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, sehat, dan berakhlak mulia baik di lihat dari aspek jasmani maupun aspek rohani. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Sebagian guru masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, ada yang masih menggunakan Buku dan Bahan ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, maka melalui media pembelajaran yang akan dibuat ini mampu dan dapat membantu guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau pembelajaran yang bersifat abstrak, sehingga membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya siswa di harapkan dapat mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarnya di sekolah secara mandiri, dan mampu

melaksanakan spesifik di bawah pengawasan langsung. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka media pembelajaran berbasis komputer sangat penting dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Sitiung sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

Media pembelajaran adalah salah satu peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena bisa membantu guru memperkaya pengetahuan siswa terutama dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berbagai bentuk dan upaya yang dilakukan guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat di pahami oleh siswa sehingga dapat menumbuhkan keinginan dan minat belajar siswa dan memberikan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Rabiman, 2008: 12). Karena dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia flash guru berpeluang untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Animasi di kelas X MM pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang menarik dan mudah di pahami.
2. Media yang di gunakan guru untuk menyampaikan materi pokok Dasar Desain Grafis belum mampu membuat siswa tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yang di batasi peneliti adalah.: Pengembangan yang di maksud adalah pengembangan media pembelajaran

berbasis Animasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk memberikan sarana pembelajaran yang menarik untuk di pelajari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penulis dapat menuliskan rumusan masalah sebagai berikut yaitu : Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Animasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Sitiung yang menarik dan mudah di pahami ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Mengembangkan media pembelajaran berbasis Animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis, serta dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian yang di lakukan ini dapat bermanfaat bagi beberapa kalangan, antara lain:

1. Guru, dapat memberikan pengetahuan pemikiran agar dapat menerapkan pengembangan media berbasis Animasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Siswa, mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran di dalam kelas serta membuat siswa bisa lebih fokus dan belajar yang kondusif dengan menggunakan media Animasi khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa lebih memahami mengenai materi-materi Dasar Desain Grafis.
3. Peneliti, dapat mengetahui kualitas pengembangan media pembelajaran berbasis Animasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi-materi Dasar Desain Grafis.

