

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
PADA PEMBELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK
NEGERI 1 GUNUNG TALANG



WAFIQ WINDYA RETNO

NPM : 18100110

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT
(UPGRISBA) PGRI SUMATERA BARAT
PADANG 2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting di segala bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, kualitas pendidikan harus selalu ditingkatkan agar tidak ketinggalan zaman. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang dimaksud di atas adalah komputer.

Menurut Mukti (2017) Dalam menunjang proses belajar mengajar (pembelajaran) harus adanya sarana yang baik. Sarana dalam pembelajaran berfungsi untuk kelancaran proses pembelajaran contohnya alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana yang sangat penting digunakan dalam pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang dapat memotivasi, mempengaruhi kondisi, iklim dan juga lingkungan tempat belajar yang sudah dibuat oleh guru dengan semaksimal mungkin (Batubara, 2020).

Media pembelajaran dapat diartikan sebuah rupa sarana komunikasi yang dapat berbentuk cetak, visual ataupun audio, termasuk teknologi perangkat keras ataupun lunak yang sudah dirancang sedemikian sesuai dengan materi pelajaran yang dibutuhkan yang bertujuan untuk bisa menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik yang baik (Arsyad, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataanya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain; terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, da lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka sangat perlu dibuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, mudah, dan inovatif yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri Gunung Talang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran menjadi menarik menggunakan video animaker.
2. Bagaimana membuat video media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker.
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan yang ada maka diperlukan batasan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Maka dalam penulisan proposal skripsi ini penulis lebih menekankan pembahasan pada :

1. Konsep video animasi yang memiliki alur menarik dan kreatif.
2. Pembuatan video pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker.
3. Analisis media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini adalah animaker.

D. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan laporan skripsi ini ialah:

1. Dapat membuat metode pembelajaran komponen perangkat keras komputer menjadi menarik.
2. Dapat membuat media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker.

3. Dapat mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

E. Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam pembuatan laporan skripsi ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animaker pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
2. Memberikan pembelajaran yang menarik melalui media animasi yang membahas komponen perangkat keras komputer di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

F. Metodologi Penulisan

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam proposal ini penulis menggunakan metode penulisan sebagai berikut :

a. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan bahan tinjauan pustaka yang berasal dari berbagai referensi

b. Metode Observasi

Mengumpulkan data guna memperkuat data dan informasi serta memberikan gambaran yang mengenai keterangan yang diberika secara teoritis serta melengkapi data - data dan keterangan yang didapat dengan buku referensi yang relefan dengan laporan..

c. Metode Diskusi

Melakukan diskusi dan wawancara dengan dosen Teknik Komputer dan Jaringan.