

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN
KEWIRAUSAHAAN KELAS XI MULTIMEDIA
DI SMKN 1 AMPEK ANGKEK**

PROPOSAL



AYU SANTIKA
NPM : 18100036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT
PADANG
2022**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sangat berpengaruh terhadap penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar penyampaian materi saja, tetapi dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi tersebut menjadi alat bantu agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut..

Akibat dari perkembangan teknologi itu menuntut dunia pendidikan tetap senantiasa membiasakan teknologi terhadap usaha dalam tingkatan kualitas mutu serta kuantitas pembelajaran. Upaya kenaikan mutu pendidikan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan cara memfasilitasi kebutuhan peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya. Pendidikan ialah kepribadian bangsa yang memastikan kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan akan lahir generasi yang bermutu, berintelektual, serta bebas dari belenggu kebodohan. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pendidikan sebagai suatu proses interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam sebuah kawasan belajar yang dilengkapi dengan sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyongsong serta mengalami pertumbuhan era di masa global. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia dengan beragam kemampuan. Tentunya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang berkualitas tidak hanya didasarkan pada teori maupun kurikulum yang akan dikembangkan melainkan dengan beberapa kriteria-kriteria dasar yang harus diperhatikan dan menjadi tolak ukur jalannya sebuah pembelajaran; Pertama ketersediaan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung cara guru dalam penyampaian materi; Kedua kesiapan siswa menerima pembelajaran yang disampaikan guru; Ketiga tersedianya sarana prasarana sebagai penunjang keefektifan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen-komponen penunjang proses belajar. Media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar sehingga mendorong terjadinya pembelajaran yang terencana, terarah dan terkendali. Belajar dan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, kegiatan pembelajaran tidak akan efektif tanpa media pembelajaran yang tepat. Media sebagai perantara atau penyampai pesan dari pemberi pesan untuk penerima pesan. Menurut Audie (2019:588) penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran sangat

mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi untuk mengikuti perkembangan zaman dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan Informasi Teknologi (IT) yang sudah maju pada saat ini.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Ampek Angkek, masalah yang terjadi yaitu masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Hal ini bertepatan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang memaparkan bahwa di sekolah ini guru hanya terfokus pada media pembelajaran yang umum digunakan, seperti papan tulis, spidol, buku paket dan ada beberapa guru yang menggunakan slide-slide yang kurang menarik perhatian peserta didik. Dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran pun jadi kurang menarik, membosankan dan monoton. Hal ini dikuatkan pula dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran PKWU dengan rata-rata harian peserta didik yaitu 55,00 – 60,00 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65,00. Dari keseluruhan siswa hanya sekitar 40% siswa yang dapat mencapai nilai KKM.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan video animasi diterapkan pada mata pelajaran PKWU pada materi membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa. Materi membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa adalah salah satu materi

yang terdapat dalam mata pelajaran PKWU, materi ini dipelajari khususnya pada kelas XI dengan jurusan multimedia. Peneliti mengambil materi ini berkaitan dengan pembuatan desain produk, dimana peserta didik akan membuat sebuah desain sesuai dengan unsur-unsur yang telah dipelajari menggunakan CorelDraw. Materi ini sangat penting untuk dipahami karena dalam pembuatannya perlu pemahaman dan kreatifitas peserta didik. Peserta didik harus mampu memahami apa-apa saja yang harus dipahami untuk membuat sebuah prototype/desain, agar bisa membuat sebuah desain yang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan media video animasi pembelajaran guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilihat dari ketersediaan sarana dan prasana yang ada seperti proyektor, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan, peneliti merasa bahwa pengembangan media video animasi ini dapat dilakukan di SMKN 1 Ampek Angkek. Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak.

Penelitian mengenai pengembangan media video animasi yang peneliti kembangkan ini menggunakan software online yaitu powtoon. Peneliti memilih media powtoon karena media tersebut dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Adanya animasi serta gabungan musik dan gambar, materi pembelajaran akan lebih menarik

perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus. Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi oleh Ramadhan (2022) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pengurusan jenazah di SMKN 1 Tangerang”. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa kualitas media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan ahli materi 88,3% dan ahli materi 89,5%, hasil respon peserta didik terhadap video animasi dinyatakan sangat baik dengan persentase 85,85% dan 87%. Jadi media pembelajaran video animasi yang dikembangkan bermanfaat bagi peserta didik dan layak digunakan. Relevansi penelitian ini memberikan dukungan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka berbagai masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyaknya nilai siswa yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran PKWU.
2. Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan.
3. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dibatasi penelitian ini agar dalam pembahasan dan isi tidak menimbulkan masalah baru. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi terhadap hasil PKWU kelas XI Multimedia SMKN 1 Ampek Angkek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi yang valid pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) kelas XI Multimedia di SMKN Ampek Angkek ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi yang praktis pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) kelas XI Multimedia di SMKN Ampek Angkek ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran video animasi yang valid terhadap hasil pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) kelas XI Multimedia di SMKN 1 Ampek Angkek.
2. Mengembangkan media pembelajaran video animasi yang praktis terhadap hasil pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) kelas XI Multimedia di SMKN 1 Ampek Angkek.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah penerapan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan khususnya media pembelajaran.

2. Praktis

a. Penulis

- 1) Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas PGRI Sumatera Barat (UPGRISBA).
- 2) Dapat mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.
- 3) Menambah pengetahuan peneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) XI SMKN 1 Ampek Angkek.
- 4) Sebagai sumbangan pemikiran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Ampek Angkek.

b. Guru (Sebagai guru bidang studi Produk Kreatif dan Kewirausahaan)

- 1) Membantu guru untuk memepermudah menyampaikan materi pembelajaran secara menarik.
- 2) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik.

c. Peserta didik

- 1) Untuk mendapatkan pengalaman baru, dan untuk mengembangkan hasil belajar yang lebih baik.
- 2) Sebagai media belajar mandiri bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disajikan.