

ABSTRAK

ARMITA SARI, 2519070 “Perancangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Informatika Berbasis Powtoon Kelas VII SMP Negeri 2 Kamang Magek”. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah seperti dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kamang Magek pendidik masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), buku paket, papan tulis dan media pembelajaran dari internet seperti media *Powerpoint* dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Peserta didik sering kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru dan belum digunakannya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan pada mata pelajaran informatika. Sebagai upaya untuk memaksimalkan media dalam proses pembelajaran tersebut penulis merancang suatu media video animasi pembelajaran informatika berbasis *powtoon*.

Penulis menggunakan metode pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah *Planning, Production, Evaluation (PPE)*. Dalam metode ini, penilaian dan pengulangan perlu dilakukan dalam setiap tahapan. Tahap *planning* adalah tahap perancangan suatu produk yang akan dicapai. *Producation* merupakan tahap pembuatan produk yang sudah dirancang sebelumnya. *Evaluation* adalah tahap pengujian produk yang sudah selesai dirancang. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran informatika yang dirancang menggunakan *powtoon*. Pada media yang dihasilkan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas produk menggunakan angket untuk menilai produk yang ditujukan kepada ahli media, guru dan peserta didik menggunakan angket.

Hasil pengujian produk dari uji validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli yang dinilai dari tiga aspek perancangan media, materi dan kebahasaan mendapatkan nilai akhir 0,83 dengan kategori valid. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang ahli mendapatkan nilai akhir 0,93 dengan kategori sangat tinggi. Uji efektivitas yang diberikan kepada satu orang guru dan 25 peserta didik mendapatkan nilai akhir 0,887 dengan kategori tinggi. Media pembelajaran Informatika berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran sudah teruji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya sehingga layak digunakan untuk media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Informatika