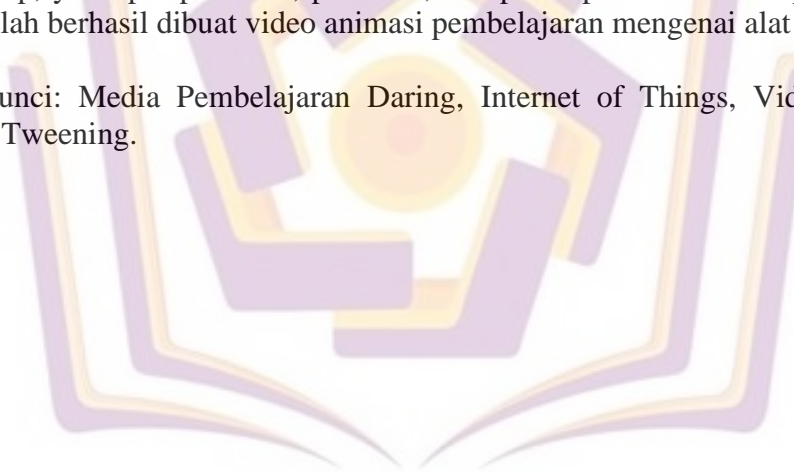


INTISARI

Pasca merebaknya COVID-19 di Indonesia, proses pembelajaran pendidik dengan peserta didik dialihkan melalui pembelajaran daring. Pemberlakuan pembelajaran daring menyebabkan proses pembelajaran praktikum menjadi kurang efektif, salah satunya pembelajaran praktikum mengenai IoT (Internet of Things). Sering kali peserta didik sulit memahami mana saja bahan yang digunakan dan juga membedakan mana yang harus dirancang terlebih dahulu mengenai alat IoT. Untuk itu maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami fungsi dan perancangan alat IoT. Tujuan membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk video animasi adalah sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami mana saja bahan yang digunakan dan juga dirancang terlebih dahulu dalam alat IoT. Metode yang digunakan dalam merancang video animasi pembelajaran ini adalah metode menurut M.Suyanto (2004) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil penelitian ini yaitu telah berhasil dibuat video animasi pembelajaran mengenai alat IoT.

Kata kunci: Media Pembelajaran Daring, Internet of Things, Video Animasi, Tweening.



ABSTRACT

After the outbreak of COVID-19 in Indonesia, the learning process between educators and students was shifted through online learning. The implementation of online learning causes the practical learning process to be less effective, one of which is practical learning about IoT (Internet of Things). It is often difficult for students to understand which materials are used and also to distinguish which ones should be designed first regarding IoT tools. For this reason, it is necessary to have a learning media that can help students understand the function and design of IoT tools. The purpose of making a learning media in the form of animated videos is as a tool for students to understand which materials are used and also designed in advance in IoT tools. The method used in designing this learning animation video is the method according to M.Suyanto (2004) which consists of three stages, namely pre-production, production, and post-production. The result of this research is that a learning animation video about IoT tools has been successfully made.

Keywords: Online Learning Media, Internet of Things, Video Animation, Tweening.

