

**PROPOSAL PENELITIAN**

**PERANCANGAN WEBSITE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK-ANAK  
DALAM PEMBELAJARAN VIDEOGRAFI**



**Disusun Oleh:**  
**Ridho Rahmatullah (062130701671)**

**TEKNIK KOMPUTER**

**PRODI D3 TEKNIK KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**2023**

## DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	2
2. Tujuan dan Manfaat .....	2
2.1. Tujuan : .....	2
2.2. Manfaat : .....	3
3. Tinjauan Pustaka .....	3
4. Metode Penelitian .....	4
4.1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan.....	4
4.2. Desain Sistem.....	4
4.3. Pengembangan Website.....	4
4.4. Analisis Data.....	4
4.5. Implementasi .....	5
5. Biaya Dan Jadwal Penelitian.....	5
5.1. Anggaran Biaya .....	5
5.2. Jadwal Pelaksanaan .....	5
6. Daftar pustaka .....	6

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah kunci untuk mengembangkan potensi anak-anak dan membantu mereka tumbuh dan berkembang secara holistik. Dalam era digital ini, teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita belajar dan mengajar. Salah satu aspek yang semakin penting dalam pembelajaran adalah kemampuan visual dan audio, yang dapat diwujudkan melalui pembelajaran videografi.

Pembelajaran videografi memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media audiovisual, anak-anak dapat mempelajari keterampilan teknis, mengasah imajinasi, dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang unik dan menarik. Namun, masih ada tantangan dalam menyediakan sumber daya dan platform yang tepat untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan videografi mereka.

Kesusahan dan Kerumitan dalam mencari alur pembelajaran videografi yang tepat membuat anak-anak malas dan kurang berminat untuk belajar videografi serta juga terkadang beberapa penjelasan yang kurang dimengerti oleh anak-anak.

Proposal penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website yang khusus dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran videografi. Website ini akan menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dibutuhkan anak-anak untuk belajar dan berlatih videografi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pembelajaran videografi anak-anak dan mendorong perkembangan kreativitas mereka. Selain itu, website yang dihasilkan juga diharapkan dapat menjadi sumber daya yang berguna bagi guru-guru dalam mendukung pembelajaran videografi di lingkungan pendidikan formal maupun informal.

## **2. Tujuan dan Manfaat**

### **2.1. Tujuan :**

1. Merancang dan mengembangkan website untuk pembelajaran video anak-anak.
2. Membuat Website pembelajaran seni yang interaktif (bisa diakses melalui smartphone ataupun laptop)
3. Membuat Website yang mudah dimengerti anak-anak

## **2.2. Manfaat :**

Manfaat Proposal Penelitian "Perancangan Website untuk Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak dalam Pembelajaran Videografi":

1. Meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran videografi.
2. Menyediakan pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui website yang dirancang khusus.
3. Mengembangkan keterampilan teknis dalam videografi secara sistematis.
4. Mendorong kemampuan berpikir kritis melalui proyek dan tantangan kreatif.
5. Membangun kolaborasi dan komunitas pembelajaran melalui forum dan komunitas online.
6. Memanfaatkan teknologi dalam pendidikan anak-anak.
7. Menyediakan sumber daya bagi guru, orang tua, dan pihak terkait dalam mendukung pembelajaran videografi anak-anak.

## **3. Tinjauan Pustaka**

Pembelajaran videografi telah menjadi subjek yang semakin populer dalam kurikulum pendidikan anak-anak. Dalam era digital ini, penggunaan video sebagai alat pembelajaran efektif untuk anak-anak telah terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai konsep dan keterampilan. Namun, untuk memaksimalkan potensi pembelajaran videografi, perancangan website yang sesuai untuk anak-anak dapat menjadi faktor kunci. Tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah untuk menggali penelitian terkini yang telah dilakukan dalam perancangan website untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran videografi.

Looi Chee Kit et al. (2019) Dalam artikelnya "The Effects of Technology on Creative Thinking in Children" peneliti mengeksplorasi pengaruh teknologi terhadap pemikiran kreatif anak-anak. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan dapat memfasilitasi kreativitas anak-anak melalui stimulasi sensorik, interaksi multimedia, dan akses ke berbagai sumber daya. Dengan demikian, perancangan website interaktif untuk pembelajaran videografi dapat mempengaruhi kreativitas anak-anak secara positif.

Plowman et al. (2018) Dalam jurnal "Interactive Learning Environments: Effects on Young Children's Learning and Development", penulis mengevaluasi pengaruh pendekatan interaktif dalam pembelajaran anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran interaktif memiliki motivasi yang lebih tinggi, mengembangkan keterampilan kreatif, dan meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, dalam perancangan website untuk pembelajaran videografi, fitur-fitur interaktif seperti permainan, video tutorial, dan tantangan kreatif dapat meningkatkan kreativitas anak-anak.

Zhang Huiming (2020) Dalam artikelnya "Web-Based Learning Environment and Creativity Development of Primary School Students", peneliti mempelajari pengaruh lingkungan pembelajaran berbasis web terhadap pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui penyajian konten yang menarik, interaksi kolaboratif, dan kemampuan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan konsep-konsep baru. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya perancangan website yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran videografi.

Evens et al. (2017) Dalam bukunya "Collaborative Learning in Media Education", penulis menyoroti pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam pengembangan kreativitas anak-anak dalam konteks media. Studi kasus menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran videografi dapat membangun keterampilan sosial, memperluas wawasan ide, dan mendorong eksperimen kreatif. Oleh karena itu, perancangan website untuk pembelajaran videografi harus mempertimbangkan fitur-fitur yang memfasilitasi kolaborasi, seperti proyek kolaboratif, forum diskusi, dan umpan balik antar pengguna.

## **4. Metode Penelitian**

### **4.1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan**

Pada tahap awal, akan dilakukan analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran anak-anak dalam videografi. Hal ini melibatkan survei, wawancara, atau studi literatur untuk memahami kebutuhan dan harapan peserta didik terkait pembelajaran videografi.

### **4.2. Desain Sistem**

Berdasarkan analisis kebutuhan, akan dirancang konsep dasar dari website interaktif. Ini mencakup tampilan antarmuka pengguna, struktur konten, fitur interaktif, dan navigasi. Perancangan konseptual ini bisa diwujudkan dalam bentuk storyboard atau diagram alur.

### **4.3. Pengembangan Website**

Pada tahap ini, website interaktif akan dibangun berdasarkan perancangan konseptual. Pengembangan ini melibatkan pemrograman, desain grafis, pengoptimalan responsif, dan integrasi konten seperti tutorial video, aktivitas kreatif, dan materi pembelajaran.

### **4.4. Analisis Data**

Data yang terkumpul dari uji coba dan evaluasi akan dianalisis secara kualitatif dan/atau kuantitatif. Analisis kualitatif melibatkan penyusunan temuan tematik dari observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif dapat menggunakan statistik deskriptif atau teknik uji perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan website.

#### 4.5. Implementasi

Website interaktif yang telah diperbaiki akan diimplementasikan secara lebih luas untuk diuji coba pada sejumlah anak-anak peserta didik. Evaluasi lanjutan akan dilakukan untuk memastikan efektivitas jangka panjang dalam meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran videografi.

### 5. Biaya Dan Jadwal Penelitian

#### 5.1. Anggaran Biaya

NO	Nama	Durasi	Harga
1	Hosting	1 tahun	Rp. 480.000,-
2	Domain	1 tahun	Rp. 224.000,-
3	SSL	1 tahun	Rp. 105.000,-
<b>Total</b>			<b>Rp. 809.000,-</b>

#### 5.2. Jadwal Pelaksanaan

NO	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan (bulan)										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Persiapan	V	V									
2	Pembuatan Design website			V								
3	Pembuatan Website				V	V						
4	Pembuatan Video Animasi						V	V				
5	Pengembangan fitur website								V	V		
6	Analisis Penelitian									V	V	V
7	Penyusunan Laporan									V	V	V

## **6. Daftar pustaka**

1. Looi, C. K., et al. (2019). The Effects of Technology on Creative Thinking in Children. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 17(3), 417-433.
2. Plowman, L., et al. (2018). Interactive Learning Environments: Effects on Young Children's Learning and Development. *Early Child Development and Care*, 188(6), 829-846.
3. Zhang, H. (2020). Web-Based Learning Environment and Creativity Development of Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1), 265-272.
4. Evens, M., et al. (2017). *Collaborative Learning in Media Education*. Routledge.