

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah Virus *Corona*. Virus *Corona* itu sendiri adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis Virus *Corona* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat. *Corona virus Diseases 2019* (COVID 19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5- 6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan positif corona (Ahmad, dkk 2020).

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28 Maret 2020 dampak virus COVID-19 terjadi di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Proses belajar menjadi terganggu dengan beberapa hal antara lain, dalam ruang lingkup SDN 2 Palembang yang mana terbatasnya interaksi antara siswa dan guru dalam sebuah mata pelajaran yang seharusnya dilakukan secara langsung dengan arahan serta intruksi langsung dari guru di lapangan, sekarang banyak mata pelajaran dilakukan secara daring dirasa kurang efektif karena beberapa faktor diantaranya sering terjadinya gangguan jaringan ketika berada di kampung halaman masing-masing, terbatasnya ruang komunikasi, siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan, dan lain sebagainya sehingga membuat siswa merasa tidak nyaman, cepat bosan, sampai bermalas-malasan.

Pendidikan merupakan suatu upaya penting untuk memajukan bangsa dalam suatu negara yang bisa bertahan bersaing dengan negara lain terkait semakin perkembangan zaman saat ini (Aadzaar, 2018). Pendidikan mampu menambah pengetahuan dan mutu serta martabat seseorang yang diharapkan. Pendidikan merupakan suatu upaya keberlangsungan yang diharapkan, maka seseorang harus memperoleh perhatian serius dari orang tua, guru, serta pemerintah (Apriani, 2017). Fungsi suatu pendidikan merupakan upaya pengembangan kemampuan, bentuk sikap dan perilaku setiap orang untuk menjadi manusia beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, memiliki keterampilan dan berakal (Sari et al., 2016).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dan merupakan pendidikan yang sangat fundamental dari berbagai cabang ilmu pengetahuan (Nur, 2017). Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi dasar dari ilmu lain, sehingga Matematika itu sangat saling berkaitan dengan ilmu lainnya, dan Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, namun kenyataannya hasil belajar Matematika peserta didik masih sangat rendah (Yusnita et al., 2016).

Pada hasil wawancara dengan guru di SDN 2 Palembang didapatkan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran menjadikan siswa kurang termotivasi dan juga kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut, salah satunya mata pelajaran matematika. Kemudian dari hasil observasi yang telah dilakukan, banyak siswa atau pelajar yang mengatakan bahwa

Matematika itu cukup sulit. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas 1 masih ada yang belum bisa membaca dan berhitung karena itu siswa sulit untuk memahami pelajaran Matematika dan penyampaian materi masih menggunakan buku paket. Sehingga perlu adanya inovasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran Matematika.

Perkembangan teknologi pada lingkungan Pendidikan sangat pesat. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia Pendidikan adalah hadirnya teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Istilah media yaitu segala sesuatu yang berfungsi untuk memberikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perhatian dan perasaan sehingga terjadi suatu proses pembelajaran (Triyanto et al., 2013). Banyak media yang dapat digunakan di dalam suatu pembelajaran, yaitu dengan alat peraga, audio, animasi, dan juga *game*.

Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi dengan memanfaatkan *Motion Graphic*. *Motion Graphic* merupakan suatu media audio visual yang di rancang dengan sedemikian rupa dan mampu mengemas beberapa jenis media pembelajaran baik berupa audio maupun visual, sehingga media animasi *Motion Graphic* ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna.

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada di SDN 2 Palembang peneliti bermaksud membuat media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar Ketika situasi pandemi ini dan dibuat dengan tujuan agar dapat membantu guru untuk memacu minat siswa dalam belajar Matematika dengan memanfaatkan teknologi informasi. *Motion Graphic* ini nantinya berupa video yang dapat di tonton dimana saja yang berisi tutorial perhitungan Matematika. menimbang beberapa hal yang terjadi, maka penulis akan membuat Laporan Tugas Akhir tentang media pembelajaran yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan *Motion Graphic* Perhitungan Matematika Dasar Kelas 1 SD Menggunakan After Effect Sebagai Media Pembelajaran Pada SDN 2 Palembang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang terurai diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan teknik *Motion Graphic*.
2. Bagaimana mengukur kinerja dari *Motion Graphic* menggunakan kuesioner?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari Pembuatan *Motion Graphic* pada Metode Pembelajaran Matematika adalah menyediakan media pembelajaran dalam bentuk video yang efektif dan menarik sehingga bisa digunakan ketika berlangsungnya proses belajar mengajar baik secara daring maupun secara langsung

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat atau dampak yang baik dari “Pembuatan *Motion Graphic* pada Metode Pembelajaran Matematika” adalah sebagai berikut:

1.3.2.1. Manfaat Bagi Peneliti

1. Membuat materi menjadi lebih menarik karena menggabungkan Pendidikan dengan teknologi masa kini.
2. Meningkatkan mutu Pendidikan dengan menerapkan system belajar mengajar lebih modern dengan memanfaatkan *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Akademik

Meningkatkan mutu Pendidikan dengan menerapkan system belajar mengajar lebih modern dengan memanfaatkan *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Instansi Tempat penelitian

1. Memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran Matematika.
2. Memperbaiki minat siswa belajar matematika Ketika pandemi saat menggunakan media pembelajaran berbasis *Motion Graphic*, karena hal ini merupakan sebuah inovasi pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan.
3. Membantu pendidik menjelaskan materi matematika dengan bantuan media pembelajaran tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Mengingat akan luas dan banyaknya hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Motion Graphic* ini maka penulis perlu membuat batasan ruang lingkup masalah yang akan dibahas. Hal ini dilakukan agar isi dari pembahasan pembuatan media pembelajaran ini menjadi lebih terarah dan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Berikut ini adalah beberapa masalah yang dibatasi, yaitu:

1. Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan animasi *motion graphic* berupa aplikasi desain digital, aplikasi *animating* dan aplikasi *video editing*.
2. Materi yang dibahas adalah media pembelajaran perhitungan matematika Kelas 1 semester 2 berbasis *Motion Graphic* di SDN 2 Palembang.
3. Objek penelitian dalam analisis data terbagi dua, yaitu α yang merupakan beberapa ahli dalam bidang animasi dan β yang merupakan murid dari SDN 2 Palembang.