

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahap perkembangan intelektual siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap pemahaman logika, sebab logika berpikirnya didasarkan atas perilaku lingkungan sekitar yang diikuti atau ditiru. Penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD sangat diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan menggunakan media/alat peraga tersebut siswa akan lebih memahami matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran interaktif merupakan proses penyampaian yang ditampilkan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para siswa, tidak hanya melihat animasi namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar. (Azhar Arsyad, 2014:36)

Di Sekolah Dasar Negeri 07 Sembawa, ada beberapa kesulitan yang dihadapi oleh siswa diantaranya sering dilihat pada operasi hitung matematika yang menggunakan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sebelum mengoperasikan angka-angka tersebut, tentu harus ada ilmu dasar berhitung yakni mengenal angka yang harus dipelajari dan diajarkan sejak dini. Kesulitan ini bukan hanya berasal dari siswa itu sendiri melainkan bersumber dari luar diri siswa di antaranya cara penyampaian materi oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat skripsi berupa media pembelajaran matematika berbasis animasi 2 dimensi. Penggunaan media pembelajaran harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan cara penyampaiannya pada saat yang tepat sehingga dapat lebih memperjelas informasi serta materi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan. Pembelajaran dengan media video animasi adalah salah satu cara yang menarik bagi siswa, dengan harapan dapat memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih

mudah untuk dipahami sehingga siswa dapat mengerti materi pelajaran matematika yang diberikan, serta hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Adapun judul skripsi yang penulis buat adalah **“Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Animasi 2 Dimensi”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan perumusan masalah yaitu:

“Bagaimana membuat media pembelajaran matematika berbasis video animasi 2 dimensi?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif matematika dibuat untuk siswa kelas I,II dan III sekolah dasar.
2. Pembuatan media pembelajaran animasi ini khusus pelajaran matematika tepatnya pada soal cerita.
3. Materi yang ada di video animasi disesuaikan pada pelajaran masing-masing kelas.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran matematika berbasis video animasi 2 dimensi.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menggunakan Adobe After Effect .

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Animasi 2 Dimensi ini ialah sebagai berikut:

1. Sebagai pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar mengenal angka dan berhitung.
2. Siswa akan lebih mudah menyerap pelajaran berhitung dengan soal cerita berbasis video animasi 2 dimensi.

1.6 Ruang Lingkup Penulisan

Agar dalam penulisan proposal penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini berbentuk video animasi 2 dimensi dengan *motion graphic*.
2. Media Pembelajaran dengan animasi 2 dimensi ini dibuat dengan beberapa software, diantaranya *software design*, *software animating* dan *software video editing*.