

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era digital ini menuntut dunia pendidikan untuk mengikuti dan menyesuaikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berupa media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Bito & Mounthe, 2021). Matematika memiliki peran yang penting dalam penguasaan ilmu di bidang pengetahuan dan teknologi (Mashuri & Budiyo, 2020). Tanpa adanya media pembelajaran yang menarik guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika dan siswa juga akan sulit untuk menyerap materi yang di sampaikan (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga dalam kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan interaktif. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran berupa video pembelajaran animasi. Karena dengan video pembelajaran akan membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada hanya menggunakan teks, poster, gambar maupun power point. Dengan video animasi dapat menjelaskan konsep yang sulit untuk dipahami. Video pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang di rancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan di lengkapi dengan audio sehingga tampak hidup (Akbar et al., 2023).

Penelitian ini mengambil objek di SD Negeri Waru 2 yang merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo. Di SD ini menerapkan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Untuk kelas 3 dan 6 menggunakan kurikulum 2013, sedangkan kelas 1, 2, 4 dan 5 menggunakan kurikulum merdeka. Jumlah siswa di SD Negeri Waru 2 sebanyak 145 siswa dan sebanyak 11 guru. Pada penelitian ini akan dilakukan di kelas II sebagai bahan penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Naniek Mudjiati, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Octawati Putri, S.Pd selaku wali kelas II dan 5 orang siswa kelas II di SD Negeri Waru 2.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat di peroleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional, dimana metode pengajarannya menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku LKS dan buku paket. Siswa menyimak penjelasan guru dengan memperhatikan buku LKS. Setelah guru menjelaskan siswa akan di berikan pertanyaan terkait materi yang sudah di jelaskan dan siswa diminta untuk mengerjakan buku LKS untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terkait materi tersebut. Dengan metode pembelajaran tersebut siswa akan merasa bosan karena pembelajaran yang tidak efektif dan tidak menarik, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tingkat pengetahuan siswa. Dalam pemahaman materi siswa membutuhkan media-media pembelajaran yang menarik, supaya siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas II didapatkan informasi bahwa banyak siswa yang tertarik dengan video pembelajaran animasi karena di SD Negeri Waru 2 belum ada pembelajaran yang

menggunakan video animasi. Di SD Negeri Waru 2 juga sudah memiliki fasilitas Laptop dan Proyektor sehingga akan mendukung dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

Banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari matematika karena matematika memerlukan pemahaman dengan sesuatu yang abstrak dan menggunakan logika. Salah satu materi yang memerlukan pemahaman abstrak yaitu bangun ruang, dalam materi ini sangat membutuhkan unsur visual agar membantu siswa dalam mengenal dan membayangkan atau berimajinasi bentuk-bentuk bangun ruang. Bagi siswa kelas 2 materi bangun ruang menjadi materi yang cukup sulit untuk di pahami. Anak dengan usia 7-11 tahun baru memasuki perkembangan pemikiran yang logis, tetapi anak hanya dapat menerapkan logika pada objek yang memiliki visual (Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya et al., n.d.). Pada materi bangun ruang yang terdapat pada buku pelajaran matematika di SD Negeri Waru 2 hanya menampilkan gambar bangun ruang yang berupa titik-titik untuk menggambarkan sisi dan rusuknya sehingga siswa akan sulit untuk mengerti bentuk dari bangun ruang.

Video pembelajaran animasi 2 dimensi dipilih karena akan lebih menarik minat belajar siswa video pembelajaran animasi menampilkan gabungan unsur media seperti audio, teks dan gambar yang di ubah menjadi animasi. Animasi 2 dimensi memiliki keseimbangan antara penyampaian materi dan visualnya. Dengan video animasi 2 dimensi siswa akan tertarik dengan visualnya dan juga akan memperhatikan materi yang di sampaikan dalam video. Keunggulan dari video pembelajaran animasi 2 dimensi yaitu dapat menyediakan audio dan visual yang

dapat memberikan nuansa baru dan menarik bagi siswa saat proses pembelajaran (Oktaviani, 2019). Adanya video animasi 2 dimensi dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih nyata, sehingga siswa tidak hanya menghayal dan membayangkan saja (Alifa et al., 2021).

Dengan video pembelajaran animasi 3 dimensi membuat bentuk bangun ruang menjadi terlihat lebih nyata, detail dan dapat terlihat dari berbagai sudut serta akan menampilkan semua sisi-sisi dan sudutnya. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi bangun ruang dengan menggunakan video animasi 3 dimensi daripada hanya melihat buku pelajaran yang hanya menampilkan gambar bangun ruang dari sisi depan dan dibantu dengan garis titik-titik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan membuat video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang menggunakan metode ADDIE. Video pembelajaran animasi ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bangun ruang (Akbar et al., 2023).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pembuatan video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang menggunakan adobe illustrator, adobe after effect dan blender untuk sekolah dasar kelas II?
- b. Bagaimana penerimaan video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang untuk sekolah dasar kelas II dari segi penilaian guru mata pelajaran dan siswa?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pembuatan video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang ditujukan untuk sekolah dasar kelas II.
- b. Video pembelajaran hanya mencakup pengenalan bangun ruang kubus, balok, bola, tabung, limas, prisma dan kerucut.
- c. Pembuatan video pembelajaran menggunakan adobe illustrator, adobe after effect dan blender.
- d. Durasi video pembelajaran kurang lebih 3-5 menit.
- e. Video yang akan di buat mengabungkan antara animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu:

- a. Membuat video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang menggunakan adobe illustrator, adobe after effect dan blender untuk guru dan siswa kelas 2 di SD Negeri Waru 2.
- b. Mengetahui penerimaan video pembelajaran animasi pengenalan bangun ruang untuk guru dan siswa kelas 2 di SD Negeri Waru 2.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk guru kelas II SD N Waru 02 Baki dapat membantu dan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi bangun ruang kepada siswa kelas II.

- b. Untuk siswa kelas II SD N Waru 02 Baki dapat membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang. Serta diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada materi bangun ruang.
- c. Untuk peneliti dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam perancangan video pembelajaran serta dapat menerapkan apa yang sudah di pelajari selama perkuliahan.
- d. Untuk STMIK Amikom Surakarta penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan bacaan pada perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.