

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan juga faktor penentu dalam pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan, memiliki peran krusial dalam mengembangkan pemahaman konsep, logika berpikir, dan kemampuan berhitung siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar seringkali dihadapkan pada beberapa kendala, terutama metode pembelajaran pada siswa terkadang masih berpegangan pada materi yang terdapat buku yang bersifat statis atau media sejenis, sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang disajikan[1]

Dalam era teknologi informasi dan multimedia, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi sorotan bagi para pelaku Pendidikan dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas dari mutu Pendidikan. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjanjikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam bagi siswa. Salah satu perangkat lunak yang mampu menciptakan konten multimedia interaktif adalah Adobe Animate.[2]

Adobe Animate merupakan software atau perangkat lunak multimedia versi terbaru yang dimana sebelumnya program ini dinamakan Adobe Flash yang sebelumnya di kembangkan oleh Perusahaan Adobe. Adobe Animate merupakan pembaruan dari versi-versi sebelumnya. Biasanya Adobe Animate digunakan untuk membuat rancangan grafik vector dan animasi untuk video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet, bahkan digunakan sebagai permainan video yang salah satunya sebagai media pembelajaran [3]

Perangkat lunak atau software yang sangat mendukung sebagai media pembelajaran dalam matematika, salah satunya adalah Adobe Animate. Software ini dipilih karena Adobe Animate adalah sebuah perangkat lunak pembuatan animasi, yang dimana memiliki banyak kelebihan dalam penggunaannya,tetapi

terdapat kekurangan juga pada adobe animate. Kelebihan tersebut diantaranya dapat mendesain animasi HTML5, media iklan animasi, video animasi, media pembelajaran, game versi web dan lain sebagainya. Adobe animate memiliki tools tambahan yang dimana Gerakan dalam animasi bisa lebih halus. Selain itu kelebihan dari program ini juga dapat membuat objek sesuai keinginan baik gambar, suara, maupun animasi Gerakan, sehingga lebih interaktif. Dan kelemahan dari adobe animate yaitu untuk pengguna OS 32-bit tidak dapat menggunakan adobe animate, karena adobe animate hanya di mendukung OS 64-bit.[3]

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pokoh 2, sebagai salah satu lembaga pendidikan di wilayah pedesaan, turut berkomitmen meningkatkan kualitas pembelajaran salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan dasar kemampuan berpikir logis adalah matematika. Namun, seringkali ditemukan kendala dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, termasuk pemahaman siswa di SDN Pokoh 2. Siswa mendapatkan ilmu dengan bantuan guru sebagai media penyampaian materi. Metode penyampaian yang dilakukan oleh guru masih tergolong menggunakan cara yang masih konvensional. Metode tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan semangat belajar siswa karena merasa bosan karena hanya memperhatikan dan mendengarkan materi dari guru. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi inovatif berupa media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika secara lebih menarik dan interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif bagi siswa di SDN Pokoh 2 dan melihat sejauh mana produk multimedia tersebut dimanfaatkan siswa dalam upaya mendukung proses belajar yang tidak membosankan guna meningkatkan minat semangat belajar dan motivasi bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat dan merancang aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran matematika di SD Negeri Pokoh 2 menggunakan adobe animate?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas, sehingga dalam penulisan dan perancangan penelitian ini lebih efisien dan tidak menyimpang dari rumusan masalah. Hal ini penelitian membatasi masalah yang di jadikan fokus dalam penelitian sebagai berikut

1. Materi yang digunakan di fokuskan pada mata pelajaran Matematika.
2. Media pembelajaran ini di tujukan pada SDN Pokoh 2 dalam bentuk aplikasi.
3. Perangkat lunak dalam proses pembuatan menggunakan Adobe Animate, Adobe Illustrator.
4. Media pembelajaran interaktif berisikan terdiri pembelajaran / teori dan quis berupa soal-soal Latihan.

1.4 Tujuan Peneltitan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Pokoh 2 menggunakan Adobe Animate.
2. pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang dalam dunia Pendidikan guna mengembangkan media pembelajaran di SD Negeri Pokoh 2

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

A. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis

- a) Bertambahnya pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan efektif pada mata pelajaran matematika.
- b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan perkembangan bagi penulis selanjutnya yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

B. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa

- a) Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.
- b) Membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan mudah dengan adanya media pembelajaran tersebut.

C. Bagi Guru

Manfaat bagi guru

- a) sebagai tambahan alternatif media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan pengetahuan bagi siswa.
- b) memberikan motivasi dan keinginan untuk meningkatkan daya saing dan kualitas maupun kuantitas serta keterampilan mengembangkan lingkungan belajar berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.

D. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a) Memberikan manfaat nyata dalam bidang tertentu akan meningkatkan reputasi Universitas Amikom Yogyakarta di

kalangan akademisi dan industri.

- b) Sebagai untuk media pengenalan Universitas Amikom Yogyakarta ke siswa SDN Pokoh 2 agar termotivasi dan tertarik untuk menempuh perguruan tinggi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisi penjelasan tentang studi literatur, dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi penjelasan tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Pada bab IV menjelaskan tentang pembahasan dan hasil dari pembahasan

BAB V PENUTUP,

Pada bab V Menjelaskan kesimpulan dan saran