

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media memiliki pengaruh yang besar dalam sebuah pembelajaran. Menurut Mutiara et al. (2022) penggunaan media dalam proses pembelajaran lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik. Peserta didik yang belajar melalui indra pendengar saja akan memiliki tingkat pemahaman dan kekuatan memori yang berbeda dengan peserta didik yang belajar melalui dua indra sekaligus, yakni indra penglihatan dan pendengaran. Media bukan sekedar penghantar materi, tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas VIII SMP Negeri 8 Tasikmalaya, diperoleh informasi bahwa dalam penyampaian materi belum maksimal dan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah, sehingga media pembelajaran yang digunakan merupakan media cetak berupa buku paket tanpa menggunakan media lainnya. Hasil wawancara dengan peserta didik menyebutkan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk di pelajari dan beberapa peserta didik menyebutkan pembelajaran tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar dalam proses pembelajaran peserta didik lebih mudah memahami materi matematika. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMP Negeri 8 Tasikmalaya telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya tersedia proyektor, namun hal tersebut tidak digunakan secara baik dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami konsep – konsep matematika disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap matematika sehingga mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik itu sendiri. Mujianto (2019) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang melibatkan siswa untuk mengikuti pelajaran dengan semangat dan aktif, diperlukan suatu media pembelajaran yang cocok dan efektif. Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran akan memberikan dampak terhadap pemahaman siswa. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media

pembelajaran video animasi, media pembelajaran tersebut merupakan video yang sangat di minati peserta didik mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa dan menjadi suatu aplikasi yang sangat berpeluang berkontribusi dalam dunia pendidikan.

Video animasi menurut Pitriani & Saputra (2021) dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang dihidupkan dalam sebuah gambar berupa kartun yang dapat bergerak. Menurut Kusnulyaningsih et al. (2022) menyatakan bahwa video animasi pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang memuat berbagai jenis komponen yaitu teks, gambar, audio, dan animasi. Media pembelajaran video animasi dapat menyajikan objek secara rinci serta dapat menunjang dalam menguasai pembelajaran, dan dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dan jenuh. Menurut Pradana (2020) media video yang dapat mendukung pembelajaran diantaranya adalah video animasi. Kusuma (2021) video animasi bisa menampilkan materi yang abstrak menjadi lebih nyata. Oleh karena itu video animasi ini dapat menjadi media yang menunjang pembelajaran.

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah ini adalah *Adobe Creative Cloud*. Menurut Ditama et al. (2015) *Adobe Creative Cloud* merupakan sebuah perangkat lunak yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu diharapkan dengan perangkat lunak ini ini dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami konsep matematika.

Beberapa penelitian terdahulu seperti Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayana, Suwarta, Luh Putu Putrini Mahadewi (2021) melakukan penelitian pengembangan video animasi pembelajaran mata pelajaran matematika. Choirunisa Firda (2022) juga melakukan penelitian pengembangan video animasi *stopmotion* dalam mata pelajaran matematika SMP materi kekongruenan. Selain itu, Isyatir Radiah, Noor Fajriah, Kamaliyah (2023) juga mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi berbantuan *after Effects* pada materi SPLDV. Ifa Datus Saadah (2018) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects*. Dengan melihat hasil penelitian - penelitian tersebut, masih sedikit yang menggunakan *adobe creative cloud* dengan mengintegrasikan *Adobe*

Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Audition sebagai *software* pembuatan video animasi, maka dibutuhkan kualitas profesional dengan visualisasi, efek, dan editing yang lebih kompleks. Penelitian sebelumnya jarang melibatkan *software Adobe Creative Cloud* secara terintegrasi dari desain hingga editing, sangat sedikit penelitian yang mendokumentasi langkah – langkah produksi video animasi dalam bidang matematika matematika khususnya materi bangun ruang, maka diperlukan pengembangan yang terdokumentasi dengan baik dengan menggunakan *software Adobe Creative Cloud*.

Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat siswa – siswi tidak bosan, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Berbantuan *Software Adobe Creative Cloud*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*?
- (2) Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*?
- (3) Bagaimana tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dimaknai sebagai suatu proses sistematis untuk menciptakan produk pembelajaran yang mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D). keberhasilan proses pengembangan ini diukur berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu tingkat validitas yang diperoleh dari penilaian ahli media

menggunakan lembar angket dengan tiga indikator (kualitas media, visual dan penyajian materi, serta kemanfaatan media) dan penilaian ahli materi menggunakan lembar angket dengan tiga indikator (kelayakan isi, penyajian materi dalam video, kemanfaatan pembelajaran) dengan skala likert 1 – 4, tingkat kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari respon peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, adapun indikator lembar angket respon peserta didik diantaranya minat terhadap media, penguasaan materi, kualitas dan visual, serta kemandirian belajar dan keterlaksanaan belajar. Penelitian ini dibatasi sampai mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi.

Validitas secara oprasional didefinisikan sebagai tingkat keabsahan atau ketepatan isi dan konstruk media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan nilai para ahli. media pembelajaran berbasis video animasi ini dinyatakan valid apabila mencapai minimal kriteria “valid” atau “sangat valid”, dalam hal ini artinya media pembelajaran dinyatakan valid dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Kepraktisan secara oprasional yaitu sebagai tingkat kemudahan pengguna media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses pembelajaran yang diukur melalui angket respon peserta didik setelah uji coba lapangan. Suatu produk dikatakan praktis jika produk tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran.

1.3.2 Video Animasi

Video animasi yang dikembangkan merupakan sarana penyampaian materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video bergerak (2D) yang dirancang untuk mengubah konsep abstrak tentang bangun ruang menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media ini di produksi dalam format video animasi dengan durasi 15 menit, dilengkapi dengan unsur grafis bergerak, narasi, teks penjelasan, serta simulasi visual.

1.3.3 Bangun Ruang

Bangun ruang yang menjadi fokus dalam media ini dibatasi pada materi bangun ruang meliputi kubus dan balok. Indikator pencapaian materi mencakup kemampuan siswa dalam memahami pengertian dan unsur – unsur bangun ruang kubus dan balok,

menentukan jaring – jaring serta menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang kubus dan balok..

1.3.4 Software Adobe Creative Cloud

Adobe Creative Cloud merupakan *software* yang menyediakan serangkaian aplikasi dan layanan dari *Adobe* untuk desain grafis, pengeditan video, pengembangan web, fotografi, dll. *Software Adobe Creative Cloud* yang digunakan dalam penelitian ini berperan sebagai perangkat lunak bantu dalam proses produksi media pembelajaran video animasi. Penggunaannya dibatasi pada aplikasi utama yaitu meliputi *Adobe Photoshop* digunakan untuk membuat *storyboard*, *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat *asset vector*, *Adobe After Effects* digunakan untuk menganimasikan aset yang sudah dibuat, *Adobe Premiere Pro* digunakan untuk menggabungkan semua *scene* animasi, dan *Adobe Audition* digunakan untuk membuat *dubbing* suara. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai instrumen teknis untuk menjamin kualitas visual dan profesionalisme tampilan media.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- (1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*.
- (2) Untuk mengetahui tingkat validitas dari media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*.
- (3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan bangun ruang berbantuan *software Adobe Creative Cloud*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian pengembangan yang telah dikemukakan, maka manfaat dari penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

- (1) Bagi Guru, Pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif jawaban dari permasalahan dalam menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didik pada materi bangun ruang agar lebih bervariasi.
- (2) Manfaat Peneliti, Dapat digunakan penelitian lainnya dalam menambah wawasan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran dan sebagai pengalaman untuk penelitian berikutnya.