



INTISARI

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN PHYTAGORAS SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Oleh:

Yusuf kamil

13/344619/SV/03134

Perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia sangat memprihatinkan, karena rendahnya penguasaan teknologi dan kemampuan sumber daya manusia Indonesia untuk berkompetensi secara global. Indonesia adalah sebuah negara dengan sumber daya alam yang melimpah. Namun kemampuan anak Indonesia di bidang matematika masih rendah, mereka beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit, serta kurangnya jumlah pengajar yang mengikuti perkembangan matematika.

Permasalahan tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa mengenai cara belajar yang berbeda-beda. Sehingga dibuatlah sebuah video pembelajaran matematika yang mampu membantu siswa belajar secara mandiri.

Dengan adanya video pembelajaran ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan siswa mengenai cara belajar yang terbatas ruang dan waktu dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Kata kunci: Matematika, Video pembelajaran, Animasi 2D



ABSTRACT

PHYTAGORAS LEARNING VIDEO PROJECT FOR JUNIOR HIGH SCHOOL

**By:
Yusuf kamil
13/344619/SV/03134**

The development of mathematics in Indonesia is very alarming, because the low mastery of the technology and the ability of Indonesian human resources for globally competent. Indonesia is a country with abundant natural resources. However, the ability of Indonesian children in mathematics is still low, they believe that learning math is difficult, as well as the lack of the number of teachers who follow the development of mathematics.

Those problems prompted the authors to create a media that is able to accommodate the needs of students on how to learn math in different way. Based on that cases the writer made a math learning video to help students learn math independently.

This video learning is expected to help the students in order to solve the math problem regarding on how to learn math in limited space and time and learn math independently.

Keywords: Mathematic, Video learning, 2D Animation