

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar atau yang disebut dengan SD adalah jenjang pertama untuk menanamkan konsep ilmu pada anak usia dini, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih banyak sekali aplikasi multimedia yang mendukung niat ajar siswa SD. Seperti aplikasi pengenalan alat - alat tulis, aplikasi bahasa inggris dasar dan masih banyak lagi. Bentuk pembelajaran konvensional menitik beratkan kepada peranan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran.

Secara garis besar strategi pemantapan model konvensional seperti guru; guru menyiapkan seperangkat evaluasi, guru memberikan uraian untuk mengarahkan siswa terhadap soal yang diberikan dan guru menyajikan penyelesaian dengan memberikan ceramah. Sesuai dengan perkembangan jaman, bentuk pembelajaran ini mengalami perkembangan yaitu guru mengadakan interaksi dengan murid dan memberikan tugas dalam lingkup klasikal maupun individual, dan pembelajaran menggunakan alat peraga sudah mulai diterapkan. Pembelajaran matematika khususnya dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian harus diwajibkan untuk pembelajaran kelas 2 dan 3 SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka diangkat Rumusan Masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran Matematika berbasis flash?
2. Bagaimana cara menguji efektivitas media pembelajaran Matematika?

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini terdiri dari soal latihan dan tutorial Matematika
2. Materi yang disajikan dalam media ini hanya untuk kelas 2 dan 3 SD.
3. Studi Kasus SD Negeri Kraton 04 Bangkalan
4. Pembuatan media pembelajaran menggunakan flash

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu siswa SD untuk meningkatkan minat belajarnya dengan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibangun memberikan tambahan referensi metode baru pembelajaran matematika bagi Sekolah Dasar.
2. Mendukung bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan pada masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini, diantaranya

1. Metode Literatur

Metode Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti.

2. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subyek penelitian. Teknik observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis.

