

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang dipelajari mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga sampai ke perkuliahan, namun sebagian besar siswa masih beranggapan bahwa matematika itu sulit, tidak sedikit diantara siswa menghindari pelajaran matematika, padahal matematika merupakan ilmu yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari, bahkan untuk dapat melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi, pemahaman dalam matematika merupakan salah satu prasyarat utama. Oleh karena itu, siswa sebaiknya diberi kesempatan seluas-luasnya untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dalam memahami konsep dalam matematika melalui pengetahuan sebelumnya yang telah mereka pelajari sehingga proses pemahaman siswa selalu berkembang secara terus menerus, siswa sebaiknya diajak mengalami secara langsung bagaimana kegiatan matematika dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memaknai manfaat matematika dalam kehidupan.

Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai, selain membaca dan menulis. Menguasai ilmu matematika, membaca, dan menulis berarti mempunyai harapan untuk mudah dan cepat memahami ilmu pengetahuan yang lain. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan setiap hari, merupakan kehidupan dari suatu kelas, dimana guru dan siswa saling terkait dalam pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan oleh guru. Keberhasilan kegiatan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru, karena guru merupakan pengelola tunggal didalam kelas.

Rendahnya nilai mata pelajaran matematika siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar. Sebagian siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Disamping itu juga dari faktor guru yang kurang bervariasi dalam menyajikan materi pelajaran matematika. Perlu digunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk memicu

siswa agar menyukai mata pelajaran matematika dan tidak menjadikannya sebagai mata pelajaran yang sulit. Sehingga dianjurkan untuk melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti model media pembelajaran dengan multimedia.

1.2 Perumusan Masalah

Pada pembuatan aplikasi ini terdapat masalah yang dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan siswa siswi kelas 3 SD dalam memahami pelajaran matematika?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengajarkan materi Matematika pada siswa siswi kelas 3 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka dibuatlah aplikasi yang bertujuan:

1. Dapat Membuat aplikasi multimedia yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran Matematika
2. Dapat Membuat aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengajarkan pelajaran Matematika

1.4 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu :

1. Terciptanya aplikasi multimedia yang dapat memudahkan siswa siswi kelas 3 SD dalam memahami pelajaran Matematika.
2. Pembuatan aplikasi ini dapat membantu guru sebagai alternatif bahan acuan dalam proses belajar mengajar pelajaran matematika dapat berjalan dengan lancar, bagi

siswa siswi kelas 3 SD dapat meningkatkan keaktifan, minat dan hasil belajar matematika.

1.5 Batasan Masalah

Agar isi dari tugas akhir ini tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi pembahasan masalah, yaitu:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran matematika yang didalamnya berisi tentang materi-materi kelas 3 SD, juga terdapat evaluasi tiap bab dan latihan ulangan semester.
2. Mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran matematika ke dalam bahasa pemograman *Macromedia Flash* atau *Action Script*.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kebutuhan
2. Desain
3. Pembuatan script
4. Testing
5. Implementasi
6. Dokumentasi

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran secara umum dari skripsi ini, yang berisi latar belakang, perusuan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang

secara garis besar berisi tentang Media Pembelajaran Matematika Anak kelas 3 Sekolah Dasar(SD) Berbasis Flash

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Matematika Anak kelas 3 Sekolah Dasar(SD) Berbasis Flash

BAB IV : IMPLEMENTASI PROGRAM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Serta analisa hasil pengujian sistem.