BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh pendidikannya, dan majunya pendidikan ditentukan oleh manusianya. Oleh karena itu, pendidikan butuh pembelajaran yang efektif dan efesien. Pembelajaran di Indonesia sudah bukan berpusat pada guru, tetapi siswa diminta untuk menemukan sendiri materi pembelajaran, sedangkan guru hanya memberikan garis besarnya. Di sini guru harus pintar dan kreatif dalam menemukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. Pembelajaran tentunya mengembangkan pola pikir guru dan siswa. Guru kreatif dalam pemanfaatannya, dan tentunya guru tidak perlu terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan. Dan siswa, lebih cepat mengerti tentang materi yang diajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.Sebagai salah satu media alternatif pembelajaran, pengajar dapat menggunakan komputer. Pengajaran yang dibantu komputer dikenal dengan nama CAI yaitu "*Computer Assisted Instruction*" atau *Computer*

Assisted Learning (CAL) yaitu Pembelajaran Berbantuan Komputer. Pengajaran dengan berbantuan komputer "*Computer Assisted Instruction*" (CAI) telah banyak dimanfaatkan untuk membantu tenaga pengajar dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar.

SD SURUUR merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di jalan Hegarmanah Tengah No.2A Kota Bandung. Sekolah ini berdiri dibawah naungan yayasan AS-SURUUR. SD SURUUR merupakan sekolah yang dalam pemberian pembelajaran matematika masih menggunakan sistem yang cenderung konvensional. sistem konvensional itu sendiri ialah dimana seoranag guru menggunakan buku sebagai bahan acuan dan penyampaian materi pelajarannya. Pola penagajaran matematika konvensional belum dirasa maksimal untuk dipahami oleh siswa, di SD SURUUR sudah memiliki sarana ruangan berupa lab komputer untuk melakukan proses belajar yang berbeda tetapi untuk menggunakan ruangan tersebut agar berjalan semana mestinya SD SURUUR masih belum memiliki sarana berupa aplikasi pendukung pembelajarn alternatif Sebagaimana yang kita tahu, secara garis besar jenis-jenis media pembelajaran ada 4 jenis yaitu; I) Media Audio, II) Media Visual, III) Media Audio-visual dan IV) Media Multimedia. Bila didalam proses belajara mengajar dalam pelajaran matematika melibatkan ke empat unsur tersebut maka proses belajar akan berjalan lebih maksimal.

Diharapkan nanti dengan adanya aplikasi yang akan dibuat ini bisa dapat melengkapai proses belajar mengajar konvensional dan guru dapat menggunakan

aplikasi dalam proses pengajaran,murid akan dapat menggunakan aplikasi ini untuk mencoba langsung apa yang sudah dijelaskan oleh guru melalui fitur-fitur yang terdapat di apalikasi yang akan dibuat ini dan diharapkan minat siswa-siswi dalam belajar menjadi lebih meningkat dalam pelajaran matematika. Terlebih, metode pembelajaran yang kini digemari oleh murid adalah metode belajar yang interaktif secara visual

Perancangan aplikasi ini yang nantinya dapat dipakai oleh siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Matematika itu sendiri. Dengan mengandalkan aspek *visual lesson*, diharapkan siswa-siswi dapat antusias belajar matematika secara berbeda. Aplikasi ini merupakan cara belajar yang berbeda dengan mengandalkan fitur-fitur yang terdapat di aplikasi ini seperti fitur belajar interaktif, fitur latihan, fitur video tutorial fitur permainan fitur ujian yang terbungkus dalam satu aplikasi yang berbasis multimedia dan menyenangkan untuk dipakai oleh siswa-siswi kelas III SD SURUUR itu sendiri

Diharapkan, pemanfaatan aplikasi media laternatif pembelajaran ini dapat membantu dan mengubah paradigma siswa yang tadinya belajar matematika adalah kejenuhan, hal yang sulit, dan cenderung tidak percaya diri, berubah menjadi paradigm yang menyenangkan dalam artian belajar matematika menjadi menyenangkan, mudah dimengerti, dan membuat siswa-siswi tersebut antusias dalam belajar matematika. Serta diharapkan dengan nanti adanya aplikasi ini dapat berfungsi secara terus menerus di SD SURUUR ini dan nantinya dapat berjalan efektif.

Oleh karna itu penulis mengusulkan judul penelitian "**MEDIA ALTERNATIF PENDUKUNG PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK KELAS III SD BERBASIS MULTIMEDIA DI SD SURUUR KOTA BANDUNG** "

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penulis berusaha megidentifikasi dan merumuskan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pola pengajaran matematika secara konvensional belum dirasa maksimal untuk dipahamai oleh siswa.
2. Belum adanya sarana berupa aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia yang dapat membantu melengkapi proses belajar mengajar matematika kelas III di SD SURUUR Kota Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia yang menarik agar pembelajaran bisa lebih baik dan bisa lebih maksimal untuk dipahamai oleh siswa.
2. Bagaimana pengujian aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia di kelas III di SD SURUUR kota bandung.
3. Bagaimana implementasi aplikasi media alternatif pendukung Pembelajaran matematika berbasis multimedia di kelas III di SD SURUUR kota bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah maksud dan tujuan penelitian:

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini sendiri, demi membangun aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia yang dapat memudahkan dan melengkapai proses pembelajaran matematika kelas III di SD SURUUR kota bandung serta untuk menigkatkan minat siswa dan siswi dalam mempelajari pelajaran Matematika.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat perancangan aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia kelas III di SD SURUUR kota bandung.
2. Untuk menguji aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia kelas III di SD SURUUR kota bandung.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi media alternatif pendukung pembelajaran matematika berbasis multimedia kelas III di SD SURUUR kota bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharpkan dapat memberikan kegunaan secara praktis dan secara akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharpkan dapat memberikan kegunaan diantaranya:

1. Bagi Siswa dan Siswi

   Hasil penelitian ini diharpkan dapat menigkatkan minta belajar siswa/siswi khususnya untuk pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini diharpkan dapat membantu guru dalam proses mengajar pelajaran matematika sehingga dapat tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan diantarnya:

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Diharapkan hasil penelitian ini menjadi perbandingan antar ilmu Sistem Informasi yang didapatkan di bangku perkuliahan dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi peneliti lain

   Diharpkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademisi yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagi refrensi di dalam penulisan.

3. Bagi penulis

   Diharpak hasil penelitian ini dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisis dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari pokok permasalahn itu sendiri penulis membuat, batasan masalah dalam media alternatif pendukung pembelajaran matematika untuk kelas III berbasis multimedia di SD SURUUR kota bandung, penulis membuat batasan masalah penelitian ini sendiri :

1. Aplikasi ini hanya di implementasikan pada anak SD kelas III.
2. Apliksi yang dibangun ini menggunakan bahsa pemograman *Action Script 2.0 dan Adobe Flash Cs6.*
3. Aplikasi ini tidak dilengkapil dengan fitur update soal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar SURUUR Bandung yang beralamat di Jalan Hegarmanah Tengah No. 2A Bandung 40141. Pelaksanaan Penelitia pada tanggal 29 September 2014.

Berikut merupakan jadwal kegiatan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar SURUUR Bandung:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Tahapan Penelitian	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai	■	■	■	■												
2.	Membuat Prototipe				■	■	■	■									
3.	Menguji Prototipe								■		■	■		■			
4.	Memperbaiki Prototipe									■			■		■	■	
5.	Mengembangkan Versi Produksi															■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, isi, dan bagian akhir. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang dibuat oleh penulis:

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu:
    a. BAB I : Pendahuluan

       Dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

    b. BAB II : Landasan Teori

       Bab ini menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini.

    c. BAB III : Objek dan Metode Penelitian

       Bab ini menguraikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

    d. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

       Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka aplikasi, implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi.

    e. BAB V : Kesimpulan dan Saran

       Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran serta hasil penelitian.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.