

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan serta harkat dan martabat suatu bangsa. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian tertentu kepada setiap individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian. Pendidikan untuk manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan teknologi. Pendidikan dalam perkembangannya memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan dapat diselenggarakan melalui dua jalur yaitu pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah.

Dunia pendidikan dan pengajaran tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kualitas belajar mengajar akan dapat mempengaruhi mutu pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar di tentukan oleh guru dan siswa itu sendiri sebagai subjek atau pelaku dalam proses belajar mengajar. Pentingnya kualitas belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagai besar di tentukan oleh guru sebagai fasilitatornya.

Pendidik atau guru sebagai pengajar dituntut untuk mampu menyampaikan materi dengan baik dan mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. proses belajar mengajar merupakan proses dua arah yang tidak dapat dipisahkan. Dalam proses tersebut, guru menyampaikan suatu materi yang di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan maksud membelajarkan siswa. Dalam suatu proses belajar mengajar terdapat beberapa factor yang mempengaruhi keberhasilan proses pelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud antara lain minat siswa, media pembelajaran, pendekatan dalam mengajar, metode dalam mengajar dan sebagainya.

Proses belajar mengajar di sekolah sering dihadapkan pada masalah jumlah waktu belajar yang relatif sedikit apabila dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak. Materi matematika merupakan materi yang memiliki cakupan yang cukup luas. Oleh karena itu, perlu menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membimbing siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain Macromedia flash memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Penggunaan macromedia flash dapat ditampilkan suatu animasi yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi. Minat setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Dengan perbedaan ini guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba untuk mengembangkan solusi berupa pembuatan media pembelajaran yang menitik beratkan pada materi dan soal matematika kelas 6. Keberadaan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam belajar matematika bagi anak sekolah dasar dan dapat meningkatkan minat belajar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang diangkat berdasarkan latar belakang dalam Tugas Akhir ini :

Bagaimana membuat Media pembelajaran matematika yang interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 6 menggunakan Macromedia Flash

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan sistem ini peneliti membutuhkan batasan agar permasalahan tidak begitu menyimpang dari pokok permasalahan yang sedang diteliti, adapun batasan masalah tersebut adalah :

1. Aplikasi ini sebatas pembelajaran dan latihan soal matematika.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi matematika untuk anak SD kelas 6
3. Pembuatan sistem disesuaikan dengan pengguna yang mayoritas siswa sekolah dasar kelas 6.
4. Menggunakan aplikasi perangkat lunak Macromedia Flash 8
5. Aplikasi disusun dalam bentuk CD interaktif meliputi pembelajaran, cara pengerjaan, latihan soal, latihan ujian.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai media pembelajaran matematika yang interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 6 dengan menggunakan Macromedia Flash 8

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat setelah penyelesaian tugas akhir ini diantaranya adalah

1. Sebagai alternatif media mengajar yang berteknologi dalam menyampaikan materi matematika sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan.

2. Meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar matematika.
3. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pandangan di lingkungan pendidikan.
4. Dapat pula dijadikan media belajar Matematika secara mandiri (*otodidak*)

## **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **1. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan abstraksi.

### **2. Bagian Utama Skripsi.**

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah Penelitian
2. Landasan Teori

## **BAB III           METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data yaitu Studi Pustaka, kemudian Analisis Kebutuhan, serta Perancangan. Selain itu metode penelitian ini sendiri meliputi waktu, peralatan utama dan pendukung, alur penelitian (Flowchart atau diagram alir), serta uraian analisis data tentang gambaran obyek penelitian.

Agar sistematis, Bab Metode Penelitian Meliputi :

- 1.1 Waktu Penelitian
- 1.2 Peralatan Utama dan Pendukung

1.3 Alur Penelitian (dilengkapi dengan diagram alir/ flow chart)

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari gambaran tahapan penelitian, analisis dan hasilnya. Baik dari secara kualitatif, kuantitatif dan statistik, serta pembahasan hasil penelitian.

Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

1.1 Hasil Penelitian

1.2 Analisa atau Pembahasan

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

### 3. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran

