

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama ini sistem pengajaran khususnya di negara Indonesia masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media yang *konvensional* seperti kertas (buku) dan papan tulis. Sudah seharusnya sistem pembelajaran mengalami pembaharuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kata matematika sudah tidak asing lagi bagi kita, matematika merupakan ratu dari ilmu pengetahuan. Dimana materi matematika di perlukan di semua jurusan yang di pelajari oleh semua orang. Berhitung merupakan aktifitas sehari-hari, tiada aktifitas tanpa menggunakan matematika, akan tetapi banyak yang tidak tahu apa pengertian matematika, apa istilah matematika dari berbagai negara, ruang lingkupnya dan masih banyak lagi.

Motivasi merupakan hal dasar yang diperlukan seorang siswa untuk memahami tentang pelajaran matematika khususnya di SMP. Dengan adanya motivasi yang kuat, maka akan timbul pula semangat yang kuat untuk mempelajari dan memahami matematika tersebut. Tetapi para siswa seakan

malas untuk harus membuka buku ketika ia belajar. Untuk itu maka diperlukanlah cara pembelajaran yang baru dan dapat dilakukan dimana saja.

Seiring kemajuan zaman, siswa menginginkan untuk dapat belajar dengan menggunakan Laptop, Tab, maupun Handphone, yang dapat digunakan dimana saja. Untuk itu diperlukanlah aplikasi yang dapat memudahkan para siswa tersebut, salah satunya dengan menggunakan Android.

Sistem pembelajaran matematika dengan menggunakan android ini dibuat karena selama ini pendidik melakukan pembelajaran kebanyakan hanya dengan bertatap muka secara langsung. Dengan aplikasi pembelajaran yang dibuat dengan android ini maka akan membuat siswa lebih tertarik menggunakannya karena lebih interaktif.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika SMP untuk Bekal Menghadapi UAN berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana merancang software aplikasi dengan menggunakan android yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi siswa SMP dalam mempelajari matematika untuk menghadapi UAN?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa SMP dalam memahami pelajaran matematika.
2. Menghasilkan aplikasi berbasis Android yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi siswa SMP dalam mempelajari matematika untuk menghadapi UAN.

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini diharapkan dapat mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan tersebut dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dirancang merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
2. Aplikasi ini dirancang untuk pendidikan matematika di SMP.
3. Berisi materi matematika SMP kelas 7, 8 dan 9, serta dilengkapi dengan latihan soal yang interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari Tugas Akhir ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Melatih Penulis di dalam pembuatan laporan penelitian dan juga dapat membandingkan teori yang di dapat dibangku kuliah

dengan aplikasi praktek perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android.

- b. Berguna dalam jangka pendek sebagai dasar penyusunan skripsi agar dapat memperoleh data yang akurat dan terbaru.
- c. Hasil riset dalam jangka panjang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam usaha pemecahan masalah pada perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android.

1.5.2 Bagi Pihak Sekolah

Manfaat yang diperoleh dari penulisan ini diharapkan dapat menjadi masukan berupa uraian pembahasan dengan saran yang layak dipertimbangkan oleh sekolah-sekolah SMP sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran di era modern.

1.5.3 Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini mudah-mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dapat menambah khasanah keilmuannya serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

1.5.4 Bagi Masyarakat Luas

Memberikan referensi bagi masyarakat mengenai aplikasi pembelajaran matematika yang berbasis android.