

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pondasi atau tiang pendidikan selanjutnya. Tingkat pendidikan Sekolah Dasar merupakan awal atau dasar, dimana Anak mulai mengenal pendidikan yang sesungguhnya. Tidak seperti di Taman Kanak-kanak yang pembelajarannya cenderung berisi permainan. Pada tingkat pendidikan dasar ini Anak mulai mengenal berbagai macam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Anak mulai belajar beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan sebagainya.

Dari hasil observasi awal dan wawancara dengan Bapak Ngatimin, S.Pd sebagai kepala Sekolah dan Ibu Titin Kholawati, S.Pd sebagai Guru Kelas I pada tanggal 08 Desember 2017 di SDN Pondok Betung 04, Jl. Pd. Betung Raya No. 37, Pd. Betung, Pd. Aren, Tangerang Selatan, mengungkapkan bahwa masih terjadi permasalahan dalam pembelajaran, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran matematika. Matematika menjadi nilai rata-rata siswa yang rendah bila di dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lain. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa.

Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas siswa, salah satunya adalah Aplikasi Multimedia pada Mata Pelajaran Matematika. Dalam hal ini Penulis akan merancang aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis merancang Aplikasi Multimedia dengan judul **“Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD Di SDN Pondok Betung 04 Tangerang Selatan”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah adalah bagaimana merancang aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas I SD di SDN Pondok Betung 04 Tangerang Selatan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penulis membatasi masalah hanya sebatas perancangan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika ini hanya ditujukan kepada Siswa Kelas I SD di SDN Pondok Betung 04 Tangerang Selatan.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas maka didapat tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perancang aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas I SD di SDN Pondok Betung 04 Tangerang Selatan

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran matematika Kelas I SD di SDN Pondok Betung 04 Tangerang Selatan.
2. Membantu siswa untuk memahai materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediasi sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar Matematika..
3. Mempermudah dalam memahami materi pelajaran Matematika Kelas I SD.

1.5. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulis menyampaikan penulisan Tugas Akhir ini kedalam V bab, dimana setiap bab menerangkan hal-hal sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum yang akan dibahas seperti Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II - LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai Tinjauan Pustaka, dan Teori-teori yang didalamnya menjelaskan beberapa pengertian, konsep dasar, serta berbagai hal yang berhubungan dengan judul yang diangkat.

BAB III - METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai Gambaran umum perusahaan, lokasi penelitian, Analisa Sistem Berjalan, Perancangan, dan Kerangka Berfikir

BAB IV – ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan aplikasi multimedia pembelajaran, dan juga proses pengerjaan dari pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran, mulai dari penggarapan ide, penggunaan data visual, pemilihan tipografi, pemilihan warna, sampai dengan proses penyelesaian aplikasi multimedia pembelajaran ini.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari pada perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini