

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.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi, selain itu matematika sangat membantu dan dibutuhkan pada bidang studi atau ilmu – ilmu yang lain. Mengingat matematika itu sulit dipahami dan dimengerti karena cara pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif. Pada umumnya teknik penyampaian materi di sekolah tidak interaktif. Guru dalam penyampaian materi kepada siswa dengan menggunakan media papan tulis, sehingga siswa terbatas dalam memahami materi yang telah disampaikan, sebagian siswa terkadang telat mencatat sehingga catatannya tidak lengkap ketika siswa ingin mengulang kembali pelajaran di rumah tidak paham dengan materi pelajaran tersebut, hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran matematika dapat menarik dan interaktif maka harus ada terobosan

baru dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas II di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil evaluasi penelitian ilmiah penulis di SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi, menjelaskan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran matematika di SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi yaitu sebesar 82.2 yang berarti termasuk dalam kategori baik tapi hal ini masih dapat ditingkatkan hasil belajar siswanya. Hal ini menyebabkan guru harus mencari alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas siswa, salah satunya adalah Aplikasi *Android* pada Mata Pelajaran Matematika. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran matematika yang lebih menarik maka penulis akan merancang aplikasi pembelajaran matematika untuk siswa kelas II Sekolah Dasar berbasis *android*. Aplikasi ini menyediakan materi pelajaran, latihan soal, dan video pembelajaran. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks dan gambar yang menarik. Aplikasi ini diharap dapat membantu siswa untuk dapat belajar matematika dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat mengulang kembali pelajaran yang belum dipahami. Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis merancang Aplikasi *Android* dengan judul **“MEMBANGUN APLIKASI SIMULASI MENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID PADA SD NEGERI KEMBANGAN SELATAN 01 PAGI”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah adalah bagaimana membangun aplikasi simulasi menunjang pembelajaran matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar berbasis *android* pada SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penulis membatasi masalah hanya sebatas membangun aplikasi simulasi menunjang pembelajaran matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar berbasis *android* pada SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi ini hanya ditunjukan kepada Siswa Kelas II di SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi dikarenakan cara pembelajaran di sekolah lain berbeda-beda. Aplikasi ini hanya digunakan untuk materi tema yang saat ini digunakan di Kurikulum 2013 dan dimasukan materinya sebelum pembelajaran semester dimulai. Apabila ingin menggunakan materi kurikulum merdeka saat ini nantinya akan diperbaharui di versi terbarunya.

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 membangun aplikasi simulasi menunjang pembelajaran matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar berbasis *android* pada SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II dalam memahami pembelajaran matematika.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran matematika Kelas II di SD Negeri Kembangan Selatan 01 Pagi.
2. Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran lebih mudah dipahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar Matematika.
3. Mempermudah dalam memahami materi pelajaran Matematika Kelas II SD.

1.5. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulis menyampaikan penulisan Tugas Akhir ini ke dalam 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 *android* pembelajaran, dan juga proses pengerjaan dari pembuatan aplikasi *android* pembelajaran, mulai dari penggarapan ide, penggunaan data visual, pemilihan *tipografy*, pemilihan warna, sampai dengan proses penyelesaian aplikasi *android* pembelajaran ini.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari pada perancangan dan pembuatan aplikasi *android* pembelajaran ini.

