

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini banyak terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh dari perkembangan teknologi informasi sudah terlihat dalam upaya-upaya pengembangan sistem Pendidikan dan pembelajaran yang baru, baik secara fisik seperti alat fasilitas Pendidikan dan non fisik seperti pengembangan kualitas sumber daya manusia. Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah perlu diperbarui sesuai dengan kemajuan zaman dan perkembangan Pendidikan di dunia tidak hanya menggunakan metode belajar konvensional tapi juga harus mencoba salah satu metode pembelajaran yang baru yang sudah di dukung oleh media pembelajaran interaktif yang menambah inovasi dalam proses belajar mengajar[1].

Dengan menggunakan media interaktif dalam proses belajar mengajar menjadi sebuah solusi efektif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman belajar, ini merupakan cara yang efektif karena dapat menjadikan Proses belajar-mengajar lebih menyenangkan dan tidak monoton seperti biasanya sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Maka dari itu bisa di simpulkan jika pembelajaran interaktif dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami materi sehingga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu ilmu dasar yang mendasari perkembangan teknologi modern adalah matematika. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan memerlukan penguasaan matematika sejak dini, namun matematika masih dianggap pelajaran yang sulit dan susah di pahami oleh siswa. Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) tahun 2007 dan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2009, menunjukkan rendahnya minat belajar matematika bangsa Indonesia pada lima tahun terakhir. Hal ini di sebabkan karena karena variasi metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru

Ketika mengajar matematika. Anak TK mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat, sehingga pada rentan usia ini di sebut dengan masa *Golden Age*. Pada masa ini adalah masa yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan yang di miliki oleh anak[2].

TK Pertiwi merupakan sebuah sekolah yang berada di desa Butoh kecamatan Ngasem kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur, TK ini merupakan satu-satunya TK yang ada di desa ini, sekolah yang masih tahap perkembangan dengan keterbatasan alat teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. TK Pertiwi ini masih menerapkan sistem pengajaran kurikulum Merdeka dalam kegiatan belajar mengajar, Maka dari itu kami mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif untuk membantu pengajar menyampaikan materi dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara narasumber Sri Sulasminingsih, S.Pd selaku guru dan kepala sekolah mendapat informasi di dalam kegiatan belajar mengajar belum adanya media pembelajaran interaktif yang membantu dalam menyampaikan materi khususnya materi perhitungan. Dalam melihat peluang tersebut peneliti berkesempatan membantu membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk materi matematika di TK Pertiwi Desa Butoh.

Dalam pembelajaran interaktif matematika ini menggunakan animasi gambar, huruf serta angka yang mudah di pahami oleh anak-anak usia bermain. Di harapkan adanya program ini mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran matematika, anak-anak di ajak untuk bermain tapi sekaligus belajar. Maka judul dari skripsi ini adalah “ **Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Materi Matematika Pada Peserta Didik TK Pertiwi Kabupaten Bojonegoro** “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar

siswa ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini hanya untuk peserta didik Taman Kanak-kanak.
2. Materi matematika yang di gunakan adalah penjumlahan dan pengurangan.
3. Materi matematika hanya di peruntukkan untuk kelas TK B
4. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D
5. Materi pada aplikasi ini mengacu pada buku yang berjudul "Buku Pengembangan kemampuan Dasar" terbatas pada materi penjumlahan dan pengurangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk materi matematika ini adalah untuk menambah minat peserta didik dalam proses belajar Matematika dengan proses belajar yang berbeda dari yang biasanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak di capai, maka penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi sekolah
 - a) Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada anak usai Taman Kanak-kanak khususnya pelajaran matematika..
 - b) Menjadi referensi cara belajar yang baru untuk memaksimalkan proses belajar mengajar..
1. Manfaat bagi peserta didik
 - a) Peserta didik mendapat pengalaman baru di proses belajar

mengajar.

- b) Dengan adanya media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat belajar lebih seru dan efektif.
2. Manfaat bagi pendidik
 - a) Mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran kepada peserta didik.
 - b) menambah Teknik guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode belajar yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berisikan tentang studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan metode yang di gunakan yang terdiri dari objek penelitian,

Alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang gambaran hasil penelitian yang terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah di lakukan.