

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan kemajuan suatu bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang digunakan dengan tepat akan membuat suatu negara menjadi semakin maju. Pemerintah pasti akan memberikan yang terbaik untuk anak-anak Indonesia agar dapat bersaing dalam dunia global seperti dalam dunia pendidikan dengan cara memberikan materi-materi pelajaran yang sesuai dengan masing-masing tingkatan pendidikan.

Penerimaan setiap anak terhadap materi pelajaran berbeda-beda. Contohnya: di Sekolah Dasar ada yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang mungkin dianggap sulit tetapi ada juga yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat menyenangkan.

Salah satu faktor penyebab hal itu dapat terjadi adalah kecerdasan setiap anak berbeda. Bagi yang memiliki kecerdasan matematis/logis pasti akan senang dan menganggap matematika adalah pelajaran yang mudah. Masalahnya adalah bagaimana membuat anak-anak yang kurang memiliki kecerdasan matematis/logis juga dapat menyukai atau mempermudah mereka dalam memahami atau mempelajari matematika.

Salah satu contoh media pembelajaran adalah buku. Dengan kemajuan teknologi informasi sekarang ini materi-materi yang ada dalam buku manual dapat dikembangkan menjadi materi digital yang disajikan di dalam komputer.

Pada awalnya materi–materi tersebut bersifat statis seperti gambarnya yang tidak berubah/bergerak. Tetapi sekarang dapat dibuat gambar yang memiliki animasi sehingga dapat lebih mempermudah pemahaman.

Intranet merupakan jaringan komputer yang menggunakan aplikasi web tanpa perlu terhubung dengan internet dan terdapat komunikasi data antara komputer yang satu dengan komputer yang lain. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis intranet karena aplikasi ini menggunakan metode berbasis web yang tidak harus terhubung dengan internet.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah dengan dibuatnya aplikasi ini dapat mempermudah dan menarik siswa dalam mempelajari dan memahami matematika?
2. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu para siswa dalam memahami matematika dengan mudah?
3. Apakah dengan dibuatnya aplikasi media pembelajaran yang berbasis intranet, proses belajar menjadi lebih efektif?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dibuat program Aplikasi Media Pembelajaran Matematika yang di tujukan untuk membantu siswa kelas 5 SD agar dapat lebih memahami matematika secara visual. Aplikasi akan menyajikan materi sesuai dengan kurikulum berbasis KTSP yang di sertai dengan tampilan gambar dan animasi yang menarik dengan batasan materi yang disajikan sebagai berikut :

1. Pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan
2. Perhitungan luas bangun datar
3. Perhitungan volume kubus dan balok
4. Pemahaman sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang serta hubungan antar bangun.

Batasan yang lainnya adalah software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi meliputi:

- a. JDK 1.6.0_12
- b. Netbeans 6.1
- c. J2sdk1.4.2_04
- d. Macromedia Flash MX 2004
- e. Xampp 1.7.0

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika ini adalah :

1. Agar dapat menarik minat para siswa untuk belajar matematika dan membantu pemahaman mereka.
2. Membantu guru dalam penyampaian materi.

Manfaat yang didapat dari pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika ini adalah untuk memperkenalkan komputer pada para siswa sejak dini.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dari metode-metode pengumpulan data yang ada, penulis menggunakan :

a. Wawancara (interview)

Yaitu melakukan wawancara dengan pihak terkait sehingga fakta atau data dapat diperoleh secara langsung yang berhubungan dengan objek yang penulis teliti.

b. Pengamatan (observasi)

Yaitu melakukan pengamatan-pengamatan terhadap catatan dan dokumen dari operasi instansi yang bersangkutan.

c. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data-data yang diperlukan melalui buku-buku yang ada hubungannya dengan objek permasalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan atau menerangkan dasar teori yang digunakan untuk membuat Aplikasi Media Pembelajaran Matematika.

