

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar Negeri 2 Sedayu adalah Sekolah Dasar (SD) merupakan SD imbas dari Gugus 2 Sedayu di UPT PPK Sedayu Pemerintah Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. SD 2 Sedayu yang berjarak pada radius 12 km dari pusat kota Yogyakarta ke arah barat. SD ini berlokasi di Sedayu, Argosari, Sedayu Bantul, Yogyakarta 55752. Sebagai Sekolah yang peduli dengan optimalisasi perkembangan anak, SD N 2 Sedayu tentunya banyak kegiatan yang dilakukan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah ini salah satunya adalah kegiatan pembelajaran berbasis TIK.

Guru kelas V di sekolah tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa untuk mata pelajaran matematika rendah, terutama pada materi perkalian dan pembagian pecahan. Menurut guru pengampu bahwa pada materi tersebut tidak memiliki alat peraga, sehingga pembelajaran matematika hanya menggunakan metode ceramah. Guru pengampu menyampaikan bahwa pada materi perkalian dan pembagian pecahan sangat diperlukan media bantu dalam mengajar. Multimedia pembelajaran, selaras satu alternatif yang dapat dikembangkan secara interaktif, menarik dan komunikatif sebagai media bantu guru dalam mengajar.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.[1] Matematika adalah suatu ilmu yang memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan berpola pikir deduktif.[2]

Proses pembelajaran selama ini dilakukan dengan menggunakan media cetak, seperti : buku, LKS, modul. SD ingin menggunakan media pembelajaran agar siswa-siswi termotivasi dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Melalui Pengembangan Multimedia Matematika Materi “Perkalian dan Pembagian Pecahan” Sebagai Alat Bantu Guru Dalam Mengajar Di SD Negeri 2 Sedayu diharapkan siswa-siswi lebih memahami materi perkalian dan pembagian pecahan sehingga siswa-siswi dapat meningkatkan nilai rata-rata dari mata pelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang didapat yaitu: Bagaimana cara Pengembangan Multimedia Matematika Materi “Perkalian dan Pembagian Pecahan” Sebagai Alat Bantu Guru Dalam Mengajar Di SD Negeri 2 Sedayu?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai rumusan masalah di atas, maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran sebagai media bantu guru dalam mengajar matematika materi perkalian dan pembagian pecahan di SD N 2 Sedayu

2. Media pembelajaran tersebut bersifat interaktif sehingga dapat digunakan secara mandiri.
3. Media Pembelajaran dibatasi mengenai materi perkalian dan pembagian pecahan biasa dan campuran.
4. Uji coba media pembelajaran ditujukan kepada siswa-siswi SD N 2 Sedayu khususnya kelas V pada mata pelajaran matematika pada materi "Perkalian dan Pembagian Pecahan".

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian ini antara lain :

Maksud Penelitian

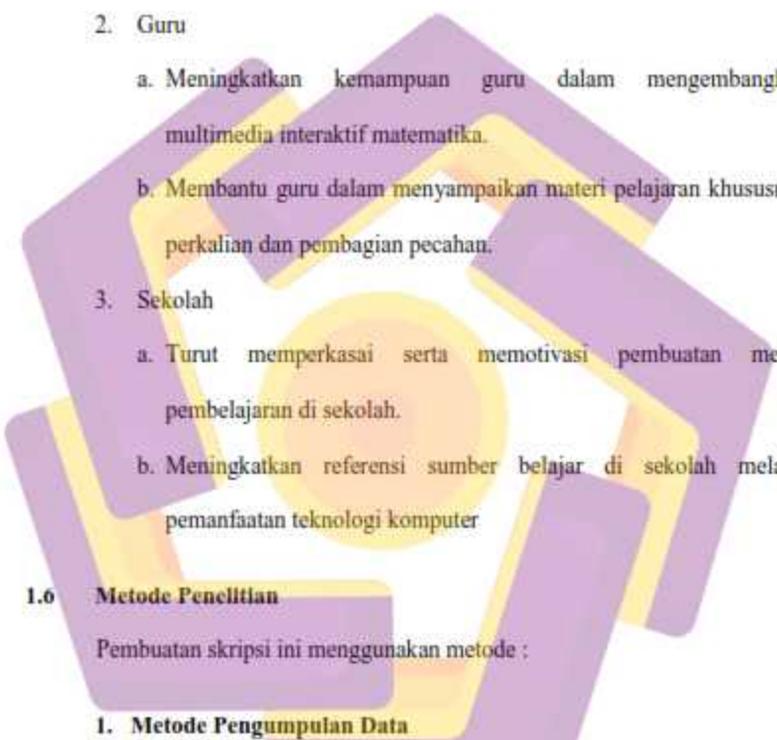
Untuk memberikan alat bantu mengajar bagi guru dan memberikan kemudahan siswa memahami pelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian pecahan.

Tujuan Penelitian

Untuk memberikan gambaran kepada siswa-siswi tentang materi perkalian dan pembagian pecahan itu menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi :

- 
1. Siswa
 - a. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi-materi belajar.
 - b. Membantu dalam belajar secara mandiri dan memberikan respon
 2. Guru
 - a. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan multimedia interaktif matematika.
 - b. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya perkalian dan pembagian pecahan.
 3. Sekolah
 - a. Turut memperlakukai serta memotivasi pembuatan media pembelajaran di sekolah.
 - b. Meningkatkan referensi sumber belajar di sekolah melalui pemanfaatan teknologi komputer

1.6 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode kepustakaan ini adalah mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian untuk memperoleh teori-teori yang diperlukan dalam menyusun hasil penelitian yaitu dengan cara mempelajari dan mendalami buku yang menjadi referensi dan berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

a. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data atau fakta yang dilakukan secara langsung ke narasumber yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan salah satu kegiatannya adalah mensurvei ke Sekolah Dasar khususnya SD N 2 Sedayu.

b. Metode Observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dan mencatat hal-hal yang diperlukan.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak adalah langkah yang dilalui oleh analis sistem dalam mengembangkan perangkat lunak yang ingin dibuat. Dalam pengembangan perangkat lunak ini, model yang digunakan adalah Siklus Pengembangan Multimedia.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, alat bantu mengajar, tahapan pembuatan multimedia, dan struktur aplikasi multimedia.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi sekolah, analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem berdasarkan rancangan yang dibuat, serta hal-hal yang mendukung dalam pengembangan sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.