

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil penelitian, Matematika adalah salah satu pelajaran yang rumit. Tidak terbayangkan jika hidup kita tidak ada angka dan konsep sama sekali. Jelaslah bahwa konsep dan angka harus bersamaan dengan permulaan dan perkembangan peradaban. Namun seiring berkembangnya zaman maka banyak ditemukan metode-metode yang dapat membantu dalam belajar anak. Seperti adanya menghitung dengan menggunakan beberapa metode antara lain: Abacus, Sempoa, Kumont, Sakamoto, dan Jarimatika.

Abacus, yang muncul sekitar 5000 tahun yang lalu di Asia kecil dan masih digunakan di beberapa tempat hingga saat ini, dapat dianggap sebagai awal mula mesin komputasi. Alat ini memungkinkan penggunaanya untuk melakukan perhitungan menggunakan bijibijian geser yang diatur pada sebuah rak. Para pedagang di masa itu menggunakan abacus untuk menghitung transaksi perdagangan. Seiring dengan munculnya pensil dan kertas, terutama di Eropa, abacus kehilangan popularitasnya.

Metode Kumon merupakan metode yang digunakan untuk melatih anak agar dapat menyelesaikan soal hitung-hitungan angka dengan cepat. Metode Kumon lebih menekankan pada frekuensi latihan yang padat agar si anak terbiasa menyelesaikan soal-soal hitungan secara cepat dan teliti.

Metode Sempoa merupakan metode yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak dalam berhitung dengan menggunakan alat bantu hitung yang dinamakan "SEMPOA". Dengan kata lain metode sempoa adalah metode dasar sebelum anak mengenal angka

Metode Sakamoto merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan soal-soal cerita yang lebih menekankan pada pemahaman logika. Tujuannya melatih anak untuk berpikir dengan logika dan juga berpikir kreatif.

Jarimatika (singkatan dari jari dan aritmatika) adalah metode berhitung dengan menggunakan jari tangan. Meski hanya menggunakan jari tangan, tapi dengan metode jarimatika kita mampu melakukan operasi bilangan KaBaTaKu (Kali Bagi Tambah Kurang) sampai dengan ribuan

Penulis sempat memiliki pengalaman mengajar di tempat kursus jarimatika unit Chandra Asri di Bekasi Utara. Berdasarkan penelitian, murid-murid cenderung akan mudah lupa dengan materi yang mereka peroleh dihari itu. Maka dari itu, setiap pekerjaan yang mereka kerjakan selalu saja mengalami banyak kesalahan saat dikoreksi.

Metode Jarimatika ini sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika dalam berhitung dengan menggunakan jari. Seperti yang kita ketahui pelajaran matematika adalah pelajaran inti dari suatu pelajaran, dimana diperlukannya menghitung yang cepat dan akurat dalam menghasilkan setiap hitungannya. Adanya media audio dan visual sebagai sarana belajar mereka, kemungkinan besar siswa dapat memahami dengan cepat materi materi yang diajarkan dalam kursus les jarimatika ini. Penggabungan audio visual disertai materi yang disajikan

dengan rapi, menarik dan menghasilkan kesenangan tersendiri dan kegembiraan dalam suasana belajar dan akan memudahkan murid - murid dalam menerima metode yang ada. Karna dalam jarimatika ini terdapat beberapa metode yang harus mereka kuasai. Mulai dari sahabat kecil , sahabat besar, dan kombinasi yang nantinya akan membantu murid-murid sendiri dalam menghitung penjumlahan , pengurangan , perkalian dan pembagian.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tergugah dan tertarik untuk melakukan pembuatan Tutorial Video jarimatika untuk murid-murid Unit Chandra Asri di Bekasi Utara menggunakan after effects dan animasi 2D. Pembuatan Tutorial Video jarimatika ini dibuat dengan alasan sebagai daya tarik untuk murid-murid terhadap mata pelajaran matematika dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatifnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika tentang hitung-hitungan sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan menarik sehingga dapat menggugah murid-murid sendiri untuk belajar jarimatika.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu "Bagaimana merancang video tutorial Jarimatika agar dapat mempermudah anak dalam belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah di Unit Chandra Asri Bekasi Utara ?"

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan dengan rumuan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi yaitu :

1. Isi dari Video Tutorial ini membahas mengenai dasar-dasar pembelajaran jarimatika, yang terdiri dari sahabat kecil, sahabat besar dan kombinasi.
2. Bentuk aplikasi berupa Video Tutorial.
3. Lingkup penelitian ini dilakukan sampai tahap pengujian system.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka maksud dan tujuan penelitian pada skripsi ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara membuat video tutorial pada metode Jarimatika untuk murid-murid kursus Unit Chandra Asri di Bekasi Utara.
2. Menghasilkan sebuah media yang dapat memudahkan murid-murid les dalam memahami metode jarimatika.
3. Untuk menyelesaikan studi S1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulls

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Belajar menerapkan teori - teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.

1.5.2 Bagi Instansi Yang Berkait

1. Sebagai *alternative* media pembelajaran pihak Unit Chandra Asri.
2. Menghasilkan sebuah video tutorial dengan animasi 2D secara baik dan benar agar mudah dimengerti.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran jarimatika untuk murid-murid Unit Chandra Asri Bekasi Utara adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

1.6.1.2 Observasi

Yaitu penelitian yang dilaksanakan langsung pada objek yang diteliti yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran jelas tentang sistem yang sedang berlangsung.

1.6.1.3 Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang suatu penjelasan dari latar belakang, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari dari suatu penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian video tutorial, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan video tutorial, materi dan teori yang akan digunakan dalam video tutorial dan menganalisa biaya serta manfaat dari pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan video tutorial dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN