

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak istitusi pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini, generasi muda di tuntutan untuk terus berinovasi termasuk pendidikan. Selain pendidikan yang terus berinovasi dalam metode belajar mengajar, siswa juga di tuntutan untuk mandiri dalam memahami materi pelajaran. Namun, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran khususnya materi matematika.

Kita bisa memanfaatkan teknologi yang saat ini digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar.dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar. Banyak metode yang telah dikembangkan untuk proses belajar mengajar sambil bermain. Salah satunya adalah memanfaatkan media interaktif sebagai media edukasi pembelajaran. Dengan menggabungkan materi dan visulaisasi yang menarik, sehingga dapat membantu proses pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya matematika. Metode seperti ini juga bisa meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar. Pada pembuatan media interkatif di sini penulis menerapkan metode observasi dan wawancara. Metode observasi adalah metode yang digunakan pengamatan secara langsung di lapangan.sedangkan metode wawancara adalah metode yang di gunakan untuk tanya jawab ke siswa berupa soal.

Oleh sebab itu penulis membuat media pembelajaran interaktif matematika menggunakan *Adobe Flash* dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dan untuk menarik minat belajar siswa khususnya siswa kelas 4 SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan suatu perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media interaktif matematika kelas 4 untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi tersebut?

2. Bagaimana mengimplementasikan materi matematika kelas 4 menggunakan *Adobe Flash* ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dihasilkan suatu tujuan sebagai berikut :

1. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan siswa menjadi lebih mudah memahami materi.
2. Media pembelajaran interaktif ini berisi materi matematika kelas 4 yang dilengkapi dengan latihan soal dan visual yang menarik.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam program ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berbasis *desktop*
2. Aplikasi ini dibuat dengan *software* Adobe Flash
3. Aplikasi ini berbahasa Indonesia
4. Target pengguna yaitu siswa SD kelas 4
5. Sumber data dari buku elektronik matematika kelas 4 SD
6. Bahasa pemrograman menggunakan *action script 2*
7. Aplikasi dalam bentuk 2D

1.5 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Studi *literatur* adalah tahapan untuk mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Referensi yang digunakan terkait dengan pembuatan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash* adalah dari buku cetak atau *e-book* BSI.

2. Pengumpulan Data

Dari informasi yang telah didapat akan dianalisa agar diperoleh suatu kerangka sebagai bahan acuan perancangan media pembelajaran

matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash*.

3. Perancangan Konsep

Setelah pengumpulan data dan analisa data selesai, tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash*.

4. Implementasi

Setelah didapat data dan teori yang dibutuhkan, kemudian selanjutnya diimplementasikan ke dalam media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash*.

5. Pengujian Aplikasi

Hal ini dilakukan untuk uji coba media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash*, yang dimaksudkan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat berjalan tanpa adanya *bug* atau *error*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dan penelitian dalam laporan ini dibagi menjadi lima bagian utama diantaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi semua tinjauan yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka diuraikan dalam dua bagian, yaitu teori umum dan teori khusus.

BAB II : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil analisis yang didapat saat proses penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini akan dibahas mengenai tentang struktur perancangan pada media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi aplikasi, dan uji coba penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang. Pada bab ini juga diuraikan hasil evaluasi dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan, agar dapat menjadi pacuan untuk pengembangan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan *adobe flash* yang lebih baik lagi.