

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Teni Nurrita, 2018).

Kesulitan pada belajar berhitung masih banyak ditemukan di sekolah formal. Kesulitan belajar berhitung matematika dianggap juga diskalkulia (*dyscalculia*). Selain tingkat kesulitan belajar matematika yang secara umum tinggi, cara penyampaian energi pendidik yang diklaim terus-menerus pula menjadi faktor yang membuat tidak sedikit peserta didik menjadi malas belajar matematika serta menyebabkan kebanyakan asal mereka mempunyai nilai rendah di mata pelajaran ini. Ditambah lagi sifat dasar asal peserta didik Sekolah Dasar yang terbilang masih anak-anak yang memang masih gemar bermain menghasilkan cara pengajaran yang sangat tidak menarik bagi mereka. Dengan begitu maka diperlukan solusi buat mengatasi persoalan ini supaya parasiswa

bisa kembali mempunyai gairah belajar pada mata pelajaran matematika ini (Nita Syahputri, 2018).

Ini menunjukkan bahwa pentingnya pelajaran tersebut. Tetapi banyak siswa yang mengeluhkan pelajaran matematika. Maka dalam memberikan pembelajaran matematika untuk anak-anak, diperlukan strategi yang tepat agar anak-anak sekolah dasar mampu menerima materi yang diberikan oleh guru. Melalui media pembelajaran yang menggunakan aplikasi multimedia adalah salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan materi belajar dalam bentuk gambar, text dan audio (Danang Waskito, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi agar menumbuhkan minat peserta didik pada pelajaran matematika karena dengan adanya media visual yang ditampilkan peserta didik tidak jenuh untuk mengikuti materi-materi yang disampaikan oleh guru di kelas, Media Pembelajaran Matematika Kelas 1 dibuat sebagai sarana pembelajaran Matematika. Media Pembelajaran ini dibuat menggunakan perangkat lunak *Construct 2*, yang akan berjalan di *platform Android*.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah SD Negeri 1 Kampung Baru masih sulit dalam proses belajar mengajar matematika, perlu meningkatkan adanya teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga bagaimana rancang bangun media pembelajaran matematika menggunakan metode demonstrasi untuk kelas 1 sekolah dasar?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran matematika menggunakan metode demonstrasi untuk kelas 1 sekolah dasar, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika bagi siswa Sekolah Dasar kelas 1.

Batasan Penelitian

Batasan masalah yang penulis buat berdasarkan ruang lingkup yang ada pada aplikasi media pembelajaran sekolah dasar kelas 1 yaitu:

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan *construct 2*.
2. Rancang bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 merupakan aplikasi pembelajaran.

Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi dalam proses mengajar kepada siswa.