

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan jenjang awal untuk menamakan konsep dasar bagi anak, sehingga konsep-konsep yang diterima anak Sekolah Dasar sebagai pembuka daya pikir siswa dalam menghadapi jenjang berikutnya. Sesuai dengan sifat materi pelajaran matematika tersebut harus sesuai dengan tingkat intelektual anak. Karena anak-anak usia SD baru memasuki tahap berfikir operasional dan menarik agar mudah dicerna anak. Bentuk pembelajaran konvensional memberatkan peran guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Bentuk pembelajaran konvensional siswa terkesan pasif dan guru terkesan aktif, siswa kurang diberi kesempatan untuk berinisiatif mencari jawaban sendiri serta menerapkan pengetahuannya, sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa. (Danang Waskito, 2014)

Tingkat tersulit pada Guru adalah saat mendidik siswa yang belum bisa memahami dan mengerti sesuatu, pada tingkatan ini bisa terjadi pada guru yang mengajar kelas satu pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung. Sekolah yang merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang setaraf dengan sekolah dasar. Yang didirikan pada tahun 1960. Yang merupakan sekolah muslim negeri yang dinegerikan pada tanggal 25 November 1995 dengan Keputusan Menteri Agama RI No. 515A Tahun 1995, No urut 117. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mendidik siswa dalam hal memahami dan mengerti masih sangat kurang. Para siswa lebih senang bermain dan memahami sesuatu lebih mudah dengan cara mereka melihat dan berinteraksi secara

langsung. Pembelajaran yang di visualisasikan dianggap lebih mudah untuk membuat siswa kelas satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung dapat memahami suatu pelajaran

Pendidikan dasar selama 6 tahun merupakan pendidikan utama yang digalangkan oleh pemerintah sebagai sesuatu yang wajib sejak tahun 2009, Serta di lengkapi dengan kurikulum dengan berbagai mata pelajaran yang di sepakati pemerintah membuat anak semakin terpacu untuk mendapatkan nilai yang sempurna namun sayangnya dengan metode pembelajaran konvensional semakin membuat nilai anak turun pada mata pelajaran tertentu seperti matematika. Metode pembelajaran konvensional yang lebih menggunakan sistem pembukuan dari teori yang digunakan membuat anak merasa bosan untuk belajar. (Rikki Marendra, 2016)

Perkembangan teknologi dan *gadget* yang digunakan. Apabila tidak dikontrol dengan baik, anak akan menghabiskan banyak waktunya dengan aktivitas pada *gadget* mereka . Di sisi lain *gadget* juga memiliki dampak positif apabila digunakan dengan bijak oleh anak disertai pengawasan serta pengarahan dari orang tua, sehingga anak dapat belajar dengan cara yang berbeda. Tujuan dari belajar itu sendiri bermanfaat bagi anak serta dapat meningkatkan nilai dari mata pelajaran seperti matematika melalui *gadget*. Mengingat matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting sebab dalam kehidupan sehari-hari dan selama masa sekolah matematika selalu diaplikasikan dalam pelajaran. Salah satu model bentuk pembelajaran *modern* untuk anak sekolah dasar adalah melalui Media pembelajaran, menurut (Arryawan, 2012),

Media belajar adalah salah satu penarik perhatian dan telah terbukti. Di era teknologi berbagai macam jenis Media pembelajaran seperti *Media belajar mengaji, media belajar membaca, Berhitung cepat, Mengenal huruf ABC* (kompasiana.com). Untuk membantu sistem pembelajaran *modern* menggunakan jenis Media Pembelajaran, dimana tujuan dari Media pembelajaran ini adalah menambah pengetahuan anak melalui masalah yang yang divisualkan secara menarik.

Sejalan dengan perkembangan ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) saat ini proses pembelajaran tidak cukup dengan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku, dan lain-lain yang bersifat visual dan konvensional, tetapi diperkaya dengan media modern yang bersifat elektronik dan audio-visual seperti computer, laptop, hand phone dengan memanfaatkan fasilitas internet.(Kustiawan, 2016)

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan maka rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai penyusunan dalam laporan ini ialah :

1. Bagaimana menghasilkan Media pembelajaran Matematika dasar untuk anak sekolah dasar kelas 1?
2. Bagaimana memudahkan Guru dalam mengajar siswa kelas 1 dengan mudah agar meningkatkan minat belajar pada anak sekolah dasar?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai yaitu :

1. Dapat merancang Media pembelajaran matematika yang edukatif pada anak sekolah MIN 7 Bandar Lampung

2. Untuk menghasilkan suatu produk berupa Aplikasi media pembelajaran edukasi pengenalan Angka dan penghitungan.
3. Memudahkan siswa memahami materi pengenalan angka dan penghitung dasar.

1.3 Batasan Penelitian

Agar permasalahan tidak keluar dari topik pembahasan, maka ditetapkan batasan masalah yaitu :

1. Perancangan ini hanya digunakan untuk anak sekolah dasar kelas 1 MIN 7 Bandar Lampung
2. Materi yang dibahas adalah pengenalan penghitungan dasar dan pengenalan angka

Jenis penghitungan dasar yang dikenalkan hanya Pengurangan, dan Tambah-tambahan

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti adalah dapat menyalurkan ilmu desain visual melalui bentuk Media pembelajaran matematika, serta dapat menambah pengetahuan mengenai materi pelajaran matematika sekolah dasar dan capaian untuk anak sekolah kelas satu

2. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru ditujukan untuk pengajar sekolah dasar min 7 Bandar Lampung agar dapat memberikan pengajaran diluar kelas melalui Media pembelajaran matematika ini, sehingga anak dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan. Khususnya untuk anak sekolah kelas satu agar dapat mengetahui

cara lain belajar, yaitu melalui Media pembelajaran matematika dan untuk orang tua agar dapat mengontrol serta memotivasi anak untuk terus belajar melalui Media pembelajaran ini.

3. **Manfaat Bagi Almamater**

Bagi almamater memberikan tambahan informasi pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan bidang Desain Visual dan Seni dalam Media pembelajaran matematika. Dan mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan *Adobe flash CS6*

1.5 **Metodologi Penelitian**

Pengumpulan data untuk menyusun laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut :

1. **Wawancara (Interview)**

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan guru yang mengajar di kelas 1 Min 7 Bandar Lampung. Mengenai hal mengetahui sejumlah permasalahan dalam pengajaran di kelas satu.

2. **Pengamatan (Observation)**

Metode pengumpulan data berdasarkan cara ini dilakukan untuk mengambil jumlah anak yang bermain *gadget* di salah satu sekolah dasar khususnya anak kelas 1 MIN 7 Bandar Lampung, hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi apakah dengan metode *gadget* dan teknologi cara belajar anak menjadi semakin meningkat atau menurun disertai alasan kenapa mereka memainkan *gadget* . Hasil observasi dimasukan ketahapan kesimpulan yang berguna untuk menentukan hasil rencana dan *final* desain.

3. Tinjauan Pustaka (*Study Literatur*)

Metode yang dilakukan dengan mengutip beberapa sumber pustaka sebagai referensi yang terkait dengan penyusunan laporan dan ada hubungannya dengan data yang diperlukan

4. Dokumentasi (*documentation*)

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan mengambil foto-foto pelajar sekolah dasar pada saat mereka belajar disekolah manual dengan buku, juga video testimoni apakah mereka senang belajar dengan menggunakan Media pembelajaran

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir merupakan suatu Karya Tulis yang dibuat oleh Mahasiswa yang telah melaksanakan tugas akhir dengan sistem penulisan yang telah ditentukan. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini antara lain:

BAB I Pendahuluan

Pokok bahasan meliputi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian , dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada Bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang informasi hasil penelitian dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang diteliti serta membandingkannya dalam bentuk tabel.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, misalnya gambaran umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung, gambaran tentang proses sistem pembelajaran disekolah tersebut yang sedang berjalan, serta data yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dan menguraikan tentang analisis terhadap masalah yang terdapat dikasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan, perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah pada pembelajaran

BAB IV Implementasi dan pembahasan

Memberikan uraian perancangan Media belajar seperti Aplikasi Belajar Cepat Matematika untuk anak kelas 1, menjelaskan implementasi analisis dan perancangan aplikasi serta memaparkan hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan memuat secara singkat dan jelas tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Kesimpulan didasarkan atas analisis yang dilakukan di dalam proses penelitian. Kesimpulan harus memiliki korelasi dengan rumusan masalah.

b. Saran digunakan untuk menyampaikan masalah yang dimungkinkan untuk peneliti lebih lanjut. Saran berisi hal-hal yang diperlukan dalam rangka pengembangan topik tugas akhir selanjutnya maupun perbaikan yang harus dilakukan sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan.

Pustaka Daftar pustaka merupakan daftar referensi dari semua referensi, seperti buku *jurnal/paper*, artikel, *hand outs*, *laboratory menulis*, dan karya ilmiah lainnya yang dikutip di dalam penulisan tugas akhir

Lampiran Lampiran dapat digunakan untuk menyajikan prosedur aplikasi pembelajaran matematika, algoritma, hasil simulasi, bukti atau keterangan lain yang tidak mungkin disingkat sehingga terlalu panjang untuk dimuat di bagian utama tugas akhir.