

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat seperti *Handphone*, komputer dan internet. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media yang digunakan yaitu aplikasi pembelajaran pada *gadget*. Dalam media pembelajaran dengan cara yang menarik.

Dalam pendidikan terdapat banyak mata pelajaran yang mudah untuk dikuasai dan ada juga yang sulit untuk dikuasai, salah satu yang sulit untuk dikuasai adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan ketelitian dan pemahaman dalam mempelajarinya. Terutama dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal matematika, siswa sering merasa kesulitan dalam memahami soal.

Sekolah Dasar Negeri 174/IX Muaro Jambi yang bertempat di Muaro Jambi merupakan institusi negeri yang bergerak di bidang pendidikan. Masalah yang terjadi pada SD Negeri 174/IX Muaro Jambi pada kelas 5, kurangnya minat mengikuti pelajaran, guru masih monoton dalam pengajaran menggunakan papan tulis, dan kurangnya penggunaan media dalam menyampaikan materi bangun datar dan bangun ruang.

Aplikasi pembelajaran matematika ini berisi materi matematika untuk Sekolah Dasar, yang berisi contoh soal serta penyelesaiannya dan juga terdapat

kuis untuk latihan soal. Pemilihan materi Sekolah Dasar, dikarenakan materi untuk tingkat Sekolah Dasar. Dengan adanya tampilan aplikasi yang menarik dan tampilan soal yang ada diharapkan siswa tidak akan merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berbasis Android ( Studi Kasus : SD Negeri 174/IX Muaro Jambi)”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran matematika Sekolah Dasar berbasis android pada Sekolah Dasar Negeri 174/IX Muaro Jambi.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan dilaur topik penelitian, serta agar penelitian lebih terarah, maka ditentukan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tentang materi-materi pembelajran untuk siswa Sekolah Dasar pada Sekolah Dasar Negeri 174/IX Muaro Jambi.
2. Materi yang digunakan adalah bangun datar, bangun ruang, rumus bangun datar, rumus bangun ruang.

3. Untuk membangun sistem, perangkat lunak yang akan digunakan adalah Unity, Sketchup dan Photoshop.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang telah berjalan dalam pengajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 174/IX Muaro Jambi.
2. Merancang aplikasi pembelajaran matematika yang mampu melatih pengetahuan, keterampilan, dan ketepatan dengan cara yang lebih menarik yang berjalan melalui smartphone.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Menambah pengetahuan dan motivasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Memberikan manfaat bagi masyarakat umum yang ingin menambah pengetahuan tentang matematika sekolah dasar khususnya tentang bangun ruang, bangun datar dan motivasi.
3. Mempermudah siswa dalam membantu pembelajaran matematika tanpa mengenal batasan.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dan memahami gambaran mengenai materi yang disusun dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang diperoleh dari studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian, sehingga menjadi dasar dalam pemecahan masalah.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang meliputi kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dibahas tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan mengemukakan tentang analisa sistem yang akan dikembangkan, menggambarkan hasil rancangan sistem yang akan dibangun menggunakan pemodelan sistem UML dan analisis kebutuhan data.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Menjelaskan hasil implementasi sistem yang dikembangkan dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada sistem yang dibangun.

**BAB VI : PENUTUP**

Membuat kesimpulan yang berisi tentang pernyataan singkat, tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan serta penutup yang berisi tentang saran pemikiran yang didasarkan pada kesimpulan yang diperoleh untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa mendatang.