BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Didalam sebuah dunia pendidikan terdapat banyak sekali cabang ilmu yang dapat kita pelajari, Seperti Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika dan lain-lain. Pelajaran Matematika khususnya sering kali menjadi pelajaran yang paling ditakuti oleh siswa dan siswi baik di tingkat SD, SMP, SMA, maupun di Perguruan Tinggi. Banyak faktor yang membuat materi tersebut menjadi ‘momok’ tersendiri bagi siswa dan siswi, mulai dari rumusnya yang sulit dihapal, diperlukannya analisis yang kompleks dalam pengerjaan soal, kurangnya pengetahuan tentang cara menyelesaikan soal, dan sebagainya.

Perangkat ajar merupakan media yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal terpenting dalam pengerjaan soal-soal matematika bukan hanya sekedar menghapal rumus-rumus yang diberikan, namun cara dan tahapan pengerjaan soal juga sangat penting. Apabila para siswa dan siswi menyelesaikan persoalan matematika dengan cara dan tahapan yang salah, maka tentu saja jawaban yang dihasilkan juga tidak akan bernilai benar.

Sebagai salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan, SD Sariputra merupakan SD yang sangat berkembang saat ini. SD Sariputra terletak di Jl. Pangeran Diponegoro No.55 Kota Jambi. Dalam proses pembelajaran disana masih bersifat konvensional atau manual yaitu pembelajaran yang masih menggunakan alat-alat bantu seperti: pensil, pena, penghapus, penggaris, dan alat

bantu lainnya, sehingga membuat minat belajar siswa berkurang, terutama dalam pelajaran matematika. Maka penulis berusaha membantu mengembangkan cara belajar yang berbeda dengan menggunakan kemajuan teknologi dan informasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, muncul ide penulis untuk merancang perangkat ajar dalam penyelesaian persoalan matematika yang dialami oleh para siswa dan siswi SD Sariputra Jambi, di mana judul yang akan diangkat penulis adalah **“Perangkat Ajar Jarimatika Menggunakan Metode Jari Hitung Cepat Berbasis Multimedia”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat penulis rumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah perangkat ajar matematika metode jari hitung cepat untuk siswa kelas VI SD?
2. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis akan menentukan batasan-batasan masalah yang spesifik dan berhubungan dengan tema dan judul penelitian. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perangkat ajar ini hanya akan membahas materi operasi hitung bilangan bulat untuk jenjang SD kelas VI.
2. Perangkat ajar jarimatika ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi windows xp, windows 7(seven) 32 bit, dan windows 7(seven) 64 bit.
4. Mengingat keterbatasan jumlah tangan, maka perhitungan penambahan dan pengurangan hanya bisa dilakukan dengan variabel angka yang jumlahnya dibawah 100.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ilmiah ini adalah:

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan dan mempelajari kelemahan yang ada pada SD Sariputra Jambi.
2. Merancang aplikasi Perangkat ajar Jarimatika untuk SD Sariputra Jambi dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menarik minat siswa untuk mempelajari Jarimatika di SD Sariputra Jambi.
2. Menghasilkan aplikasi Perangkat ajar Jarimatika untuk SD Sariputra Jambi yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi matematika.

3. Dengan adanya aplikasi Perangkat ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara menghitung dengan lebih mudah dan cepat serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis sajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Seperti: Pengertian Perancangan, perangkat ajar, teknik menghitung dengan jari, jari hitung cepat, jari abc dan lain-lainnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil sekolah, analisis sistem yang telah ada, analisis metode yang digunakan, memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada serta perancangan sistem yang dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan cara menjalankan program, dan melakukan uji coba terhadap sistem / perangkat lunak. Menjelaskan pengujian yang dilakukan terhadap fungsi-fungsi perangkat lunak untuk melihat apakah perangkat lunak telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil analisis dan implementasi yang telah dibuat.