

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern yang serba canggih ini, perkembangan pesat teknologi informasi tidak dapat dipungkiri lagi. Kebutuhan akan informasi yang sangat besar merupakan faktor utama dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. Hampir semua bidang kehidupan memiliki kaitan erat dengan teknologi informasi ini, termasuk diantaranya adalah bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan dapat dilihat dengan diciptakannya berbagai *software* sebagai program bantu pembelajaran. Program bantu pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru atau pengajar sebagai sarana bantu dalam menyampaikan suatu materi kepada siswanya. *Software* ini, umumnya disajikan menggunakan teknologi multimedia yaitu animasi, di mana hal tersebut akan lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap suatu materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan terdapat penggabungan beberapa media informasi, seperti: teks, gambar, dan suara. sehingga suatu program bantu pembelajaran akan memiliki tampilan yang menarik yang memungkinkan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti suatu materi pelajaran tertentu. Di samping itu, siswa akan menjadi lebih mudah dan lebih cepat dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam dunia pendidikan, dikenal beberapa tingkatan pendidikan. Dimulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, dan sekolah tinggi. Untuk sekolah dasar, terdapat enam tingkatan kelas yaitu kelas I sampai kelas VI. Saat memasuki sekolah dasar, seorang siswa akan mendapat banyak pelajaran yang baru, di mana hal tersebut membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu pelajaran yang termasuk diantaranya adalah mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran Matematika diajarkan pada siswa kelas I sampai kelas VI.

Pengenalan mata uang rupiah adalah salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas III SD. Di dalam pokok bahasan ini penyampaian materi dengan menggunakan gambar buku. Hal ini tentu membuat siswa kesulitan untuk menangkap materi yang disampaikan. Maka dengan adanya program bantu ini dapat menjadi alternatif lain pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik dan lebih cepat untuk mempelajarinya.

Di SD Theresiana 02, penyampaian materi pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan pengenalan mata uang rupiah diberikan secara langsung oleh guru dengan menggunakan media tertentu, seperti : buku, papan tulis. Hal ini memang masih sering digunakan dalam penyampaian materi pelajaran. Akan tetapi, hasil yang didapat oleh siswa tidak maksimal karena dalam penyampaiannya seorang siswa belum tentu dapat memahami materi yang disampaikan. Karena setiap siswa memiliki cara belajarnya masing-masing.

Program bantu pembelajaran ini akan disajikan dalam bentuk animasi, di mana hal tersebut akan lebih meningkatkan kemampuan dan ketertarikan siswa dalam menangkap suatu materi yang disampaikan, serta siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu siswa juga dapat menggunakannya di rumah.

Berdasarkan uraian masalah di atas, akan dibuat suatu program bantu pembelajaran Matematika pada pokok bahasan pengenalan mata uang rupiah sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diambil judul **“PROGRAM BANTU BELAJAR PENGENALAN MATA UANG RUPIAH UNTUK SISWA KELAS III SD THERESIANA 02 SEMARANG”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang diambil adalah “Bagaimana membuat suatu program bantu pembelajaran matematika pada pokok bahasan pengenalan mata uang rupiah yang ditujukan untuk siswa kelas III di SD Theresiana 02 menggunakan Adobe Flash CS3”.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari perumusan masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut yaitu : program bantu pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas III SD; materi yang dibahas adalah mengenai pokok bahasan

pengenalan uang logam dan uang kertas, cara penulisan nilai uang, menghitung nilai sekelompok mata uang, menentukan kesetaraan nilai mata uang, menaksir jumlah harga dari sekelompok barang; penyajiannya dalam bentuk animasi yang di dalamnya dilengkapi dengan teks, gambar, dan suara; serta *software* yang digunakan adalah Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

Untuk membuat suatu aplikasi program bantu pembelajaran matematika pada pokok bahasan pengenalan mata uang rupiah yang menggunakan Adobe Flash CS3.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Sedangkan, manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Menambah pengetahuan dan pengalaman untuk membuat sebuah program bantu pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan untuk menganalisis suatu masalah guna memecahkan masalah tersebut.

2. Bagi Akademik

1) Sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi akademik untuk pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

- 2) Sebagai perbendaharaan perpustakaan akademik di Universitas AKI.
3. Bagi SD Theresiana 02

Dapat digunakan sebagai sarana bantu pembelajaran alternatif oleh guru mata pelajaran matematika untuk menyampaikan materi pada bahasan pengenalan mata uang rupiah secara menarik kepada siswanya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam hal ini adalah cara atau proses yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Adapun metode tersebut adalah :

1. Metode Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab antara petugas dengan responden untuk mendapat jawaban yang benar (Sedarmayanti&Hidayat,2011:80). Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada kepala sekolah dan guru pengampu mata pelajaran matematika kelas III.

2. Metode Pengamatan / Observasi

Pengamatan atau observasi adalah mengumpulkan data penelitian dengan mengamati dan mempelajari sistem yang ada beserta segala sesuatu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Sedarmayanti&Hidayat,2011:74). Observasi dilakukan

dengan mengunjungi dan mengamati langsung kegiatan belajar mengajar matematika di kelas III SD Theresiana 02.

3. Studi Pustaka / Literatur

Studi Pustaka / Literatur adalah pengumpulan data yang berasal dari literatur yang sesuai dengan permasalahan (Sedarmayanti&Hidayat,2011:83). Pengumpulan data menggunakan buku-buku, dokumentasi arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian

1.5.2 Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh pihak pertama, perorangan atau suatu organisasi langsung melalui objek (Sedarmayanti&Hidayat,2011:73) Data ini diperoleh dengan wawancara dan observasi pada kepala sekolah dan guru pengampu mata pelajaran matematika kelas III di SD Theresiana 02.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya melainkan dikumpulkan oleh pihak kedua atau pihak lain tentang apa yang diperoleh dari sumber lain di luar lokasi penelitian (Sedarmayanti&Hidayat,2011:73). Data ini diperoleh dari buku maupun literatur lain seperti internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penjabaran serta pemahaman isi dari masing-masing bab serta agar rangkaian penyajian laporan skripsi menjadi terarah dan sistematis, maka dalam penyajiannya laporan skripsi dibagi menjadi beberapa bab. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi. Teori yang akan digunakan antara lain adalah : sistem, pengenalan mata uang rupiah, *Unified Modeling Language* (UML), pembelajaran, multimedia, adobe flash CS3.

BAB III GAMBARAN UMUM SD THERESIANA 02

Berisi tinjauan umum sekolah seperti : sejarah singkat berdirinya sekolah, lokasi, visi dan misi, struktur organisasi, tugas pokok, kurikulum serta fasilitas sekolah.

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

Berisi pembahasan mengenai pembuatan program bantu pembelajaran matematika pada pokok bahasan pengenalan mata uang rupiah yang ditujukan untuk siswa kelas III pada SD Theresiana 02 menggunakan Adobe Flash CS3, yang meliputi : analisa sistem, perancangan sistem, desain tampilan.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan dari apa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, serta saran-saran yang menjadi akhir dari penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajariyah, Nur dan Trisratnawati, Defi. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika*. Jakarta : Pusat Pebukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- [Http://id.wikipedia.org/wiki/Uang](http://id.wikipedia.org/wiki/Uang) tertanggal 16 april 2014 pk.15.45 WIB.
- Indriyastuti. 2012. *Dunia Matematika* : Platinum, PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : ANDI.
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS3 untuk Pemula*. Yogyakarta : ANDI.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : KENCANA.
- Sedarmayanti, & Hidayat, S. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung : Mandar Maju.
- Sholih. 2006. *Permodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Edisi I, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: ANDI.
- Whitten, Jeffery L. Bentley, Lonnie D. dan Ditman, Kevin C. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: ANDI.