

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, terutama teknologi internet mempengaruhi semua aspek kehidupan. Teknologi internet menjadi teknologi tepat guna dengan fasilitas seperti sumber informasi dan data yang dapat diakses secara cepat, berkomunikasi dengan cepat tanpa batasan jarak, bahkan memberikan kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penjualan. Internet menjadi pusat layanan penting termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk penerapan pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan adalah penerimaan siswa baru dengan sistem online. Selain itu, kebijakan pemerintah dengan menetapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah menjadi pendukung agar sekolah memanfaatkan teknologi. Teknologi internet dapat dijadikan sumber belajar dan media pembelajaran.

Matematika sebagai ilmu dasar merupakan suatu alasan pembelajaran matematika dikemas sebaik mungkin agar mudah dipahami siswa. Siswa diharapkan dapat memahami hubungan matematika dengan berbagai bidang ilmu lain. Erman Suherman (2004) menyatakan bahwa

tujuan umum pembelajaran matematika dituangkan dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika yaitu mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perkembangan dunia dengan adanya dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran matematika sebagai pembentukan sifat, pola berpikir kritis dan kreatif tersebut menuntut siswa mengikuti perkembangan kehidupan dan teknologi.

Belum terwujudnya tujuan pembelajaran matematika menggeser paradigma matematika dari proses menjadi hasil. Siswa tidak lagi memaknai pembelajaran tetapi hanya tertuju terhadap nilai yang diperolehnya. Selain itu, pembelajaran terpusat pada guru dengan siswa cenderung sebagai objek dan guru sebagai subjek sehingga pola berpikir kritis siswa kurang terasah dan kurangnya motivasi belajar siswa, untuk itu perlunya pembaharuan pembelajaran untuk merangsang motivasi belajar siswa.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis web yang praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika untuk siswa SD (sekolah dasar) khususnya kelas 1 dan 2.

1.3 Ruang lingkup

Pada permasalahan ini, pembuatan sistem mempunyai ruang lingkup sebagai berikut:

1. Informasi yang disampaikan berupa materi serta contoh soal, tes untuk menguji kemampuan siswa, nilai hasil tes siswa, serta aturan dalam melakukan tes.
2. Materi yang dibahas adalah bilangan bulat positif.
3. Pengguna dari aplikasi ini selain siswa, yaitu admin yang dapat menambah, mengupdate, dan menghapus data soal serta mengubah passwordnya.

1.4 Tujuan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai:

1. Inovasi terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran matematika berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Pembelajaran matematika berbasis web diharapkan sebagai alternatif belajar bagi siswa, baik secara mandiri maupun berkelompok.
3. Bahan informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dari permasalahan penelitian ini, bagi penelitian selanjutnya.