BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai banyak sekali rumus yang rumit dan cukup membingungkan. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat penting dimana dengan matematika kita akan mengasah logika – logika yang sangat penting untuk ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Akan tetapi justru itulah yang memberikan kesan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menyeramkan bagi anak-anak SD yang akibatnya mata pelajaran matematika menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Kondisi ini diperparah dengan cara mengajar guru yang terkesan membosankan sehingga membuat sebagian anak semakin malas belajar matematika.

Melihat kondisi itu maka penulis ingin mengembangkan sebuah aplikasi yang membantu sekolah dengan membuat aplikasi pembelajaran matematika untuk anak SD dengan memanfaatkan tehnologi komputer. Hal ini juga sangat didukung oleh melesatnya pengguna komputer baik oleh pribadi maupun sekolah-sekolah yang menyediakan komputer untuk belajar.

Aplikasi ini mempunya kelebihan dalam penyampaian yang lebih menarik oleh desain-desainnya sehingga anak – anak SD tidak bosan dengan pelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, bias disimpulkan rumusan masalah adalah aplikasi ini dibuat untuk membantu dalam proses belajar mengajar terutama secara individu dengan memperhatikan fitur – fitur yang menunjang dalam proses pembelajaran.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk siswa SD kelas 4
2. Materi disajikan dalam bentuk suara dan text serta ada animasi.
3. Materi berdasarkan Standar isi KTSP 2013.
4. Materi belajar terdiri dari Operasi Hitung Bilangan, FPB dan KPK, Keliling dan Luas, Bilangan Romawi.
5. Setiap materi dibuat 10 soal kuis yang disajikan secara random.

6. Materi dan kuis dapat di update oleh admin.
7. Aplikasi terdiri dari materi, latihan soal, kuis dan skor.
8. Hasil kuis disajikan dalam bentuk skor dan grade.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pembelajaran matematika untuk siswa SD kelas 4 dengan menggunakan Java.