BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (siswa). Di antaranya adalah papan tulis, buku tulis, buku cetak, alat tulis dan sebagainya. Alat-alat pembelajaran tersebut digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Mengingat pentingnya media pembelajaran bagi keberhasilan proses belajar mengajar "penulis" ingin menambah suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yaitu media komputer, selain lebih menarik bagi siswa "penulis" juga ingin memaparkan suatu pembelajaran materi matematika dengan cara yang berbeda dari yang biasa seperti mempelajari dari catatan atau mendengar penjelasan guru menjadi lebih menarik dan hidup dengan tampilan media komputer. Maka "penulis"

berkeinginan memaparkan materi menjadi sebuah aplikasi yang dapat di jalankan dikomputer sebagai suatu media pembelajaran yang berbeda dengan yang sebelumnya.

Oleh karena itu penulis akan membuat "Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk kelas VI Sekolah Dasar (SD) Berbasis Dekstop", yang diharapkan bisa membantu dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan berbeda dari sebelumnya, yang dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik (siswa)

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka "penulis" akan membuat suatu program yaitu "Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk kelas VI Sekolah Dasar (SD) Berbasis Dekstop". Dengan rumusan masalah yaitu bagaimana mengaplikasikan materi pelajaran matematika yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa kelas VI SD, yang dituangkan dalam sebuah aplikasi berbasis dekstop pada komputer.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun permasalahan yang akan dibahas di sini adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi ini difokuskan untuk anak-anak Sekolah Dasar pada kelas VI.
b. Aplikasi pembelajaran Matematika pada semester I dibatasi dari operasi bilangan bulat, satuan, pecahan, perbandingan jarak dan skala.
c. Terdapat materi dan soal latihan berupa pilihan ganda serta menampilkan skor akhir.
d. Gambar yang ditampilkan berekstensi Png.
e. Latihan soal mengenai Operasi bilangan bulat, Pengukuran Debit, Menghitung Luas, Penyajian Data untuk mengetahui kemampuan pemahaman belajar.
f. Latihan soal terdiri dari 20 soal yang diambil secara acak dari database.
g. Skor disimpan dengan menambah 5 poin setiap soal jika jawaban benar dan poin 0 jika jawaban salah
h. Untuk user perlu melakukan login sedangkan admin tidak perlu login

1.4 Tujuan Penelitian.

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah membuat suatu Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk kelas VI Sekolah Dasar Menggunakan Java Berbasis Dekstop, yang ditujukan untuk membantu siswa dalam proses belajar.