

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur seseorang mengenai cara berpikirnya, guna meningkatkan kesejahteraan dan mempertahankan hidup menghadapi arus globalisasi. Bagi para guru dan murid-murid, media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Luasnya cakupan bahasan dalam Matematika dengan berbagai konsep, fakta, dan prinsip cenderung membuat siswa kelas 3 SD N 1 SEMARANG merasa kesulitan dan menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Proses pembelajaran yang berkembang selama ini hanya menyajikan bahan ajar satu arah yang bersifat menulis, monoton dan cenderung tidak menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD N 1 SEMARANG.

Menurut ibu Ratih yang merupakan wali kelas sekaligus guru mata pelajaran matematika, siswa didiknya merasa kesulitan dalam mempelajari matematika karena dalam mempelajari hitungan bilangan perkalian dua angka dan pembagian, tidak semua dapat di hitung di luar kelas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru SD N 1 SEMARANG untuk mencari metode yang tepat agar pembelajaran matematika dapat berlangsung dengan efektif tanpa menghilangkan esensi dari mata pelajaran matematika itu sendiri.

Untuk memfasilitasi siswa kelas 3 SD N 1 SEMARANG dalam belajar, ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah dengan media pembelajaran matematika yang nantinya dapat menampilkan animasi bergerak yang membantu memvisualisasikan suatu alat peraga agar dapat dihadirkan di dalam kelas dan dapat diamati oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang hanya menyajikan bahan ajar satu arah dan bersifat menulis bagi para siswa.
2. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang di anggap sulit oleh sebagian besar siswa kelas 3 di SD N 1 SEMARANG, karena masih banyak siswa yang belum mengerti sepenuhnya pada bilangan perkalian dua angka dan pembagian, tidak semua dapat dihiung secara cepat melainkan melalui proses di kelas atau pengamatan secara langsung di luar kelas.
3. Bagi para siswa kelas 3 butuh pemvisualisasian karena tidak semua peristiwa matematika dapat diamati secara langsung. Khususnya bilangan pada perkalian dua angka dan pembagian

C. Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan permasalahan dapat lebih mendalam dan tidak terlalu luas cakupannya maka penulis membatasi ruang lingkup matematika sebagai berikut :

1. Materi yang dibuat dalam animasi adalah matematika 3 untuk sekolah dasar, dimana penulis hanya mengambil materi-materi yang di bahas di kelas 3 saja, adapun cakupannya meliputi : Bilangan perkalian dua angka, dan pembagian.
2. Animasi yang dibuat dalam media pembelajaran matematika 3 sesuai dengan ruang lingkup materi matematika 3 untuk sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat animasi pembelajaran matematika untuk siswa kelas 3 SD N 1 SEMARANG untuk mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

E. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk siswa di SD N 1 SEMARANG, yang beralamat di JL Tirtasari no 249 Kelurahan Semarang Kabupaten Banjarnegara Provinsi Jawa Tengah 53411
2. Membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Mengembangkan dan menarik minat siswa untuk lebih giat belajar lagi di rumah ataupun dimana iya mau sesuai dengan keinginannya.

F. Manfaat

Adapun manfaat dari tugas ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis dalam tugas Kerja Praktek ini adalah:

- a. Sebagai pengalaman dalam mengaplikasikan berbagai ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- b. Sebagai hal baru yang dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman kerja bagi penulis yang nantinya penulis akan hadapi di dalam dunia kerja.

2. Bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh para siswa SD N 1 Semarang dalam media pembelajaran ini adalah :

- a. Pembelajaran matematika 3 lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran matematika
- c. Pembelajaran matematika lebih variatif sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi para siswa.

3. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh para guru SD N 1 Semarang dalam media pembelajaran ini adalah :

- a. Mempermudah guru mata pelajaran matematika untuk menjelaskan materi matematika untuk kelas 3 karena telah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan simulasi simulasi peristiwa tertentu.
- b. Metode pembelajaran matematika 3 menjadi lebih kreatif, interaktif dan tidak bersifat menulis, mendengarkan, monoton karena pembelajaran cenderung menarik bagi siswa kelas 3.
- c. Mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran siswa karena sudah diberikan contoh-contoh dan soal-soal Latihan dan Evaluasi yang

sudah dilengkapi dengan jawaban, sehingga guru tidak perlu untuk mengoreksi soal satu persatu.

4. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua siswa, dengan adanya media pembelajaran ini para orang tua siswa lebih mudah dalam mengajarkan anaknya di rumah, karena metode ini lebih mudah digunakan tanpa harus dipelajari terlebih dahulu.

G. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

1. Observasi

Metode observasi yang dilakukan adalah dengan mendatangi langsung ke SD N 1 Semarang untuk mendapatkan data.

Adapun hasil yang penulis dapatkan setelah melakukan observasi adalah :

- a. Pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran matematika yang dibagikan kepada siswa kelas 3.
- b. Siswa hanya diberikan catatan di papan tulis dan sedikit penjelasan mengenai materi yang dibahas pada buku matematika kelas 3.

2. Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan dengan wawancara langsung kepada ibu Umi Kholifah, S.Pd. yaitu sebagai kepala sekolah SD N 1 Semarang dan ibu Ratih Brotosari, S.Pd. sebagai wali kelas 3 sekaligus guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika untuk kelas 3.

Adapun data-data yang penulis peroleh setelah melakukan metode wawancara sebagai berikut :

- a. Banyaknya siswa kelas 3 merasa bosan dengan mata pelajaran matematika karena hanya menyajikan pembelajaran satu arah.

- b. Adanya contoh-contoh soal yang belum dimengerti cara penyelesaiannya yang perlu disimulasikan dalam pelajaran matematika 3 agar para siswa kelas 3 lebih paham dengan peristiwa atau alat peraga tersebut.
- c. Agar fasilitas-fasilitas sekolah dapat di manfaatkan secara optimal dalam pembelajaran untuk para siswa.

3. Literatur

Dalam pencarian materi pelajaran matematika untuk kelas 3 penulis menggunakan metode literature yang di lakukan dengan cara :

- a. Browsing ke situs-situs internet yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika 3.
- b. Referensi buku-buku matematika SD untuk kelas 3 SD N 1 Semarang.