

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap dan perilaku. Sebagai upaya yang bukan saja membuahkan hasil atau manfaat yang besar, pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi manusia untuk kelangsungan masa depan. Saat ini mata pelajaran yang tak banyak disukai anak-anak adalah matematika karena cara belajarnya yang terkesan membosankan dan menyieramkan sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudarman bahwa sampai dewasa ini sebagian siswa masih mempunyai kesan negatif terhadap matematika.

Sekolah Dasar (SDN 05 Rantau Utara) merupakan salah satu sekolah yang ada di Jalan Cempedak Rantau Prapat Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu dan berdiri pada tahun 2018. Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif efektif dalam menyampaikan materi secara menarik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Siswa kelas 1,2,3 SD yang berada pada tahap awal dalam proses belajar memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif agar mudah memahami konsep dasar, salah satunya adalah matematika.

Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi matematika karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penggunaan metode ceramah dan latihan soal di papan tulis sering kali kurang efektif dalam menarik

minat belajar siswa, terutama bagi anak-anak usia dini yang cenderung menyukai hal-hal visual, interaktif, dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat mobile seperti smartphone dan tablet, membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Aplikasi pembelajaran berbasis Android dapat menjadi media yang menarik dan mudah diakses, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Dengan penggunaan aplikasi yang dirancang khusus untuk anak-anak, pembelajaran matematika dapat disampaikan dalam bentuk permainan edukatif, animasi, suara, dan warna-warna yang menarik.

Mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran matematika berbasis Android yang ditujukan untuk siswa kelas 1,2,3 SD. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika dasar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta menjadi media pendukung bagi guru dan orang tua dalam proses belajar mengajar. Disinilah peran guru sangat penting untuk membuat mata pelajaran matematika menjadi semenarik mungkin dengan “Aplikasi media pembelajaran matematika dasar berbasis android pada SDN 05 Rantau Utara”.

Latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul tugas akhir **“Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Dasar Berbasis Android Pada SDN 05 Rantau Utara”** Dengan harapan hal ini penggunaan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran menjadi solusi potensial dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, termasuk matematika. Aplikasi media pembelajaran yang interaktif, dilengkapi dengan animasi dan audio, dapat

membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan mengkaji sebuah aplikasi media pembelajaran matematika berbasis Android untuk siswa kelas 1,2,3 SD. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang mendukung proses belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan aplikasi pembelajaran matematika berbasis android?
2. Bagaimana belajar matematika yang menarik dan mudah dengan berbasis android?
3. Bagaimana menerapkan android dalam pembelajaran matematika berbasis android?

1.3. Batasan Masalah

1. Materi pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi hanya mencakup rencana pengajuan judul.
2. Materi apa yang digunakan.
3. Analisis ciri kegunaan aplikasi ispring suite dan website 2 APK builer.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran matematika berbasis Android yang dapat digunakan oleh siswa

kelas 1,2,3 Sekolah Dasar guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka terhadap pelajaran matematika.

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengguna (siswa dan guru) terhadap media pembelajaran matematika yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1,2,3 SD.
2. Untuk menguji efektivitas aplikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan bentuk.
3. Untuk memberikan alternatif media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru dan siswa baik di dalam kelas maupun untuk pembelajaran mandiri di rumah.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai sarana penerapan ilmu dan keterampilan dalam pengembangan teknologi pendidikan.
 - b. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi pembelajaran berbasis android.
 - c. Menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.
 - d. Menjadi referensi untuk pengembangan penelitian dan media pembelajaran di masa mendatang.

2. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa memahami konsep matematika dasar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Memberikan kesempatan belajar mandiri di luar kelas dengan akses mudah melalui perangkat android.
- d. Mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan.

3. Bagi Kampus / Perguruan Tinggi

- a. Menunjukkan peran aktif kampus dalam pengembangan teknologi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar.
- b. Mendorong mahasiswa untuk menghasilkan karya inovatif dan aplikatif.
- c. Menambah portofolio kampus dalam hal penelitian terapan yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan.
- d. Memperkuat kerja sama antara kampus dan sekolah sebagai mitra penelitian dan pengabdian masyarakat.