

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting yang di pelajari pada semua jenjang pendidikan. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, matematika dimasukkan dalam kelompok dasar yang harus dikuasai siswa. Penyampaian pembelajaran matematika sangat diperlukan agar siswa dapat memahami dan mengerti mata pelajaran matematika.

Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, sudah selayaknya guru setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Sampai saat ini masih banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar di hadapan siswanya. Guru hanya mengandalkan metode ceramah, beranggapan bahwa topik pembelajaran atau kompetensi dasar sudah disampaikan dengan lisan, maka siswa berarti mengerti.

Oleh Karena itu dibutuhkan aplikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran matematika siswa SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran matematika siswa SMP Kelas VIII Semester Genap.

1.3 Ruang Lingkup

Lingkup permasalahan yang digunakan meliputi :

1. Materi ditujukan untuk siswa SMP Kelas VIII Semester Genap.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan Java SE
3. Pengguna dapat menjawab soal pilihan ganda yang bersifat acak dengan waktu 10 menit berjumlah 10 soal dengan cara memilih jawaban pada radiobutton yang tersedia
4. Terdapat sistem penilaian jawaban pada nilai akhir, yaitu satu nomor bernilai 10 jika jawaban benar dan bernilai 0 jika jawaban salah.
5. Objek gambar yang digunakan berformat png
6. Database SQLite

7. Objek suara yang digunakan berformat wav
8. Aplikasi dalam bentuk CD interaktif

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar murid SMP kelas VIII semester genap dapat belajar matematika dengan lebih interaktif, dan membantu penyampaian guru dalam materi pembelajaran matematika.