

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini tidak hanya mencakup bidang bisnis, industri, dan kehidupan sehari-hari, tetapi juga mencakup semua bidang, khususnya perkembangan teknologi seluler dengan menggunakan platform Android. Banyak produsen smartphone berlomba-lomba menghadirkan inovasi baru ke pasar dan menggunakan sistem operasi Android. Selain itu, tidak ada lagi batasan umur dalam menggunakan smartphone dengan platform Android. Perkembangan teknologi smartphone dan permasalahan adalah bagaimana anak dapat belajar matematika secara efektif. Dirasa menyenangkan dan tidak sulit, sehingga penulis mengambil inisiatif untuk membuat sebuah game untuk mendidik anak..

Dalam dunia pendidikan, teknologi smartphone terus mengalami percepatan perkembangan yang pesat, terutama dengan dukungan smartphone yang menjalankan sistem operasi Android. Ada banyak aplikasi yang mendukung konsep bermain dalam pembelajaran, kadang disebut dengan Edukasi Games. Pembelajaran matematika sangatlah penting terutama bagi anak-anak dan wajib dipelajari di sekolah dasar. Namun kendala yang umum ditemui adalah banyak anak yang menganggap belajar aritmatika itu sulit dan membosankan. Akibatnya, banyak anak yang tidak bisa melanjutkan ke perkalian bahkan di kelas tiga sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak aplikasi game edukasi, perhitungan matematis memegang peranan yang sangat penting sebagai media pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi anak. Membantu Orang Tua Orang tua tidak perlu khawatir dalam mengatur proses belajar anaknya. Dengan fakta diatas maka untuk menarik minat para siswa cara pembelajaran harus di perbarui dengan cara yang baru dan mengasikan, maka dengan ini penulisa membuat sebuah trobosan yaitu membuat "Aplikasi pembelajaran matematika berbasis android untuk tingkat sd" dengan ini para siswa dapat belajar dengan menggunakan gadget mereka dengan cara yang lebih

mengasikan dengan tampilan yang menarik. Dengan kelebihan tersebut di harapkan dapat menarik minat para siswa untuk belajar sambil bermain.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penyusunan proposal skripsi dengan judul “ APLIKASI MATEMATIKA UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID”, antara lain:

1. Bagaimana membangun Aplikasi pembelajaran matematika berbasis android untuk tingkat sd ?
2. Bagaimana membangun system yang mudah di gunakan?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat mengembalikan minat siswa pada Pelajaran matematika?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini juga memiliki beberapa batasan batasan, yaitu:

1. Aplikasi ini di buat berbasis android jadi hanya dapat di akses lewat smartpon android.
2. Aplikasi berisi tentang materi pembelajaran dan soal soal latian matematika untuk tingkat sd .
3. Materi yang disajikan khusus pelajaran matematika dasar.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi pembelajaran matematika berbasis android untuk tingkat sekolah dasar
2. Membangun sistem yang mudah di mengerti dan digunakan.
3. Membangun sistem dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan kan agar pelajar menjadi tertarik dengan Pelajaran matematika

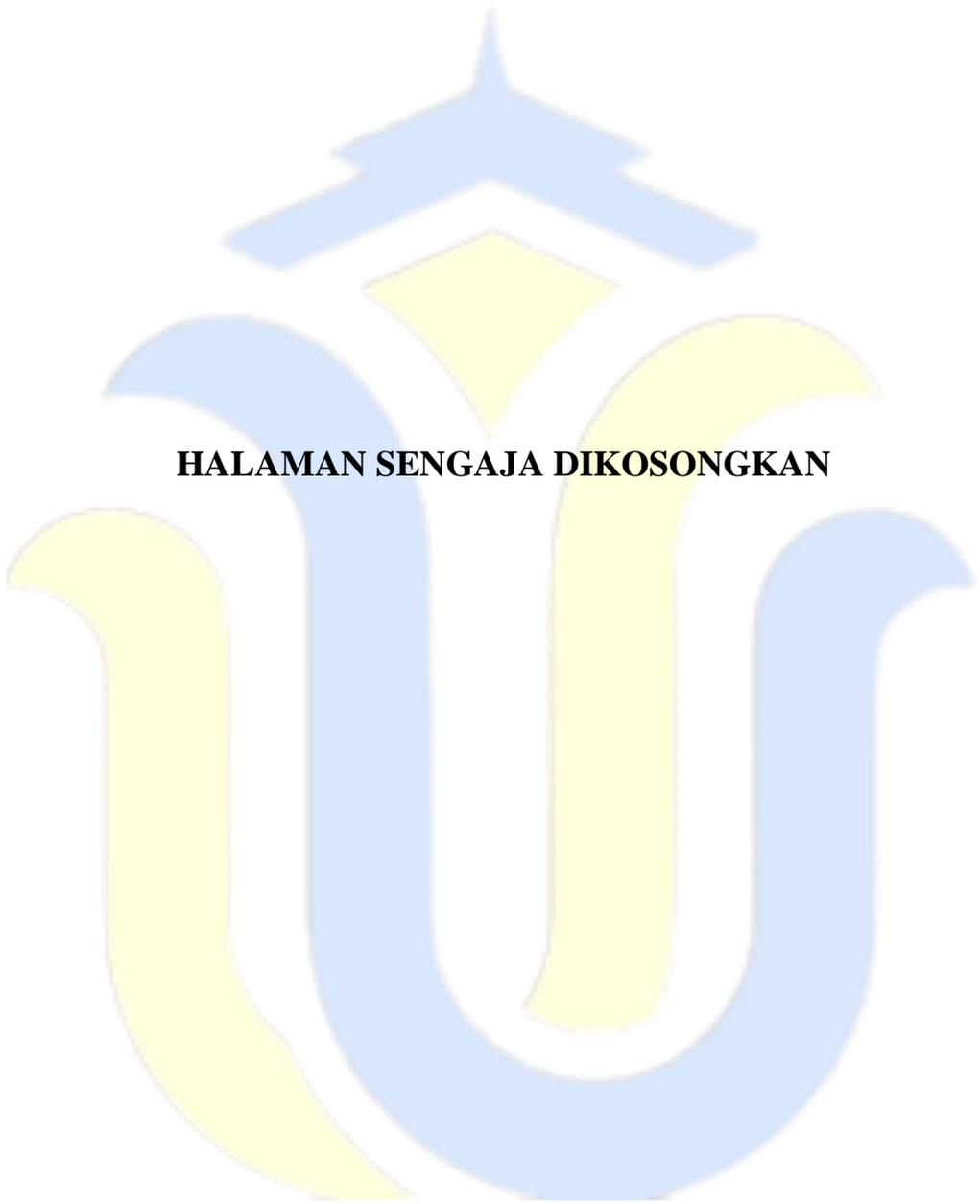
1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu anak anak untuk belajar matematika dengan cara yang menyenangkan.

2. Dapat di gunakan sebagai pedoman , sumber informasi dan revrensidadalam pembuatan aplikasi pembejalaran
3. Memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal soal matematika.





HALAMAN SENGAJA DIKOSONGKAN