



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa Plato, matematika dipelajari untuk pengasahan otak dalam kebutuhan filsafat. Pada abad pertengahan matematika diajarkan untuk keperluan industri, ilmu pengetahuan, perdagangan, dan lain-lain. Sampai saat ini matematika berguna di hampir semua kebutuhan sehari-hari (Crockhoft, 1981). Pendidikan matematika yang penting ini diajarkan dalam sekolah mulai kelas 1 Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika sekolah dasar Citra Kasih kelas satu yang bernama Mr. Robert, kesulitan yang paling mendasar dalam matematika bagi anak kelas satu terdapat pada soal cerita (*story problem*). Beliau mengatakan bahwa sekitar setengah dari kelas yang diajarnya terutama anak yang berasal dari Taman Kanak-kanak (TK) yang tidak menggunakan bahasa Inggris kesulitan untuk memahami maksud dari soal yang ada. Anak-anak seringkali tidak hati-hati dalam melihat tanda (pertambahan dan pengurangan). Sebagai contoh 'sale' sering dianggap artinya dikurangi, padahal tergantung konteks dari pernyataan, bisa saja soal tentang 2 penjual dan ditanyakan total penjualannya.

Selain wawancara penulis juga melakukan Focus Group Discussion. Berdasarkan hasil FGD dengan anak-anak kelas 1 SD, didapatkan bahwa anak-anak lebih senang bermain media interaktif di Ipad dibandingkan membaca buku. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media interaktif dengan Ipad dapat membantu

proses belajar anak yang menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang psikolog yang juga merupakan konseler anak mengatakan bahwa anak kelas 1 SD merupakan cikal bakal untuk menentukan pemikiran anak tentang pelajaran. Menurut Setyosari (2005) Media Interaktif memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran yang konvergen. Membantu dalam sistem pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Dalam buku Multimedia Literacy, Hofstetter mengatakan komponen multimedia Interaktif terdiri dari suara, animasi, teks yang menjadi kelebihan dari media interaktif.

Pembuatan media interaktif ini diperuntukan untuk anak sekolah dasar kelas menengah ke atas yang menggunakan kurikulum yang menggunakan bahasa inggris. Anak yang masuk dalam sekolah yang menggunakan kurikulum berbasis bahasa inggris ini masih memiliki pelajaran matematika dan menggunakan bahasa internasional (inggris). Hal ini mengakibatkan anak yang sebelumnya dari TK umum sulit untuk memahami.

Oleh karena itu dibutuhkan perancangan media interaktif soal cerita matematika anak kelas 1 SD.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah: Bagaimana perancangan multimedia interaktif soal cerita matematika untuk anak kelas 1 SD?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan multimedia interaktif ini memiliki batasan antara lain:

Target Audiens

→ Demografis :

Usia : 6-7 tahun (kelas 1 SD).

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Ekonomi : Menengah ke-atas.

→ Psikografis :

Anak yang sering menggunakan gadget.

Anak yang tidak menggunakan bahasa inggris di sekolah sebelumnya.

→ Geografis :

Jakarta (Anak kelas 1 di sekolah yang menggunakan kurikulum berbahasa inggris.)

→ Konten

- Membahas khusus pelajaran pengurangan dan penambahan kelas 1 SD.
- Bentuk soal yang disajikan berupa soal cerita

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan permainan grafis ini adalah untuk merancang multimedia interaktif soal cerita matematika kelas 1 SD.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Pembuatan media interaktif ini bagi penulis bertujuan untuk menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah untuk meraih gelar sarjana. Dalam hal ini juga penulis ingin membantu perkembangan beberapa anak sekolah dasar yang sulit dalam memahami pelajaran dalam kelas.

Fungsi media interaktif ini untuk anak-anak umur 6-7 tahun adalah membantu mereka untuk memahami soal cerita matematika. Pembuatan media interaktif ini disesuaikan dengan salah satu buku pelajaran sekolah yang menggunakan kurikulum bahasa inggris.

Pembuatan media interaktif ini juga dapat mengembangkan nama universitas Multimedia Nusantara yang sudah dapat menghasilkan produk dari anak didiknya.

UMMN