

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar didefinisikan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar bagi setiap siswa dimana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dari dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (Kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal. Akan tetapi, kualitas pendidikan di Sekolah Dasar saat ini sangat memprihatinkan, itu terlihat dengan banyaknya guru yang tidak memperhatikan kondisi siswa serta menyiapkan diri untuk mengajar.

Sebagai seorang guru kita harus menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Dengan demikian, sangat diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif agar memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan fakta dilapangan, masih banyak guru yang belum dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.¹ Kegiatan belajar yang kurang menarik dapat mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa.

¹ Observasi di SDN Kapuk 02 Pagi

Kegiatan pembelajaran yang tidak menarik pun akan membuat siswa menjadi jenuh. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan sulit untuk tercapai.

Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik ini dapat diatasi dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran pun akan membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif karena akan melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun akan lebih mudah untuk tercapai.

Penggunaan media pembelajaran sangat pantas digunakan dalam kegiatan pembelajaran terlebih jika media pembelajaran yang diajarkan memiliki beberapa materi yang abstrak, seperti IPA. IPA merupakan materi pembelajaran yang mempelajari tentang alam dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, IPA merupakan mata pelajaran yang memiliki beberapa materi pembelajaran yang abstrak salah satunya seperti tata surya.

Sistem Tata Surya merupakan kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut Matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Sistem Tata Surya merupakan materi yang membelajarkan tentang alam semesta di angka. Materi pembelajaran ini merupakan materi yang memiliki isi yang abstrak. Hal ini dikarenakan sistem tata surya

merupakan bagian dari alam semesta yang hanya dapat dilihat dari kejauhan saja dan tidak dapat disentuh.

Media pembelajaran tentang sistem tata surya yang terdapat disekolah saat ini adalah hanya sebuah buku cetak atau pelajaran, gambar-gambar, serta replika planet dalam sistem tata surya.² Akan tetapi, media ini memiliki kekurangan, membuat siswa menjadi jenuh dalam mempelajari tentang sistem tata surya di sekolah karena hanya berupa replika atau gambar saja. Selain itu, media yang telah tersedia pun tidak memiliki penjelasan sehingga gurulah yang akan menjelaskan lebih lanjut. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran pun akan tetap berpusat pada guru.

Berdasarkan dari kekurangan tersebut, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran yang telah ada. Pengembangan ini dilakukan dengan cara membuat sebuah CD Interaktif yang baru dari CD Interaktif yang telah ada. Akan tetapi, CD Interaktif tentang sistem tata surya yang dikembangkan akan menjelaskan bagaimana sistem yang terjadi dalam sistem tata surya.

Media CD Interaktif ini pun akan dilengkapi dengan materi, evaluasi dan games. Materi yang dibahas didalam CD pun hanya singkat tetapi jelas. Materi tersebut tidak terlalu banyak, tetapi dapat dengan mudah dipahami siswa. Selanjutnya evaluasi, dimana evaluasi ini juga membantu siswa untuk cepat tangkap dalam materi sistem tata surya dan sekitarnya. Selain

² Observasi di SDN Kapuk 02 Pagi

evaluasi, ada juga sebuah games. Games yang dimaksud adalah untuk membantu pendinginan cara berfikir siswa dari materi bahkan evaluasi.

Diharapkan dengan adanya CD Interaktif tentang sistem tata surya ini akan membuat kegiatan pembelajaran IPA menjadi lebih menarik. Diharapkan pula dapat membantu guru dalam memberikan materi tentang sistem tata surya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian yang telah diuraikan di atas maka identifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Faktor apa yang menyebabkan proses pembelajaran masih terkesan monoton?
2. Apakah media berperan penting dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran?
4. Apakah mengemabangkan media pembelajaran CD Interaktif sistem tata surya ini dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran IPA tentang sistem tata surya?
5. Apakah mengembangkan media pembelajaran CD Interaktif sistem tata surya dapat membuat kegiatan pembelajaran bagi siswa menjadi lebih bermakna?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian mengambil masalah pada poin empat dan lima. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Pada penelitian ini mengembangkan CD Interaktif sistem tata surya dalam pembelajaran IPA kelas VI SD tentang sistem tata surya. CD Interaktif ini akan didesign untuk menampilkan sistem tata surya serta menampilkan bagaimana terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari.
2. CD Interaktif berbasis flash tentang sistem tata surya akan dilengkapi dengan mempunyai 2 Bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Materi yang tidak terlalu banyak dan beberapa games yang berfungsi untuk me-review materi yang telah dijelaskan.
3. Objek yang akan dikaji yaitu kelas VI sekolah dasar.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan ruang lingkup diatas. Maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran CD Interaktif tentang sistem tata surya yang tepat digunakan untuk pembelajaran IPA kelas VI SD tentang sistem tata surya.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dan kiranya dapat memberikan kontribusi yang baik, baik dari segi teroretis dan praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Pada segi teoretis, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan pendidik untuk mengembangkan media variatif dalam pendidikan khususnya dalam penggunaan media CD Interaktif system tata surya yang diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, bermakna bagi siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan berguna bagi:

a. Siswa

Pengembangan media ini diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi mengenai sistem tata surya. Dengan pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

b. Guru

Pengembangan ini dapat dijadikan salah satu masukan bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang variatif bagi siswa.

c. Kepala Sekolah

Pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada sekolah agar dapat menyediakan media pembelajaran yang inovatif di sekolah. Pengembangan ini juga dapat digunakan sebagai acuan bagi para guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif.

d. Peneliti

Pengembangan media ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang penggunaan media CD Interaktif system tata surya di sekolah serta dapat digunakan sebagai acuan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran IPA di sekolah.

e. Peneliti lain

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran IPA tentang sistem tata surya.