

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati. Salah satu penyebabnya adalah IPA banyak mempunyai konsep yang bersifat abstrak sehingga sukar membayangkannya. Oleh sebab itu, banyak siswa yang langsung saja bekerja dengan rumus-rumus tersebut, tanpa mencoba berusaha untuk mempelajari latar belakang falsafah yang mendasarinya.

Dalam proses belajar mengajar pelajaran IPA, terdapat berbagai kendala umum yang sering dihadapi guru. Beberapa diantaranya kurangnya media pembelajaran, alokasi waktu pelajaran yang kurang, serta kurangnya motivasi siswa dalam mempelajarinya.

Seorang guru harus berusaha agar materi pembelajaran mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh siswa. Untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, perlu diusahakan agar siswa menggunakan sebanyak mungkin alat indera yang dimiliki. Dalam penyampaian materi di SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta masih menggunakan sistem seperti sekolah – sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti yang di sebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada

murid cenderung monoton, kreativitas murid tidak berkembang dengan suasana kelas menjadi biasa saja. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dan cara untuk dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada murid – murid.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam upaya mengeksplorasi sebanyak mungkin indera siswa adalah multimedia interaktif. Multimedia di sini diartikan sebagai pengintegrasian lebih dari satu media, yaitu berupa teks, gambar, video, suara dan animasi di bawah kendali komputer. Adapun makna interaktif menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara media dan siswa. Media dapat memberikan *feedback* dan respon kepada siswa.

Multimedia interaktif memiliki kelebihan jika dipahami dalam proses pembelajaran. Multimedia mampu memuat materi yang berisi benda asli dari lingkungan otentik seperti gambar suatu daerah, suara ataupun peristiwa langka yang sulit untuk dihadirkan di dalam kelas. Multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi hambatan tenaga, biaya, ruang dan waktu. Selain itu, dengan kemasan materi yang menarik dan kreatif, multimedia interaktif diharapkan mampu menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta merangsang siswa untuk belajar mandiri.

Salah satu cabang ilmu IPA yang memerlukan visualisasi dalam pembelajarannya adalah bab gerhana. Karena dalam gerhana, peristiwa gerhana yang ada sulit disimulasikan di laboratorium, maka perlu divisualisasikan secara dinamis (animasi) agar lebih mudah dipahami.

Dari berbagai permasalahan diatas maka untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penulis terdorong untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu

Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Gerhana, Studi Kasus di SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.

Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik dalam penguasaan konsep materi, dan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar oleh para siswa di SD. Menurut penulis, dengan media ini, akan meningkatkan prestasi peserta didik, karena disamping materi yang disampaikan ringkas, disertai simulasi-simulasi, juga materi yang disajikan menarik dan interaktif, sehingga akan meningkatkan minat peserta didik dalam bidang ilmu IPA. Selain itu, disertai pula dengan evaluasi berupa soal-soal yang bertujuan untuk menguji dan menilai penguasaan materi-materi yang telah disajikan. Setelah menyelesaikan media pembelajaran ini, penulis ingin melakukan penelitian untuk melihat pengaruh media ini terhadap hasil belajar peserta didik di SD.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah dan adanya pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan menjadi beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disertai model-model simulasi dari materi Gerhana sebagai pelengkap media belajar mandiri bagi siswa?
2. Bagaimana menampilkan teori singkat dan memberikan evaluasi berupa soal-soal sesuai dengan materi yang telah disajikan?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan software Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Gerhana.
2. Pembuatan simulasi dalam setiap materi - materi Gerhana.
3. Adanya teori singkat dan evaluasi pembelajaran dari materi yang dipelajari.
4. Software utama maupun software pendukung yang digunakan adalah AdobeFlash CS3, Adobe Audition 1.5, Adobe Photoshop CS3
5. Pembuatan Media Pembelajaran yang berupa CD untuk siswa agar dapat belajar secara mandiri sebagai pelengkap buku.

1.4 Maksud dan Tujuan

Pembuatan proyek akhir ini bertujuan untuk:

1. Membangun software aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Gerhana, disertai dengan model-model simulasi dari materi Gerhana sebagai pelengkap media belajar mandiri bagi siswa, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan baik dari guru ataupun yang sudah ada di buku.
2. Merancang teori singkat dan evaluasi berupa soal-soal sesuai dengan materi yang telah disajikan.

1.5 Metode Pengumpulan data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Ilmu Pengetahuan Alam terutama gerhana, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika penulisan laporan.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

3. Bab III Tinjauan Umum

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian.

4. Bab IV Pembahasan

Implementasi dan testing sistem.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

