

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah memberikan informasi dan kemudahan belajar mengetahui tentang apa saja benda-benda yang ada dilangit kepada siswa-siswi Sekolah Dasar dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD. Hal ini di latar belakang oleh upaya untuk membangkitkan minat anak agar lebih mengenal astronomi atau ilmu alam semesta yang menjadi pusat dari seluruh ilmu pengetahuan yang ada, seperti yang telah dijelaskan oleh Powler dalam Wina-Putra (1992: 122).

Penyampaian informasi tentang mengenal benda langit ini dikemas dalam bentuk media interaktif pembelajaran dikarenakan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap juga sebagai latar belakang pembuatan interaktif pembelajaran ini, karena penggunaan media pembelajaran konvensional dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak. Hal ini didukung juga dengan penjelasan oleh Yudhi Munadhi dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (2008) menjelaskan bahwa pemanfaatan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik. Hal ini juga didukung dengan peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar

nasional pendidikan pada pasal 19, ayat 1 mengamanatkan bahwa: proses pembelajaran semestinya di laksanakan secara interaktif, inspiratif, memotivasi peserta didik, menyenangkan, mendidik dan membuat peserta didik dapat berperan aktif didalamnya (Peraturan Pemerintah, 2003: 23)

Media interaktif pembelajaran ini juga dimanfaatkan untuk mengenalkan betapa pentingnya mengetahui benda langit bagi anak-anak SD bisa diawali dengan mengenalkan astronomi (ilmu yang mengupas tentang benda-benda langit) dengan cara yang sederhana terhadap kehidupan sehari-hari, misalnya bagaimana membaca arah bintang untuk mengetahui arah mata angin jika tersesat di hutan atau laut. Astronomi itu sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari, di zaman ini manusia sudah tidak lagi menyadarinya padahal pengetahuan yang ada saat ini justru berasal dari hasil pembelajaran panjang ilmu astronomi, contohnya perhitungan kalender itu merupakan hasil dari pengamatan gerak benda langit. Dalam hal ini tentunya gerak Matahari dan Bulan. Penentuan arah atau navigasi dimasa lalu juga dilakukan dengan menggunakan rasi bintang sebagai petunjuk arah, masyarakat agraris menggunakan benda langit khususnya bintang dan fase bulan sebagai penentu musim bercocok tanam, kemudian yang sampai sekarang masih “terlihat” digunakan adalah pengamatan hilal untuk penentuan awal Ramadhan dan awal Syawal yang merupakan bagian dari penentuan kalender Hijriah, semua hal itu masuk ke dalam cabang ilmu astronomi atau ilmu yang mencakup informasi tentang benda yang ada dilangit.

Pada dasarnya, anak-anak itu tertarik astronomi (Emanuel Sungging, 2008: 14) hal inilah yang mendorong peneliti untuk membuat media interaktif

pembelajaran mengenal benda langit yang menjadi cabang ilmu astronomi atau ilmu yang mengupas benda langit, hal ini juga dimotori dengan adanya peran aktif dari beberapa instansi dan sebuah lembaga yang berkompeten dalam hal ilmu astronomi mencoba membangkitkannya melalui Trans-Java Star Party 2007-2008 belum lama ini. Pada 28 Desember 2007-1 Januari 2008, beberapa orang praktisi dunia astronomi yang tergabung dalam Universe Awareness (Unawe) Indonesia, melakukan ekspedisi perdana, untuk memperkenalkan astronomi pada anak-anak sekolah tingkat dasar di beberapa daerah di pulau Jawa. Universe Awareness (Unawe) Indonesia merupakan program yang diprakarsai Unesco dan International Astronomical Union, sebagai bagian dari program Millenium Development Goal, dan program Unawe sendiri diarahkan supaya generasi mendatang mengenal alam (semesta dan lingkungan). Ekspedisi ini diberi nama Trans-Java Star Party 2007-2008 yang tentunya akan membahas semesta dan seluruh benda langit digalaxy tempat kita berada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka dalam pembuatan interaktif pembelajaran ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat media interaktif pembelajaran tentang pengenalan benda langit untuk anak sekolah dasar

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

Membuat interaktif pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi tentang benda-benda yang ada di langit khususnya tata surya, bintang, komet serta satelit kepada anak sekolah dasar yang dikemas dalam bentuk CD (compact disc).

1.4 Tujuan

Pembuatan media interaktif pembelajaran tentang mengenal benda langit untuk anak sekolah dasar ini adalah memperkenalkan anak terhadap benda langit lebih dini yang kini juga digalakan oleh UNESCO dan IAU melalui UNAWE (universe awarenes) sebagai bagian dari program Millenium Development Goal, dan program Unawe sendiri diarahkan supaya generasi mendatang mengenal alam (semesta dan lingkungan). Ekspedisi ini diberi nama Trans-Java Star Party 2007-2008 dan ekspedisi terus menerus yang dilakukan NASA (*National Aeronautics and Space Administration*) beserta kontributor untuk terus memberikan dukungan kepada siapa saja yang membantu terlaksananya program ini.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan media interaktif pembelajaran ini bertujuan untuk lebih mengenalkan apa itu benda langit khususnya bulan, rasi bintang, tata surya dan komet kepada anak sekolah dasar sehingga diharapkan mampu membantu para

tenaga pendidik untuk memberikan penjelasan dengan lebih menarik dalam hal ini penyampaian informasi melalui metode interaktif pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* dan disisipkan animasi animasi didalamnya agar anak tidak mudah bosan dalam menerima materi yang disampaikan melalui media interaktif ini.

