

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPS adalah kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang sudah mulai diajarkan kepada siswa/i kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Penulis tertarik menjadikan IPS sebagai topik dalam skripsi karena IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dimana isi materi di dalamnya banyak membutuhkan hafalan. Kecenderungan siswa/i yang malas membaca dan mengulang kembali hasil belajar di sekolah, karena hampir seluruh waktunya digunakan untuk bermain. Selain itu, kebanyakan siswa/i telah memiliki kegiatan rutin yang harus dilakukan setelah mereka pulang sekolah.

IPS terbagi menjadi dua bidang yaitu Geografi dan Sejarah. Setelah melakukan survei lebih lanjut mengenai pelajaran IPS di tingkat SD, penulis menemukan perbedaan materi yang cukup jauh antara kelas 3 SD sampai kelas 6 SD baik untuk bidang Geografi maupun Sejarah. Untuk bidang Geografi, materi pembelajaran di kelas 3 SD meliputi pengenalan keluarga dan lingkungan sekitarnya; di kelas 4 SD dititikberatkan pada wilayah Indonesia, 33 provinsi, Sumber Daya Alam (SDA), dan Sumber Daya Manusia (SDM) secara umum; di kelas 5 SD mempelajari pembagian waktu Indonesia, SDA, dan SDM secara detil; sedangkan pada kelas 6 SD materi pembelajaran sudah mencakup dunia. Oleh karena itu, mengingat adanya keterbatasan waktu dalam menulis skripsi ini maka penulis mengambil materi IPS Geografi kelas 4 SD —mempelajari negeri

kita, Indonesia beserta isinya— sebagai bahan yang akan digunakan dalam perangkat ajar ini.

Selain itu, bidang Geografi juga dipilih karena materi Geografi dalam pelajaran IPS lebih banyak dibandingkan Sejarah. Materi dalam Geografi umumnya dirangkum ke dalam sebuah buku, yang kemudian digunakan oleh para guru sebagai panduan dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa/i. Padahal kita tahu, buku hanya dapat memuat tulisan dan gambar yang terbatas saja. Didalamnya tidak dapat menuliskan atau memberikan gambaran secara lengkap karena adanya keterbatasan tempat, sehingga seringkali membuat siswa/i kesulitan untuk membayangkan dan memahami materi yang disampaikan. Siswa/i hanya diminta menghafal meskipun materinya tidak dimengerti. Jadi, sebenarnya mereka tidak mengerti apa yang mereka hafalkan.

Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia dengan total propinsi mencapai 33 buah, sangatlah mustahil apabila seorang siswa/i harus mengunjungi setiap propinsi yang ada hanya untuk mengenal wilayah dan kekayaan daerah tersebut. Sehingga pemerintah menyediakan fasilitas untuk membuat miniatur yang menggambarkan keadaan geografi Indonesia beserta ragam budayanya. Hal ini diwujudkan melalui Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Masalah lainnya yang timbul adalah siswa/i harus didampingi orang tua atau guru untuk dapat pergi ke sana. Sementara, pihak orang tua atau guru tidak dapat sewaktu-waktu menemani setiap siswa/i dalam melakukan kunjungan ke TMII.

Berawal dari masalah tersebut, penulis tertarik untuk memvisualisasikan TMII ke dalam komputer berupa alat bantu dalam bentuk perangkat ajar yang

merupakan aplikasi piranti lunak berbasis multimedia. Pembuatan perangkat ajar yang menggunakan komputer, didasarkan atas pertimbangan bahwa saat ini perkembangan teknologi, khususnya di bidang komputer telah maju dengan pesat. Hal ini terlihat pada penggunaan komputer yang hampir meliputi semua bidang kehidupan manusia. Dengan dibuatnya perangkat ajar yang penggunaannya harus melalui komputer, akan membuat siswa/i lebih mengenal dan terbiasa dengan cara pengoperasian komputer. Sementara itu, untuk menarik minat siswa/i yang pada umumnya merasa bosan apabila hanya belajar menggunakan buku pelajaran, yang mana lebih banyak berbentuk teks dan gambar tidak berwarna, kurang jelas dan tidak menarik. Maka penulis menggunakan bantuan multimedia, misalnya dengan adanya tambahan suara, gambar yang berwarna, gambar yang bergerak (animasi), dan tampilan yang menarik. Selain itu, dengan adanya visualisasi dalam perangkat ajar ini yang diterapkan dengan bantuan multimedia, siswa/i akan lebih mudah mengingat hal yang sedang dipelajarinya untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan jika hanya menghafal saja, karena mereka mengerti materi yang sedang mereka pelajari.

Dengan adanya perangkat ajar ini diharapkan dapat membantu siswa/i dalam mengenal dan memahami wilayah Indonesia, serta mempermudah penghafalan pelajaran IPS bidang Geografi.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan batasan pada penulisan skripsi ini adalah:

1. Perangkat ajar dapat digunakan siswa/i kelas 4 SD hingga masyarakat luas.

2. Topik yang digunakan pada penulisan skripsi ini berdasarkan pada mata pelajaran IPS bidang Geografi kelas 4 SD yang meliputi:

a. Pengenalan peta Indonesia

- Nama dan letak 33 provinsi di Indonesia.
- Nama dan letak Ibukota tiap provinsi.
- Nama pulau-pulau besar dan kecil di Indonesia.
- Mengenal laut, selat dan batas-batas negara Indonesia secara umum.

b. Pengenalan provinsi di Indonesia

- Lambang, arti lambang, nama, tanggal berdiri, dasar hukum, Ibukota, posisi, batas wilayah, luas wilayah, jumlah penduduk berdasarkan sensus 2000, identitas daerah, pendidikan, dan agama.
- Mengetahui pembagian wilayah dan kota, nama Gubernur, APBD, gunung, sungai, danau, tanjung, teluk, selat, flora, fauna, hasil perkebunan, pertanian, tambang, industri, peternakan, perikanan, bandar udara, pelabuhan laut, dan perguruan tinggi negeri (PTN).
- Mengenal dan mengetahui kebudayaan daerah di tiap provinsi, seperti: suku dan marga, makanan khas, lagu daerah, alat musik tradisional, tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, seni hias, adat perkawinan, daerah wisata, suaka alam, hutan wisata, taman buru, dan taman laut.

3. Evaluasi terhadap pemahaman siswa/i terhadap bahan yang telah diberikan dalam perangkat ajar.

4. Bermain dengan lagu untuk mengenal dan menyanyikan lagu nasional dan lagu daerah yang ada di negeri kita, Indonesia.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menganalisis dan merancang perangkat ajar untuk pelajaran IPS bidang Geografi pada kelas 4 SD yang berbasis multimedia. Tujuan lainnya adalah agar siswa/i kelas 4 SD dapat lebih menguasai dan mengerti bahan pelajaran IPS bidang Geografi yang terdapat dalam kurikulum, serta dapat lebih memahami wilayah Indonesia melalui evaluasi yang diberikan secara acak oleh sistem.

Manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Menerapkan suatu metode belajar baru dengan cara memvisualisasikan pelajaran sehingga lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.
- Membantu para guru dalam menyalurkan pengetahuannya tentang pengenalan dan pemahaman wilayah Indonesia kepada siswa/i secara terarah.
- Mengevaluasi hasil belajar siswa/i dalam proses pemahaman pelajaran IPS bidang Geografi.
- Menambah wawasan siswa/i mengenai pelajaran IPS bidang Geografi.
- Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/i.

1.4 Metodologi

Adapun metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Metode Analisis

Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui dua cara, yaitu:

- Studi Pustaka

Dengan metode ini penulis mengumpulkan, membaca, dan mempelajari teori-teori dan soal-soal yang berhubungan dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI), multimedia, interaksi manusia dan komputer, rekayasa piranti lunak, dan geografi Indonesia. Sumber-sumbernya berasal dari berbagai buku dan referensi yang mendukung pembuatan skripsi ini.

- Studi Lapangan

Studi pustaka dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada beberapa orang guru dan kepala sekolah untuk memperoleh masukan dalam pembuatan perangkat ajar. Serta untuk mengetahui bagaimana cara pengajaran dan pemberian evaluasi hasil belajar yang baik, terarah dan bertahap. Selain itu, wawancara ini dilakukan guna mendapatkan gambaran akan kendala yang dihadapi, sehingga penulis dapat mengantisipasi dalam membuat perangkat ajar agar hasilnya dapat sesuai dengan harapan pihak sekolah. Juga akan dilakukan pengisian kuesioner kepada siswa/i kelas 4 SD tentang kesulitan yang dihadapi saat mempelajari pengenalan dan pemahaman tentang wilayah Indonesia dalam pelajaran IPS Geografi dan perubahan cara pembelajaran yang diinginkan oleh mereka.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan terstruktur akan digunakan dalam merancang sistem perangkat ajar ini, yang berisi tentang materi pelajaran dan evaluasi hasil belajar. Metode perancangan terstruktur tersebut terdiri dari:

- Struktur menu
- Perancangan database
- State Transition Diagram
- Spesifikasi proses
- Rancangan layar
- Rancangan evaluasi

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Berisi latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan yang digunakan penulis dalam menulis skripsi ini.

Bab 2. Landasan Teori

Menjelaskan berbagai teori yang digunakan dalam mendukung skripsi ini seperti teori multimedia, perangkat ajar, interaksi manusia dan komputer, rekayasa piranti lunak, serta teori-teori khusus yang terdapat pada buku pelajaran IPS bidang Geografi untuk kelas 4 SD.

Bab 3. Analisis dan Perancangan

Menganalisis dan merancang bentuk perangkat ajar yang sesuai dan menarik sehingga tujuan dibuatnya perangkat ajar ini dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan.

Bab 4. Implementasi dan Evaluasi

Pada bab ini dijelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan perangkat keras dan piranti lunak dalam mengimplementasi dan mengevaluasi perangkat ajar yang telah dibuat.

Bab 5. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari penulisan skripsi dengan judul Analisis dan Perancangan Perangkat Ajar untuk Geografi Indonesia pada Sekolah Dasar kelas 4. Dan saran-saran yang dapat digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada skripsi ini.