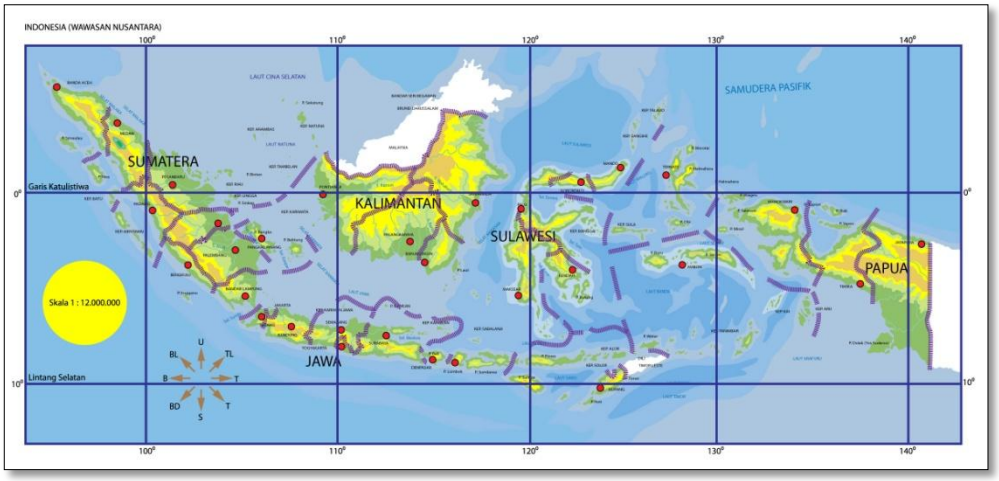
BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau yang terbentang luas dari Sabang sampai Merauke, maka untuk dapat mengetahuinya diperlukan paparan gambar kepulauan pada sebuah bidang datar yang dapat mempelihatkan tata letak suatu wilayah yang biasa disebut peta. Menurut buku IPS Terpadu (2007), peta merupakan gambar seluruh atau sebagian permukaan bumi dalam bidang datar dengan perbandingan tertentu peta memberikan informasi tentang suatu wilayah dengan perbandingan tertentu.



Gambar I.1 Peta Indonesia Vektor
Sumber: Atlas Dunia

Dilihat berdasarkan hasil Ulangan anak IPS kelas 4, di beberapa Sekolah Dasar terdapat beberapa anak yang memiliki kesulitan dalam membaca peta dan menghitung skala peta. Itu semua dapat terlihat dari hasil nilai yang diperoleh oleh sebagian anak yang masih memerlukan perbaikan.

Kondisi idealnya, beberapa Sekolah Dasar yang telah memiliki fasilitas belajar lengkap seperti Komputer dan labolatorim multimedia. Bila ditinjau dari segi sarana dan prasarana tentunya sekolah – sekolah tersebut termasuk sekolah unggul dan ideal karena pemanfaatan teknologi komputer sudah diterapkan dalam

kegiatan belajar-mengajar. Untuk mencapai suatu kegiatan belajar mengajar yang baik, belajar anak harus dapat memenuhi beberapa aspek, yakni adanya buku sumber dan media peraga. Dewasa ini perkembangan teknologi komputer dan informasi berkembang dengan pesat, tidak hanya disekolah-sekolah saja, bahkan sudah merambah hingga dunia bisnis yakni dengan adanya media alat bantu belajar luar sekolah yang dapat menampilkan teks, gambar dan suara semakin marak dijual bebas di toko-toko buku besar.



Gambar I.2 Kegiatan Belajar IPS SD
Sumber: http://awidyarso65.files.wordpress.com/2008/04/08-08-07_0812.jpg
(18 April 2012)

Menurut beberapa pengajar dibeberapa Sekolah Dasar di Kota Bandung, kesempurnaan belajar anak dapat ditinjau dari fasilitasnya. Untuk sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana belajar yang sudah lengkap bererta dengan pemanfaatan teknologi informasinya, maka untuk mencapai suatu kegiatan belajar mengajar yang ideal, belajar anak harus dapat memenuhi beberapa aspek, yakni adanya buku sumber dan media peraga. Dewasa ini perkembangan teknologi komputer dan informasi berkembang dengan pesat, di beberapa Sekolah Dasar komputer sudah menjadi salah satu fasilitas pelengkap belajar bagi siswanya. Idealnya untuk mempelajari IPS (komponen peta) tidak hanya bergantung pada media atlas dan globe tetapi dapat dibantu oleh alat bantu belajar lain, yang relevan dengan kecanggihan teknologi yakni multimedia. Multimedia digunakan sebagai pengantar belajar anak. Dengan didukung oleh multimedia yang mampu menampilkan suara, gambar dan warna, anak-anak menjadi semakin mudah, aktif

dan antusias dalam belajar dan kemampuan daya nalarnya pun semakin baik, termasuk dalam mempelajari IPS tentang peta. Conny (2008) berpendapat "Efek positif musik pada perkembangan otak merupakan area yang populer dalam penelitian otak". Sejumlah penelitian yang berkaitan dengan musik dan otak kebanyakan orang mendukung tentang temuan itu. Mendengarkan musik bagi anak-anak dapat meningkatkan ingatan, perhatian dan motivasi dalam belajar". Oleh karena itu antusiasme dan keaktifan anak dalam belajar itu merupakan hal penting, karena dengan timbulnya rasa ingin tahu, dengan antusis dan keaktifan dalam belajar, akan mendorong kinerja otak anak lebih cepat menyerap materi pelajaran denga lebih baik.

Kondisi saat ini, anak kelas 4 SD yang di sekolahnya yang telah memiliki fasilitas belajar yang memadai justru dalam penggunaaan komputer masih belum dimaksimalkan dan diaplikasikan dalam kegitan belajar mengajarnya. Begitu juga dengan alat bantu belajar anak dalam mempelajari peta masih terbatas pada media konvensional seperti atlas dan globe, padahal dengan adanya fasilitas yang mendukung seharusnya anak dapat belajar lebih baik lagi, lebih interaktif, lebih inovatif karena sudah didukungan oleh fasilitas yang memadai. Pemanfaatan teknologi multimedia seharusnya dapat digunakan sejalan dengan adanya teknologi komputer, karena dapat meningkatkan teknik revolusioner belajar anak dalam rangka membantu anak kelas 4SD agar belajar IPS dengan lebih baik.



Gambar I.3 Globe
http://www.mapsnworld.com/world-map/globe.jpg
(20 April 2012)

Menurut Bobbi (2010) menjelaskan respon anak terhadap suara, gambar, warna cenderung akan lebih cepat karena, karena otak akan lebih respon kepada sesuatu yang lebih menarik secara visual atau pendengaran.

Berdasarkan cara belajar menurut ahli pskikologi anak Michael Grinder (2008), modalitas kemampuan belajar anak digolongkan kedalam beberapa golongan, diantaranya adalah cerdas penglihatan, cerdas pendengaran dan cerdas sentuhan". Maka untuk mengimbangi dan menselaraskan kemampuan daya simak anak-anak tersebut perlu alat bantu belajar selain buku pelajaran yang bisa digunakan sebagai buku pendamping pelajaran dan bisa dipelajari dirumah. Dan belum adanya alat bantu belajar anak diluar sekolah yang membahas peta untuk kelas 4 SD secara khusus yang dijual untuk umum.

Dengan melihat fakta-fakta tersebut dan berdasarkan hasil survei kelapangan masih banyak responden yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS Peta, padahal fasilitas belajar dan teknologi komputer sudah mendukung dan tersedia disekolahnya, tetapi belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Maka tumbuhlah gagasan untuk merancang suatu alat bantu belajar diluar sekolah yang mampu membantu anak dalam belajar IPS pengenalan peta, agar anak lebih mudah dan aktif dalam belajar.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka teridentifikasi beberapa permasalahan yakni:

- Berdasarkan hasil nilai ulangan harian IPS, sebagian anak SD kelas 4 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS, khususnya dalam menghitung skala peta.
- Media alat bantu belajar anak Sekolah Dasar untuk mempelajari IPS masih terbatas pada media konvensional seperti buku, atlas dan globe .
- Multimedia masih jarang digunakan dalam penyampaian materi belajar pada anak.
- Penggunaan komputer disekolah-sekolah yang telah memilik fasilitas belajar yang lengkap, masih belum maksimal.

I.3. Fokus Permasalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah lebih difokuskan kepada " Bagaimana merancang sebuah media yang terdapat elemen text, gambar, dan audio untuk membantu anak SD kelas 4 dalam belajar peta dan membuat siswa jadi lebih aktif dalam belajar, karena dapat belajar kapan saja saat mereka membutuhkan, dengan memanfaatkan teknologi komputer dan multimedia interaktif.

I.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media alat bantu belajar di luar sekolah yang mengacu pada kurikulum standar pendidikan nasional dan sesuai pada kurikulum KTSP yang berlaku serta dapat membantu anak agar lebih mudah, aktif dan antusias dalam belajar mengenal dan memahami komponen peta. Sehingga anak mampu menyebutkan peta beserta unsur-unsur peta, simbol-simbol yang ada didalam peta dan mampu menggambarkan peta dengan dengan lebih mudah.