

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pelajaran tata surya adalah salah satu pelajaran yang akan di berikan kepada siswa tingkatan Sekolah Dasar pada kelas VI di SDIT At-Taubah kota Batam, yang dimana pada sekolah tersebut memberikan pelajaran tata surya berupa pengenalan tentang anggota tata surya. Disekolah SDIT At-Taubah pelajaran tata surya hanya di sajikan dalam bentuk teks yang menurut peneliti akan lebih efisien jika pelajaran tata surya di tampilkan dalam bentuk aplikasi yang mampu menarik rasa ingin tahu peserta didik akan membuat proses pembelajaran tata surya akan lebih efektif dan akan membuka wawasan peserta didik tentang pembelajaran tata surya.

Tata surya atau sering disebut dengan *solar system* yang terdiri dari matahari dan semua objek yang terikat dengan gaya *gravitasi* serta yang mengelilinginya menurut (Rahma & Rachman, n.d.), Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Tata Surya adalah sebuah sistem yang terdiri dari matahari, delapan planet yang berpusat pada matahari sebagai orbitnya.

Namun dengan semakin canggihnya zaman dan sudah serba digital sehingga membuat tidak ada lagi batasan dalam penggunaan teknologi yang mempengaruhi pola pikir salah satu contohnya adalah media pembelajaran yang dikenal sebagai alat bantu untuk proses pembelajara. Dengan media pembelajaran

dapat merubah pemikiran, prasaan serta perhatian, kemampuan dan keterampilan peserta didik yang dapat menjadikan suasana dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah peserta didik lebih cepat memahami materi pelajaran dan menghindari rasa bosan peserta didik saat menerima pelajaran menurut (Muyaroah & Fajartia, 2017). Sebagian peserta didik beranggapan bahwa belajar tata surya sangatlah membosankan karena guru hanya menggunakan buku sebagai media atau alat untuk mengajar. Dengan memanfaatkan media-media dan teknologi yang sedang ramai digunakan untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Tata Surya dengan tampilan yang menarik lengkap dan interaktif yang akan berpengaruh besar terhadap rasa ingin tau peserta didik tentang Tata Surya dan lebih memahami tentang pelajaran tata surya. Serta bisa menjadi media atau alat pendukung didalam proses pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Dengan berkembangnya sistem operasi saat ini sangat mendukung peserta didik dalam menggunakan *tablet* serta *smartphone* lainya yang memiliki sistem operasi android sehingga proses pembelajaran dapat diperbaiki dengan memanfaatkan teknogi yang sudah berada di genggaman saat ini, yang dimaksud android adalah sistem operasi sistem terbuka yang dirancang untuk perangkat seluler dan menawarkan kemudahan dalam penggunaan kepada para pengembangan untuk melakukan perubahan terhadap aplikasi,sistem operasi, dan *middleware* (Miswanto, 2016).

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan maka diangkat sebuah penelitian dengan judul **“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS ANDROID”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kejenuhan peserta didik saat pelajaran Tata surya di mulai.
2. Banyaknya murid-murid yang tidak menyukai pelajaran Tata surya.
3. Guru hanya menggunakan buku sebagai media untuk mengajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang ditulis di atas maka dapat di buat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang 8 (delapan) planet Tata Surya.
2. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang menggunakan Unity dengan bahasa pemograman C# .
3. Aplikasi media pembelajaran ini dapat digunakan pada android minimum versi 5.0 (*lolyop*).
4. Sifat media pembelajaran ini ditampilkan dalam bentuk teks, gambar .
5. Latihan dalam aplikasi media pembelajaran ini hanya menggunakan 24 (dua puluh Empat) pertanyaan berupa pilihan ganda tentang tata surya.
6. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran Tata Surya Khusus untuk kelas VI Sekolah Dasar.

1.4. Perumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dibahas dalam latar belakang di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android yang mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari Tata Surya serta aplikasi yang dapat membantu guru didalam proses belajar mengajar?
2. Bagaimana meningkatkan minat peserta didik untuk mengetahui tentang anggota tata surya menggunakan aplikasi android?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Membuat sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android yang mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari Tata Surya serta aplikasi yang dapat membantu guru didalam proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari Tata Surya melalui aplikasi pembelajaran yang interaktif, menarik berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Pengembangan Aplikasi Android dalam media pembelajaran tentang Tata Surya.
2. Sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPA.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi mahasiswa khususnya di Universitas Putera Batam dapat mengetahui secara lebih luas pemanfaatan aplikasi android dalam bidang Pendidikan.
2. Diharapkan dengan aplikasi ini mampu meningkat rasa keingin tahuan peserta didik untuk mempelajari Tata Surya.