

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu bidang ilmu yang mengkaji tentang alam di sekitar kita. Dalam Bahasa Inggris IPA disebut *Science*. *Science* berasal dari kata *Scientia* yang artinya pengetahuan atau faham yang mendalam. (Surjani Wonoraharjo, 2010: 11).

Salah satu pelajaran di dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang benda-benda langit atau Astronomi. Namun penulis hanya akan membahas tentang Tata Surya. Tata Surya merupakan sebuah sistem yang terdiri dari matahari, delapan planet, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lain. Ada banyak cara untuk memperkenalkan sistem tata surya kepada anak-anak seperti melalui buku atau video, namun sistem tersebut kurang efisien disebabkan anak-anak cenderung bosan membaca atau mendengarkan penjelasan yang panjang dari buku atau pun video. Cara lain untuk memperkenalkan sistem tata surya kepada anak-anak adalah dengan menggunakan permainan atau *game*. Kenapa menggunakan *game*? *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, media *game* sendiri pasti sangat digemari oleh anak-anak. Dunia anak-anak adalah bermain jadi menggunakan *game* sebagai media untuk memperkenalkan sesuatu dalam konteks ini adalah pengenalan tata surya kepada anak-anak sangatlah ampuh di karenakan mereka dapat bermain sambil mendapatkan sebuah ilmu dari permainan tersebut.

Salah satu *game* yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah *board game*. Secara harfiah *boardgame* berarti permainan dengan menggunakan papan. Gobet, Voogt, Retschitzki (2004: 2) memberikan penekanan bahwa *board game* adalah *games with a fixed set of rules that limit the number of pieces on a board, the number of positions for these pieces, and the number of possible moves*. Yang maknanya permainan yang mengharuskan pemainnya untuk menyelesaikannya dengan pergerakan yang terbatas dan aturan-aturan di dalamnya.

Penulis akan membuat sebuah *boardgame* dimana mekanisme permainannya ialah, maksimal pemain adalah 4 orang, masing-masing pemain akan di berikan 1 dek kartu dimana kartu tersebut adalah kartu hadiah dan pemain juga akan di berikan 1 dek kartu hukuman, dan juga para pemain akan di berikan masing-masing 8 bola yang dimana bola tersebut adalah 8 planet, para pemain akan mengacak dek kartu milik pemain disebelah kirinya, cara bermainnya sama seperti *game* Monopoli dan Ludo yaitu menggunakan bidak dan dadu, namun dengan alur permainan yang berbeda dimana *goals* dari *game* ini adalah pemain menempatkan 8 bola tercepat ditempat yang sudah disediakan untuk meletakkan bola tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan juga sebagai

alat bermain bagi anak yang cenderung indetik dengan sifat bermain namun dapat menerima materi pembelajaran didalamnya

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang akan di angkat dalam perancangan ini akan di batasi, materi hanya mencangkup benda-benda langit yang ada di dalam sistem tata surya (matahari, planet, komet, meteorid dan asteroid), dan di khususkan untuk anak di usia 6-12 tahun.

D. TUJUAN

Tujuan yang ingin penulis berikan adalah:

1. Memperkenalkan susunan sistem dan unsur-unsur yang terdapat pada planet-planet di dalam tata surya kepada anak-anak usia 6-12 tahun
2. Merancang media pembelajaran yang menarik menggunakan metode *Board Game*.

E. MANFAAT

Manfaat yang akan diberikan penulis dalam penulisan karya adalah

1. Anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang susunan sistem tata surya
2. Anak-anak dapat belajar sambil bermain menggunakan media *Board Game*.