

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fisika merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang keadaan alam dan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran fisika perlu memanfaatkan keadaan alam sekitar agar siswa dapat belajar langsung dengan penerapannya. Namun banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan alam sekitar dalam proses pembelajarannya. Sehingga tidak semua materi fisika dapat tersampaikan dengan jelas.

Agar proses pembelajaran di kelas dapat tersampaikan dengan jelas, maka seorang guru hendaknya melakukan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Pada materi fisika khususnya materi gerak melingkar, siswa mengalami kesulitan karena pada materi tersebut membutuhkan imajinasi, praktikum serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari materi gerak melingkar, siswa dapat memahami beraneka jenis gerak melingkar serta contoh-contoh aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari melalui proses pembelajaran di luar kelas. Hal ini dirasa penulis sangat kurang efektif disebabkan akan mengurangi jam pelajaran yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat media belajar mandiri agar siswa dapat memahami materi fisika dengan baik khususnya pada materi gerak melingkar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berbantuan *software* Macromedia Flash versi 8, peneliti dapat menuangkan aplikasi-aplikasi gerak melingkar dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan video dan siswa dapat menggunakan media belajar tersebut secara mandiri. Selain digunakan untuk memvisualisasikan materi gerak

melingkar dengan menggunakan video, media ini dilengkapi dengan animasi, soal-soal, baik contoh soal maupun soal-soal latihan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Media Belajar Mandiri Berbasis Komputer pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Melingkar di SMA”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Media yang bagaimana yang dapat digunakan oleh siswa SMA sebagai sarana belajar mandiri pada pokok bahasan kinematika Gerak Melingkar”.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media belajar mandiri berbasis komputer yang efektif untuk siswa SMA pada sub pokok bahasan kinematika Gerak Melingkar.

1.4 Indikator Keberhasilan

Sebagai indikator agar tujuan dapat tercapai adalah :

1. Menghasilkan CD Media Belajar Fisika yang memuat animasi, contoh soal, soal-soal baik soal latihan maupun soal test serta video aplikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kinematika Gerak Melingkar.
2. Media belajar mandiri yang dikembangkan efektif (hasil angket menyatakan minimal 80% siswa pengguna setuju bahwa media

yang dikembangkan bermanfaat membantu pemahaman materi Gerak Melingkar).

1.5 Manfaat Penelitian

- ❖ Manfaat Bagi Siswa :
 - Menjadi daya tarik siswa untuk mempelajari Fisika terutama pada sub pokok bahasan Gerak Melingkar.
 - Mempermudah siswa memahami materi Gerak Melingkar.
- ❖ Manfaat Bagi Guru :
 - Memotivasi guru untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran.
 - Mempermudah dalam menjelaskan serta mempersingkat waktu.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Materi belajar fisika dalam media belajar mandiri ini adalah pada pokok bahasan Kinematika Gerak Melingkar di tingkat SMA.
2. Pembuatan media belajar mandiri ini menggunakan software Macromedia Flash Proffesional 8 dengan ditunjang oleh software Adobe Audition 3.0 dan Ulead Video Studio 11 sebagai alat pengolah sound dan alat pengolah video.

1.7 Sistematika Penulisan

- BAB I : PENDAHULUAN**
- BAB I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
- BAB II menjelaskan tentang pengertian media belajar mandiri, media berbasis komputer, adobe audition, uraian teori dan ulasan-ulasan tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan.
- BAB III : METODOLOGI**
- Bab III membahas tentang prosedur-prosedur yang digunakan dalam penelitian meliputi: metodologi penelitian, bagan penelitian, tahap penelitian, setting penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.
- BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
- Bab IV membahas tentang hasil penelitian (uji lapangan) dan pembahasan.
- BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**
- Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.