

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat pada saat ini. Pendidikan perlu mengikuti perubahan serta perkembangan teknologi yang semakin canggih. Salah satunya memanfaatkan multimedia sebagai perangkat yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan *audiovisual*. Modul multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Cepi Riyana dan Rudi Susilana: 2007).

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan

dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Dwi Sarwiko: 2009).

Metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru di SMA Negeri 3 Kota Jambi adalah metode ceramah. Pada metode ini kadang-kadang konsentrasi siswa terganggu dengan hal lainnya, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran. Berdasarkan fakta dari hasil kuisioner diperoleh 80 dari 100 siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi menyatakan merasa jenuh selama belajar fisika. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka sangat penting untuk menggunakan pendekatan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash yang dipaparkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA KINEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH PADA SMA NEGRI 3 KOTA JAMBI”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi media pembelajaran fisika kinematika dengan menggunakan Adobe Flash agar menarik dan mudah dipahami ?
2. Bagaimana hasil evaluasi media pembelajaran pada SMA Negeri 3 Kota Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan tidak terlalu meluas dan lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di SMA Negeri 3 kota Jambi khusus kelas X, materi hanya menyangkut pokok bahasan Kinematika yang mencakup:
 - a. Pengertian gerak, jarak, dan percepatan
 - b. Laju kecepatan, dan percepatan
 - c. Gerak lurus beraturan
 - d. Gerak lurus berubah beraturan
 - e. Gerak vertikal
 - f. Pewaktu ketik (*Ticker Timer*)
2. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Adobe Flash CS 5.5*. dapat dioperasikan di laptop.
3. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk multimedia interaktif dan simulasi yang berisikan suara, gambar teks, dan animasi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 5.5*.
2. Mengevaluasi hasil media pembelajaran Fisika kinematika berbasis *Adobe Flash* pada SMA Negeri 3 Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis:

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 5.5*.
- b. Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik:

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *flash*
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, pada pelajaran Fisika.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

3. Bagi Pendidik Atau Guru:

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *flash*.
- b. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Dunia Pendidikan:

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
- b. Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- c. Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 5.5*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada literatur-literatur yang membahas kosep teoritis yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem / perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem / perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dengan hasil tersebut.