

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Pendidikan pada era globalisasi seperti sekarang tidak luput dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi mampu memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan informasi lebih tepat, cepat dan akurat selain itu dalam bidang pendidikan teknologi informasi bisa digunakan untuk media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah menggunakan sarana multimedia.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SMA N 1 Cangkringan metode yang digunakan untuk mengajar sudah memanfaatkan teknologi yang ada. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran didominasi dengan menjelaskan slide materi pada LCD yang sebatas menggunakan teks dan gambar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas kurang maksimal dan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung berpusat pada guru sedangkan siswa hanya menjadi objek pembelajaran.

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru di SMA N 1 Cangkringan. Keunggulan multimedia interaktif untuk menyampaikan informasi jauh lebih banyak ,dengan menggunakan animasi, suara, video, teks, dan gambar.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis diatas maka skripsi ini mengambil judul "*Media pembelajaran interaktif dinamika partikel untuk kelas 10 di SMA N 1 Cangkringan*"

### **1.2 Rumusan masalah**

Sesuai dengan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut "*Bagaimana cara membuat pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika tentang dinamika partikel untuk kelas 10 di SMA N 1 Cangkringan*".

### **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk kelas 10 SMA N 1 Cangkringan.
2. Materi yang di tampilkan dalam bab dinamika adalah hukum newton, mengenal berbagai jenis gaya, dan analisis kuantitatif masalah dinamika partikel sederhana.

### **1.4 Tujuan penelttian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif fisika tentang dianamika partikel untuk kelas 10 di SMA N 1 Cangkringan sebagai alternatif yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

### **1.5.1 Manfaat secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan peajaran di SMA N 1 Cangkringan,serta menambah pengetahuan multimedia pembelajaran yang mamapu meningkatkan belajar siswa.

### **1.5.2 Manfaat praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi siswa**

1. Meningkatkan aktifitas belajar siswa.
2. Memudahkan siswa memahami materi.
3. Menghilangkan rasa bosan siswa dalam mengikuti pelajaran.

#### **1.5.2.2 Bagi guru**

1. Memudahkan dalam menjelaskan materi.
2. proses KBM lebih efektif.

#### **1.5.2.3 Bagi sekolah**

1. Meningkatkan mutu pendidikan di seekolah
2. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja.

## 1.6 Metode penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen.

### 2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran dari ahli materi,serta untuk memperoleh data berupa kondisi siswa dari guru mata pelajaran fisika.

## 1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempelajari dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah,rumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian,manfaat penelitian,metode penelitian

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJUAN UMUM**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia,pengertian media pembelajaran,bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah teori lain yang ada kaitanya dengan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan analisis kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

