

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dipahami oleh para siswa, dikarenakan banyaknya pengertian yang sulit dipahami dan tidak dapat dilihat secara langsung, contohnya gaya dan usaha. Sebagian besar para siswa hanya menghafal pengertian dan rumusnya, dan tidak memahaminya. Sehingga siswa tidak bisa mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari, dan bila siswa dalam ulangan atau ujian sebagian besar soal diubah, maka siswa bingung bahkan tidak dapat menjawab soal tersebut.

Untuk mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami akan pelajaran IPA dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat menggunakan bantuan metode dan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan dan imajinasikan pelajaran fisika dengan mudah.

Maka penulis membuat suatu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan tenaga pengajar untuk menyampaikan materi di kelas maupun digunakan secara langsung oleh siswa untuk belajar mandiri, dengan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahaminya. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan pembuatan komik animasi menggunakan Macromedia Flash Pro 8, yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis Komputer Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Sebagai Media Pendamping dalam Pembelajaran IPA”

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dibahas adalah: “Bagaimana membuat media pendamping yang memadukan komik, animasi, dan IPA yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan juga dapat membantu siswa memahami pokok bahasan pesawat sederhana?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran komik animasi berbasis komputer yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari konsep pesawat sederhana untuk siswa SMP.

### **1.4. Indikator Keberhasilan.**

Sebagai indikasi bahwa tujuan telah berhasil adalah:

1. Dihasilkannya *compact disk (CD)* dan file yang sudah diupload di internet dengan judul pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis komputer pada pokok bahasan pesawat sederhana sebagai media pendamping dalam pembelajaran fisika kelas VIII SMP.
2. Prosentase hasil angket uji terbatas yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini baik, harus lebih dari ( $\geq 80\%$ ).

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Media pembelajaran ini dapat di manfaatkan oleh siswa, guru, dan sekolah.

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Siswa dapat termotivasi untuk belajar mandiri.
  - b. Mempermudah pemahaman siswa mengenai pesawat sederhana.
  - c. Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan mengenai media pendamping yang dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran IPA.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Membantu guru untuk menjelaskan pokok bahasan pesawat sederhana.
  - b. Menginspirasi guru untuk berkreasi dan membuat media pembelajaran yang menarik.

3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Menginspirasi sekolah untuk berkreasi dan membuat media pembelajaran yang menarik.
  - b. Melengkapi media pembelajaran sekolah.

### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Materi pembelajaran IPA dalam media pembelajaran dibatasi pada pokok bahasan pesawat sederhana pada tingkat SMP
2. Media pendamping yang digunakan untuk menunjang proses belajar-mengajar ini menggunakan software *Macromedia Flash* sebagai alat untuk membuat komik animasi.
3. Dalam penelitian ini hanya dilakukan uji terbatas.

### **1.7. Penjelasan istilah**

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam penelitian yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis Komputer Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Sebagai Media Pendamping dalam Pembelajaran IPA”, maka peneliti merasa perlu menyertakan definisi operasional istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Media pembelajaran berbasis komputer didefinisikan sebagai media yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, dan grafik pada sebuah tampilan yang digunakan oleh pengguna (*user*). Sedangkan media pendamping adalah media pembelajaran yang diberikan kepada siswa yang berfungsi mendukung materi yang disampaikan guru di kelas. Dan komik adalah cerita bergambar, dimana gambar-gambar tersebut berada di dalam bingkai dan dilengkapi dengan balon-balon kata.

## **1.8. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang mendasari penyusunan skripsi ini, perumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, penjelasan istilah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Kajian Pustaka**

Berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi dan menyampaikan hal-hal baru yang akan ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan.

### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Berisi tentang rencana penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, indikator penelitian, metode penelitian dan indikator keberhasilan.

### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil tersebut.

### **BAB V : Simpulan dan Saran**

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sehubungan dengan penelitian ini.