

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan Permendikbud No. 81A tahun 2013, kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik. Pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat memanfaatkan berbagai bentuk sumber belajar di sekitarnya.

Menurut Saripudin dan Winatapura dalam Djamarah (2006: 49), terdapat kurang lebih lima sumber belajar, yaitu manusia, buku, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Media pendidikan atau media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan perantara bagi sumber informasi (pendidik) untuk menyampaikan pembelajaran kepada penerima informasi (peserta didik). Menurut Arsyad (2013: 74), media pembelajaran yang baik memenuhi kriteria berupa memenuhi tujuan, praktis, luwes, dan bertahan, tepat sasaran, dan sesuai dengan keterampilan.

Menurut Seels dan Richey (1994) berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran terbagi atas, media pembelajaran cetak, audio-visual, berbasis komputer, serta gabungan cetak dengan komputer. Media pembelajaran berbasis komputer kini cukup diminati, karena cukup mudah digunakan kapanpun dan dimanapun. Hal ini juga didukung dengan kemampuan sebagian besar peserta didik di wilayah perkotaan untuk mengoperasikan komputer.

Berdasarkan observasi uji analisis kebutuhan yang dilakukan pada 30 peserta didik SMA, sebanyak 53,33% peserta didik tidak menyukai pelajaran fisika. Siswa mengeluhkan terdapat beberapa materi yang tidak sempat dibahas di dalam kelas, karena kurangnya alokasi waktu,

yakni materi getaran harmonis sederhana. Di sisi lain, 93,33% peserta didik menggunakan komputer personal dalam kesehariannya, baik untuk membantu kegiatan belajar atau kegiatan lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis bermaksud untuk meneliti permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book* untuk Materi Gerak Harmonis Sederhana di SMA**".

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Media pembelajaran buku dikembangkan dalam bentuk *e-book* interaktif berbasis *flip book*.
2. Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran berbasis *flip book* adalah getaran harmonis sederhana.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah:

"Apakah media pembelajaran berbasis *flip book* untuk materi gerak harmonis sederhana di SMA sudah layak sebagai media pembelajaran bagi siswa?"

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Mahasiswa Fisika

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi mahasiswa fisika, khususnya pendidikan fisika mengenai pengembangan media pembelajaran untuk materi gerak harmonis sederhana dalam bentuk *e-flip book*.

### 2. Pendidik

Dapat memberikan informasi mengenai penggunaan *flip book* digital fisika yang dapat dijadikan media pembelajaran

mengenai gerak harmonis sederhana dalam proses belajar mengajar.

3. Masyarakat

Memberikan informasi mengenai pengenalan media *flip book* digital fisika sebagai media pembelajaran yang menarik untuk materi gerak harmonis sederhana.

4. Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan salah satu sumber referensi bagi peneliti lain tentang pengembangan media pembelajaran *flip book* digital fisika materi gerak harmonis sederhana pada penelitian selanjutnya.