

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SMP sampai SMA dan yang paling tidak disukai oleh kebanyakan orang. Dikarenakan fisika memuat banyak sekali rumus fisika yang rumit dan cukup membingungkan. Kita seringkali mendengar kata "Fisika" tapi apa sebenarnya pengertian fisika, fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari sifat dan gejala pada benda-benda di alam. Akibatnya mata pelajaran fisika menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Keadaan ini dipicu pula oleh materi kurikulum yang padat dengan informasi dan ujian yang menekankan pada hafalan dan hitungan, ditambah dengan kurangnya media belajar yang tersedia.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi seperti ini, membawa pengaruh pada meningkatnya perangkat keras komputer dengan harga yang semakin murah. Jumlah komputer oleh lembaga pendidikan maupun di sekolah sendiripun meningkat. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu system yang membantu dalam proses pembelajaran dengan bantuan

komputer agar dalam penyampaiannya lebih menarik dan interaktif.

Maka untuk mengatasi permasalahan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar mata pelajaran fisika ini dibutuhkan model pembelajaran dengan berbasis dekstop. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran dengan berbasis dekstop, maka dapat mengkondisikan siswa untuk berlatih membiasakan diri sebagai pembelajar mandiri sehingga memacu peningkatan perolehan belajar siswa pada mata pelajaran fisika.

Sehingga penulis mempunyai gagasan untuk membuat aplikasi pembelajaran fisika untuk siswa SMA kelas satu pada semester pertama. Aplikasi ini berbasis dekstop dengan menggunakan bahasa pemrograman java, sehingga dengan aplikasi ini siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang di ajarkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana aplikasi pembelajaran berbasis dekstop ini dapat diimplementasikan pada pelajaran fisika untuk siswa SMA kelas satu pada semester pertama.

2. Bagaimana aplikasi pembelajaran berbasis dekstop ini dapat dirancang dengan semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat pelajar siswa SMA kelas satu untuk mempelajari pelajaran fisika.

1.3. Ruang Lingkup

Untuk menghindari kerancuan dan ketidak jelasan dalam pembahasan, maka dibuat ruang lingkup yang jelas dalam pembuatan aplikasi ini. Adapun ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pembelajaran ditujukan untuk khususnya siswa SMA kelas satu pada semester pertama.
2. Materi yang diberikan adalah pelajaran fisika sesuai dengan kurikulum tahun 2013.
3. Materi belajar terdiri dari Besaran Fisika dan Satuannya, Gerak Lurus, Gerak Melingkar Beraturan, Dinamika Partikel.
4. Aplikasi terdiri dari latihan soal, soal kuis dan skor.
5. Terdapat soal kuis yang di sajikan secara random.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah java.
7. Aplikasi ini diimplementasikan dalam bentuk CD interaktif.

1.4. Tujuan

Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membangun suatu aplikasi pembelajaran fisika untuk siswa SMA kelas satu pada semester pertama, untuk dapat membantu siswa dalam belajar fisika dengan mudah melalui media pembelajaran.