

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fisika merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang mempelajari tentang sifat dan fenomena alam atau gejala alam. Fisika adalah mata pelajaran yang memuat materi pelajaran berupa teori dan kegiatan praktikum. Namun, pembelajaran IPA masa sekarang ini kurang dikaitkan dengan isu sosial dan teknologi yang ada di masyarakat yang akan terjadi membuat peserta didik malas untuk mempelajari ilmu Fisika. Akan tetapi jika dipelajari lebih dalam lagi, akan terlihat mata pelajaran fisika sangat menarik karena berkaitan dengan kehidupan.

Penyebab kurang tertarik peserta didik untuk mata pelajaran fisika, diantaranya pengemasan pembelajaran fisika yang monoton ceramah (Harjanto, 2012). Hal tersebut karena media pembelajaran belum bisa dikembangkan padahal berbagai sarana sudah tersedia untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut salah satunya alat-alat praktikum yang mengandung materi fisika.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002).

Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih berkompeten dalam memfasilitasi peserta didik. Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami langsung.

Media permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar dan yang paling penting permainan mampu membuat peserta didik menikmati pembelajaran (Mardati dkk, 2015).

Pokok bahasan usaha dan energi, kegiatan menganalisa suatu kejadian menjadi hal yang harus dilakukan peserta didik untuk dapat menjawab setiap soal yang ada pada pokok bahasan. Sehingga pengembangan media pembelajaran akan menghasilkan inovasi baru dalam pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran berbasis papan permainan.

Kelebihan dari media pembelajaran berbasis papan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar, seperti kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar aktif. Dalam proses belajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan tetapi interaksi antar peserta didik menjadi lebih menonjol. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila mereka tidak bisa baru menanyakan pada guru. Karena

interaksi seperti ini mereka menjadi mengetahui kekuatan masing-masing (Wulandari dkk, 2017)

Hal ini membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis papan permainan *Slide and Ladder* pada pokok bahasan Usaha dan Energi di SMA. Dimana "*Slide and Ladder*" modifikasi dari media pembelajaran berbasis papan permainan ular tangga pada umumnya

Berdasarkan uraian diatas akan dilakukan penelitian dengan judul **“ Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Papan Permainan “ Slide And Ladder” Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA GIKI 1 Surabaya”**

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran fisika berbasis papan permainan "*Slide and Ladder*" pada pokok bahasan Usaha dan Energi yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana media pembelajaran fisika berbasis papan permainan "*Slide and Ladder*" pada pokok bahasan Usaha dan Energi yang diberikan ke peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran fisika berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran fisika berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pada pokok bahasan Usaha dan Energi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti yang ingin dicapai antara lain:

1. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pokok bahasan usaha dan energi yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pokok bahasan usaha dan energi.
3. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pokok bahasan usaha dan energi dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pada pokok bahasan usaha dan energi.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah

1. Dihasilkan 1(satu) set media pembelajaran fisika berbasis papan permainan “*Slide and Ladder* “ pokok bahasan usaha dan energi.
2. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran fisika berbasis papan permainan “ *Slide and Ladder*” pokok bahasan usaha dan energi berada dalam kategori baik
3. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran fisika berbasis papan permainan “*Slide and Ladder*” pada pokok bahasan Usaha dan Energi berada dalam kategori baik.
4. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan (*N-gain*) dalam kategori sedang ($0,3 \leq g < 0,7$).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian media pembelajaran berupa papan permainan *Slide and Ladder*, yaitu :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran fisika.
 - b. Peserta didik mendapatkan proses pembelajaran yang interaktif dengan adanya penggunaan media pembelajaran dikelas.
 - c. Menambah pengetahuan peserta didik terhadap konsep penerapan usaha dan energi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru:
 - a. Dapat digunakan guru sebagai alat bantu mengajar untuk pokok bahasan usaha dan energi.
 - b. Dapat memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran papan permainan yang menarik.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat melengkapi media pembelajaran sekolah.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian meliputi:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMA GIKI 1 Surabaya kelas X-MIPA 1 dan X-MIPA 3.
- b. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran fisika ini meliputi materi tentang usaha dan energi.
- c. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning*
- d. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup, dan sistematis penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang uraian teori yang mendukung ide atau gagasan dari penelitian yang berasal dari buku ataupun penelitian sejenis dan pernah dilakukan serta menyampaikan hal-hal baru yang akan ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab III rencana penelitian yang menyangkut langkah-langkah pengembangan, metode analisis data yang digunakan pada penelitian yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang hasil dari media yang dibuat dan pembahasan tentang analisis data uji validasi serta uji lapangan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran-saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk perkembangan media yang telah dibuat.