

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fisika adalah ilmu mengenai alam, yang mempelajari unsur-unsur dasar pembentuk alam semesta, gaya-gaya yang bekerja di dalamnya, dan akibat-akibatnya. Fisika merupakan salah satu ilmu sains paling dasar, konsep-konsep dasar fisika tidak hanya mendukung ilmu fisika saja, namun juga mendukung perkembangan ilmu dan teknologi lain. Ilmu fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik pada tingkat SMA. Peserta didik masih menganggap mata pelajaran fisika sebagai pelajaran yang paling sulit (Siswanto & Rechana, 2011). Pada umumnya di sekolah, peserta didik cenderung takut bahkan malas untuk belajar fisika. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa fisika itu sulit, rumit, dan banyak rumus yang harus dihafalkan.

Penyampaian materi yang cenderung monoton dapat mempengaruhi ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran. Banyaknya teori dan konsep yang harus dijelaskan membuat guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran dari segi model pembelajaran maupun media pembelajaran, sehingga apa yang dijelaskan dapat tersampaikan dengan baik. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Peserta didik akan memberikan respons positif terhadap atau selama proses belajar mengajar berlangsung (Rahman dan Amri, 2014).

Papan permainan adalah salah satu media permainan yang disukai oleh peserta didik. Bermain dengan cara berkelompok membuat peserta didik saling berkomunikasi dan bekerjasama dengan peserta didik lainnya. Menurut Triastuti dkk (2017:5) dalam penelitiannya, nilai karakter positif yang terkandung di dalam papan permainan antara lain mengembangkan sikap empati terhadap teman, kerjasama, kebersamaan/kekompakan, disiplin, jujur, menghargai orang lain, serta melatih tanggungjawab.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan papan permainan sebagai media pembelajaran fisika yang diberi nama *Journey of Physics*. *Journey of Physics* merupakan media pembelajaran fisika yang dimodifikasi dari permainan monopoli. Permainan ini dipilih karena monopoli merupakan permainan yang terkenal hingga mendunia serta mudah untuk dimengerti dan dimainkan. Untuk itu, peneliti melakukan pengembangan dengan membuat sebuah media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” yang berisi materi momentum dan impuls. Media pembelajaran ini dibuat berbeda dengan media pembelajaran yang lainnya, media dibuat dalam ukuran yang besar sehingga guru dapat memonitor peserta didik dengan baik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini. Selain itu peserta didik juga dapat berlatih soal-soal momentum dan impuls dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat bosan dalam pembelajaran, karena media pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin dari segi desain dan proses belajar sambil bermain. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengubah anggapan negatif peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Papan Permainan *“Journey of Physics”* Pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPA 1 dan X IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya”**.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis papan permainan *“Journey of Physics”* pokok bahasan momentum dan impuls yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana media pembelajaran berbasis papan permainan *“Journey of Physics”* pokok bahasan Momentum dan impuls yang diberikan ke peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis papan permainan *“Journey of Physics”* pokok bahasan momentum dan impuls dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan *“Journey of Physics”* pokok bahasan momentum dan impuls?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain:

1. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Mendeskripsikan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls yang diberikan ke peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikasi keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Dihasilkan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls.
2. Hasil validasi angket oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pokok bahasan momentum dan impuls berada dalam kategori baik.

3. Peningkatan penguasaan materi peserta didik pada pokok bahasan momentum dan impuls dapat dilihat melalui *N-Gain* sedang ($0,3 \leq g < 0,7$).
4. Keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran pada pokok bahasan momentum dan impuls berada dalam kategori baik.
5. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan "*Journey of Physics*" pokok bahasan momentum dan impuls berada dalam kategori baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis papan permainan "*Journey of Physics*", yaitu:

1. Bagi Peserta Didik
 - Peserta didik mendapatkan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
 - Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik.
 - Peserta didik menjadi terbantu untuk belajar materi momentum dan impuls dengan menggunakan media pembelajaran ini.
2. Bagi Guru
 - Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu mengajar pada materi momentum dan impuls saat di kelas.
 - Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran fisika berbasis papan permainan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMA Hang Tuah 4 Surabaya kelas X IPA 1 dan X IPA 2 tahun pelajaran 2018/2019.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Direct Instruction* (DI).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan tentang uraian materi, teori yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang bagan rencangan dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang uraian hasil media pembelajaran dan hasil dari analisis data yang dilakukan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.