

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang banyak sekali jenis permainan yang menarik di kalangan siswa SMA sehingga membuat pola pikir siswa menjadi lebih menyukai permainan daripada belajar. Pada saat proses belajar-mengajar di sekolah berlangsung beberapa siswa terlihat sibuk sendiri dengan permainannya. Terutama ketika pelajaran Fisika yang dianggap susah oleh siswa, mereka cenderung lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi sehingga membuat siswa menjadi kurang mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Padahal pada pelajaran Fisika terdapat banyak rumus yang harus dipahami dan dihafal serta banyak variasi soal yang perlu dipelajari. Selain itu, ketika di luar sekolah banyak siswa yang tidak memiliki keinginan untuk belajar. Mereka lebih memilih bermain dengan teman – temannya daripada belajar. Ketika mereka memiliki soal – soal latihan yang diberikan oleh guru, mereka cenderung mengerjakan asal-asalan dan hanya menyalin hasil pekerjaan temannya. Dari fenomena tersebut perlu dicari media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar Fisika secara mandiri di luar sekolah dan mampu berlatih soal – soal untuk memahami materi suhu dan kalor.

Menurut Kimpraswil (Muhammad, 2009) permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dengan

lebih baik. Untuk itu perlu dibuat media pembelajaran berupa permainan, salah satunya permainan monopoli. Permainan monopoli adalah suatu permainan dalam kelompok dimana siswa harus menjawab banyak pertanyaan agar siswa memenangkan permainan. Dalam permainan ini siswa dituntut untuk lebih memahami materi suhu dan kalor agar mereka dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuat media pembelajaran berupa papan permainan monopoli fisika yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Monopoli Fisika SMA pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor**”.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan diajukan dalam penelitian adalah pengembangan media pembelajaran papan permainan monopoli fisika SMA yang bagaimana agar dapat digunakan sebagai media belajar di luar sekolah pada pokok bahasan suhu dan kalor?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran papan permainan monopoli Fisika SMA yang dapat digunakan sebagai sarana belajar di luar sekolah pada pokok bahasan suhu dan kalor.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah

1. Dihasilkan papan permainan monopoli Fisika SMA yang dilengkapi beberapa set kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dapat mendeskripsikan materi suhu dan kalor.
2. Hasil angket terhadap media papan permainan monopoli Fisika SMA yang telah dibuat menunjukkan minimal 80% siswa menyatakan bahwa media menarik dan mampu memahami materi suhu dan kalor.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran papan permainan monopoli Fisika untuk pokok bahasan suhu dan kalor, yaitu :

1. Menumbuhkan ketertarikan belajar Fisika melalui permainan.
2. Dapat digunakan sebagai media belajar di luar sekolah untuk menarik siswa berlatih soal-soal Fisika tentang materi suhu dan kalor.
3. Dapat digunakan guru sebagai alat bantu mengajar untuk pokok bahasan suhu dan kalor dan dapat memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik.
4. Dapat melengkapi media pembelajaran di sekolah.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian meliputi pengembangan media pembelajaran papan permainan monopoli Fisika SMA pada pokok bahasan suhu dan kalor.

1.7 Terminologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode pengembangan yang berorientasi pada produk.
- b. Uji kelayakan kelompok ahli (dosen), kelompok kecil (mahasiswa), dan kelompok besar (siswa SMA) melalui angket.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal 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, terminologi, dan sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang uraian teori yang mendukung ide atau gagasan dari peneliti 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, uji terbatas serta hasil 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.