

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pelajaran fisika sangat berperan penting dalam kehidupan karena setiap peristiwa yang terjadi dalam kehidupan selalu berhubungan dengan fisika. Salah satu pokok bahasan yang terdapat dalam pelajaran fisika adalah pokok bahasan optika geometri. Optika geometri banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari baik peristiwanya maupun aplikasinya. Meskipun pelajaran fisika sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika. Berdasarkan data yang diperoleh di SMA Kristen GKLB (Gereja Kristen Luwuk Banggai) Luwuk ditemukan bahwa hasil belajar fisika di kelas X-A kurang memuaskan. Siswa yang memenuhi SKM hanya 32% dengan nilai rata-rata 62,47 (SKM=70) dan siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran hanya 26% dari 19 siswa.

Rendahnya prestasi ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya, ada yang diam, melamun, asyik mencoret-coret atau menulis di luar materi fisika, dan ada juga siswa yang terlihat sangat memperhatikan penjelasan guru akan tetapi ketika diberi pertanyaan tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan alasan belum paham. Hal tersebut terjadi karena selama proses pembelajaran berlangsung, guru mendominasi pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa bosan, kurang berkonsentrasi, dan menganggap pelajaran fisika sulit.

Berdasarkan uraian di atas perlu diupayakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran

yang nampaknya sesuai dengan suasana tersebut adalah pembelajaran kooperatif dengan *game puzzle* berbantuan media komputer. *Game puzzle* dikerjakan siswa secara berkelompok. Melalui *game puzzle*, siswa memahami materi dengan lebih mudah karena terjadi diskusi dengan bahasa yang sesuai dengan gaya bahasa mereka sendiri. Selain itu, *game puzzle* dapat membangkitkan minat siswa dalam menyelesaikan soal-soal latihan.

Dalam suatu pembelajaran juga dibutuhkan suatu media yang dapat menunjang pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah media komputer. Media komputer dapat menarik perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi sehingga siswa dapat memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Berdasarkan pertimbangan hasil refleksi terhadap permasalahan di kelas dan mempertimbangkan kelebihan-kelebihan dari pembelajaran kooperatif dengan *game puzzle* dan media komputer maka peneliti mencoba melakukan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan *Game Puzzle* Berbantuan Media Komputer untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Pokok Bahasan Optika Geometri di SMA Kristen GKLB Luwuk”** .

## **1.2 Perumusan Masalah**

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan pembelajaran kooperatif dengan *game puzzle* berbantuan media komputer sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan optika geometri di SMA Kristen GKLB Luwuk?

### 1.3 Hipotesis Tindakan

Jika penerapan pembelajaran kooperatif dengan *game puzzle* berbantuan media komputer sesuai dengan ketentuan dan situasi serta kondisi siswa maka keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 1.5 Indikator Keberhasilan

Sebagai indikasi bahwa tujuan penelitian tercapai adalah:

1. Minimal 75% siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Minimal 75% siswa mencapai SKM (SKM = 70).
3. Skor rata-rata kelas  $\geq 70$ .

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi siswa:
  - a. Melalui *game puzzle* dan media komputer diharapkan siswa lebih tertarik dan menyenangi pelajaran fisika.
  - b. Siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal-soal latihan.
  - c. Siswa terampil dalam mengemukakan pendapat, saling membantu dalam kelompok.
2. Manfaat bagi peneliti:
  - a. Dalam diri peneliti akan tumbuh kebiasaan melakukan penelitian khususnya dalam perbaikan pembelajaran.

- b. Pengetahuan peneliti bertambah dalam hal materi pembelajaran.
  - c. Keterampilan menggunakan model pembelajaran.
3. Bagi sekolah:
    - a. Kualitas pembelajaran meningkat.
    - b. Tercipta suasana yang kondusif dalam penelitian tindakan kelas sehingga terjadi peningkatan prestasi siswa.

### **1.7 Ruang Lingkup**

Lingkup penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian menggunakan kelas X-A SMA Kristen GKLB Luwuk.
2. Prestasi belajar siswa diukur dari tes hasil belajar.
3. Keaktifan siswa dilihat dari hasil observasi.
4. Materi Pembelajaran dibatasi pada pokok bahasan optika geometri yang meliputi: Pemantulan pada cermin datar, cermin cekung, cermin cembung, hubungan indeks bias dan panjang gelombang, dan pembiasan pada lensa tipis.

### **1.8 Sistematika Penelitian**

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, indikator penelitian, manfaat penelitian dan ruang lingkup serta sistematika penelitian.

#### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab II menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif, *game puzzle*, media komputer, keaktifan, prestasi belajar, kajian

terdahulu, kerangka berpikir dan materi tentang pemantulan dan pembiasaan.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab II menjelaskan tentang metode penelitian, *setting* penelitian, siklus penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data.

### BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil penelitian PTK di kelas X-A SMA Kristen GKLB Luwuk, dan pembahasannya.

### BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan PTK yang dilaksanakan selanjutnya.