

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik yang mengambil jurusan IPA. Pada observasi awal dan proses wawancara dengan guru Fisika diperoleh bahwa peserta didik kurang terlibat aktif dan kurang mampu menguasai materi yang diberikan guru dalam proses pembelajaran fisika di kelas. Sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam belajar fisika karena banyaknya penurunan rumus, model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif, suasana kelas yang kadang ramai, dan kurangnya motivasi belajar dalam diri peserta didik. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan.

Guru berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus menguasai materi yang akan diajarkan dan memiliki metode pembelajaran yang inovatif dan variatif sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Dalam pembelajaran di kelas, masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah saja dan terlalu mengedepankan penjelasan yang bersifat matematis (Dienpenbroek, 2007) Selain itu, metode diskusi juga sering digunakan oleh guru akan tetapi pelaksanaan dan hasilnya belum efektif. Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media pembelajaran berbentuk papan permainan yang dapat menarik perhatian peserta didik dan berimbas pada meningkatnya pemahaman peserta didik

mengenai materi fisika. Model pembelajaran *Discovery Learning* mengutamakan peran peserta didik dalam pembelajaran. Seorang guru memiliki kemampuan dalam mengendalikan kelas, baik dalam penguasaan kelas hingga penyampaian materi pembelajaran yang terstruktur.

Menurut Sadiman (2009:76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main dan adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Permainan ludo ini, telah memenuhi empat komponen tersebut. Permainan ini dapat dimainkan setelah peserta didik menerima materi yang diberikan dan dapat dimainkan secara kelompok maupun individu dalam menyelesaikan persoalan fisika berupa soal-soal latihan. Dengan permainan diharapkan peserta didik dapat menikmati dan menerima fisika sebagai pelajaran yang menyenangkan dan dapat mengubah cara pandang mereka terhadap mata pelajaran fisika. Ludo memiliki kelebihan antara lain melatih kemampuan berpikir dan melatih kemampuan sosial emosional. Hal ini yang menyebabkan peneliti mengembangkan permainan ludo dalam skala besar sebagai media pembelajaran agar mudah mengkondisikan peserta didik di dalam maupun di luar kelas saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Ludo in *Physics* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA 17 Agustus 1945 Surabaya pada Pokok Bahasan Usaha dan Energi.”**

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran berupa papan permainan Ludo Fisika SMA pokok bahasan Usaha dan energi yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan Usaha dan Energi yang diberikan dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran?
3. Bagaimana media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain:

1. Mengetahui kualitas media pembelajaran berupa papan permainan Ludo Fisika SMA pokok bahasan Usaha dan energi yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Mengetahui bahwa media pembelajaran berbantuan permainan Ludo Fisika pokok pada pokok bahasan Usaha dan Energi yang diberikan dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran.

3. Mengetahui bahwa media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika.

1.4. Indikator Keberhasilan

Indikasi keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Dihasilkan permainan Ludo Fisika sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan Usaha dan Energi.
2. Hasil validasi angket oleh ahli media terhadap media pembelajaran berupa papan permainan Ludi Fisika SMA pokok bahasan Usaha dan Energi minimal berada dalam kategori baik.
3. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan Usaha dan Energi berada dalam kategori baik.
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pokok bahasan Usaha dan Energi terlaksana minimal dengan kategori baik.
5. Peningkatan penguasaan materi peserta didik pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat dilihat melalui *N-Gain* minimal sedang ($0,7 > g \geq 0,3$)

1.5. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran fisika.

2. Bagi Guru

- a. Perangkat pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* pada pokok bahasan Usaha dan Energi dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat perangkat pembelajaran pada pokok bahasan yang lain.
- b. Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pokok bahasan Usaha dan Energi.
- c. Memotivasi guru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih inovatif.

3. Bagi Sekolah

Mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan meningkat melalui media pembelajaran dengan bantuan permainan Ludo Fisika pada pokok bahasan Usaha dan Energi yang dibuat.

1.6. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif.
2. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya kelas X MIPA tahun pelajaran 2018/2019.
3. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran fisika ini meliputi materi tentang usaha dan energi.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat 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 rancangan 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

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