

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Hakikat pendidikan mutlak tidak hanya untuk keluarga, tetapi untuk semua orang di negara atau negara. Perkembangan suatu negara dapat dilihat dari perkembangan pendidikan di negara tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mendidik dan mengembangkan potensi peserta didik. Menurut Azhari (2013:2), pendidikan menentukan perkembangan dan terwujudnya sumber daya manusia khususnya bangsa dan pembangunan bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan manusia yang cerdas, kompeten, kreatif, loyal dan berakhlak mulia. Kegiatan belajar pada dasarnya melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajarnya sesuai dengan yang diharapkan dan berupaya agar kegiatan pendidikan dan pembelajarannya berjalan dengan semestinya.

Pada tahun 2021, dunia masih berduka. Dengan kata lain, itu adalah pandemi COVID-19 yang populer di akhir tahun 2019, dan dunia telah memerangi pandemi ini selama sekitar dua tahun. Pandemi COVID-19 berdampak pada beberapa bidang, salah satunya berdampak pada sektor pendidikan. Banyak negara telah memutuskan untuk menutup sementara

sekolah mereka selama pandemi COVID-19. Setiap negara memiliki kebijakan tersendiri untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Salah satu cara mengatasi pandemi COVID-19 adalah agar semua bangsa melakukan gerakan *social distance*, jarak sosial yang bertujuan untuk mengurangi interaksi orang dalam komunitas yang lebih luas (Wilder Smith & Freedman 2020:2). Jarak sosial mengganggu pembelajaran yang seharusnya dilakukan di sekolah dan tidak memungkinkan untuk dilakukan secara langsung, sehingga mempengaruhi kinerja kegiatan pembelajaran.

Peristiwa Anomali (KLB) diumumkan, menyebabkan kebingungan. Khususnya di bidang pendidikan, banyak sekolah yang tutup, pendidikan dan pembelajaran sekolah terganggu, dan pembelajaran yang pertama kali terjadi tidak dapat dilaksanakan. Untuk sementara jalan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran perlu didesain ulang untuk mengurangi kontak tatap muka dan memungkinkan wabah virus COVID-19 untuk mengurangi kasus. Pemerintah akhirnya mencabut kebijakan pendidikan, termasuk belajar dari rumah melalui kegiatan online atau pembelajaran jarak jauh, selama pandemi COVID-19. Di masa pandemi COVID-19, pembelajaran online atau *distance learning* mulai diperkenalkan hampir di seluruh dunia (Goldschmidt, 2020: 88).

Pembelajaran jarak jauh muncul pada paruh kedua abad ke-20 dan memasuki abad ke-21, menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang paling efektif. Pembelajaran jarak jauh dapat didefinisikan sebagai proses

pembelajaran yang tidak mempertimbangkan ruang dan waktu pembelajaran, bersifat mandiri dalam proses perkembangan peserta didik, dan menggunakan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran (Kor et al, 2014:854). Pembelajaran jarak jauh (PJJ) bukanlah hal baru di Indonesia, di mana pendidikan dan teknologi menyatu. Pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan paling tepat di masa pandemi COVID-19, karena membutuhkan pendidikan berkelanjutan.

Fisika adalah ilmu yang membahas tentang alam dan fenomenanya, dari realitas hingga abstraksi, atau bahkan dalam bentuk teori, yang melibatkan partisipasi imajinasi dan citra spiritual yang kuat. Selain teori dan rumus yang harus diingat, fisika juga membahas fenomena alam dan gejalanya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wahyuningsih (2012:2) fisika masih menjadi mata pelajaran yang sulit dalam pembelajaran di sekolah. Pernyataan lain tentang pembelajaran fisika dikemukakan oleh Wijayanto (2009). Ia meyakini proses pembelajaran fisika sebelumnya di sekolah cenderung terjebak dalam pekerjaan sehari-hari. Rutinitas yang dimaksud adalah guru mengerjakan rumus, contoh soal, dan latihan soal yang dilakukan siswa agar siswa cepat bosan. Sehubungan dengan keluhan bahwa belajar fisika itu sangat sulit, maka semangat dan kecintaan untuk belajar fisika harus dipupuk dengan menghindari rutinitas yang membosankan. Di antara berbagai permasalahan pembelajaran fisika, guru harus kreatif agar dapat menumbuhkan kecintaan terhadap fisika. Kecintaan terhadap fisika dapat

tumbuh jika guru berhasil mengatasi rutinitas fisika yang membosankan, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan esensi fisika dengan media pembelajaran yang tepat.

Dari uraian diatas, dengan memanfaatkan materi Gerak Parabola, maka peneliti ingin mengembangkan suatu penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RPG BERBASIS ANDROID PADA POKOK BAHASAN GERAK PARABOLA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA”. Peneliti memilih game RPG karena sifat game RPG yang mengajak pemain memainkan peran yang berada di game untuk menyelesaikan tantangan agar menang dan juga dapat dimainkan secara *single player*, peserta didik nantinya akan dipaksa untuk berfikir untuk mencari jalan keluar dalam menghadapi tantangan, selain itu cocok dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran di waktu pandemi COVID-19 ini yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, agar peserta didik dapat memahami materi gerak parabola dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana keefektifan dan kelayakan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola untuk membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dijabarkan beberapa pertanyaan:

- 1.2.1. Bagaimana kelayakan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola berbasis android untuk membantu peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri?
- 1.2.2. Bagaimana keefektifan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola berbasis android untuk membantu mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri?
- 1.2.3. Bagaimana pengaruh game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan game RPG berbasis android yang efektif dan layak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gerak Parabola. Tujuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut

- 1.3.1. Mengetahui kelayakan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola berbasis android untuk membantu peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.
- 1.3.2. Mengetahui keefektifan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

- 1.3.3. Mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memainkan game RPG berbasis android dengan pokok bahasan gerak parabola.

1.4. Indikator Keberhasilan

Indikasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai adalah

- 1) Dihasilkan game edukasi berbasis sistem operasi Android pada pokok bahasan gerak parabola yang dapat diunduh melalui smartphone siswa.
- 2) Hasil angket validasi oleh validasi media terhadap game edukasi berbasis sistem operasi Android pada pokok bahasan gerak parabola berada dalam kategori baik.
- 3) Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis sistem operasi Android pada pokok bahasan gerak parabola berada dalam kategori baik.
- 4) Peningkatan penguasaan materi siswa pada materi gerak parabola dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan (*gain*) dalam kategori sedang.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pengembangan game RPG berbasis android pokok bahasan gerak parabola yaitu:

1.5.1. Bagi Peserta Didik :

- Peserta didik dapat lebih memahami teori dan konsep gerak parabola.
- Mahasiswa dapat mengetahui konsep gerak parabola yang berada di kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik dapat menjelaskan tentang konsep gerak parabola.

1.5.2. Bagi Guru :

- Membantu Guru dalam menjelaskan konsep gerak parabola.

1.5.3. Bagi Peneliti :

- Sebagai pengalaman dan latihan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai materi gerak parabola

1.6. Batasan Penelitian

Adapun batasan dari penelitian ini adalah :

- 1) Hasil output game edukasi hanya bisa dioperasikan pada sistem operasi Android
- 2) Uji Coba lapangan terbatas dilakukan di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya dengan jumlah siswa kelas X
- 3) Pengaruh media dalam pembelajaran dalam penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar ranah kognitif yang didapatkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*

- 4) Media hanya terbatas pada materi Gerak Parabola

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang dalam penelitian, rumusan masalah dalam penelitian, tujuan penelitian, indikator keberhasilan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini menjelaskan kajian penelitian terdahulu yang sebelumnya sudah dilakukan dan relevan dengan subyek penelitian yang akan dibahas serta membahas tentang teori yang akan digunakan sebagai dasar penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode penelitian, bagan rancangan penelitian, setting penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan tentang hasil penelitian (uji lapangan) yang telah dilakukan dan pembahasan hasil uji lapangan

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA