

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fisika merupakan cabang ilmu pengetahuan berdasarkan pada fenomena alam yang ditemui pada kejadian sehari-hari. Berbagai tingkah laku manusia menggunakan prinsip-prinsip Fisika dalam melaksanakan aktivitas. Mata pelajaran Fisika pada umumnya dianggap sulit oleh sebagian besar siswa khususnya siswa di SMPK Santo Stanislaus 2 Surabaya. Anggapan ini sangat mempengaruhi hasil belajar, siswa beranggapan bahwa pelajaran fisika terlalu abstrak dan banyak memiliki rumus. Pada saat pelajaran berlangsung ada kecenderungan bagi sejumlah siswa untuk berbicara dengan siswa lainnya atau bahkan mengantuk di dalam kelas, sehingga siswa tidak mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru. Upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar adalah memilih model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi secara bertahap. Suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari perangkat pembelajaran, sehingga peneliti membuat suatu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat siswa terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa (BS), Lembar Kerja Siswa

(LKS), LKS untuk Guru (LKSG), Rencana Evaluasi (RE) dan Media Berbasis Komputer.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran berbasis komputer yang telah dibuat oleh peneliti berupa *Prezzi Slide*. Peneliti menggunakan *Prezzi Slide* melalui bahan yang sederhana seperti kertas, spidol atau *ballpoint*, kamera *handphone* atau *digital*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Direct Instruction* Berbantuan Media Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Kalor di SMPK Santo Stanislaus 2 Surabaya”**.

1.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah perangkat pembelajaran model *Direct Instruction* berbantuan media berbasis komputer pokok bahasan kalor dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan perangkat pembelajaran model *Direct Instruction* berbantuan media berbasis komputer pokok bahasan kalor untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Menguji apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

1.4 Indikator Keberhasilan

Sebagai indikasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu:

1. Dihasilkan perangkat pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa (BS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), LKS untuk Guru (LKSG), Rencana Evaluasi (RE) dan Media Berbasis Komputer.
2. Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran $\geq 75\%$.
4. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai *N-Gain* minimal 0,70.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Siswa dapat belajar lebih mandiri dengan perangkat pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.
 - c) Hasil belajar siswa meningkat.

- d) Tumbuhnya interaksi yang baik antara sesama siswa maupun antara siswa dan guru.

2. Bagi Guru

- a) Guru dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran *Direct Instructon*.
- b) Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran sebagai contoh untuk menyusun program pembelajaran pada pokok bahasan yang sesuai.
- c) Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pokok bahasan kalor.
- d) Sebagai motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif.
- e) Guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing metode pembelajaran yang ada, sehingga dengan melihat kondisi tersebut terwujud proses pembelajaran yang baik.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah tersebut melalui perangkat yang telah dibuat.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah:

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa (BS), Lembar Kerja Siswa (LKS), LKS untuk Guru (LKSG), Rencana Evaluasi (RE) dan Media Berbasis Komputer.
2. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII A SMPK Santo Stanislaus 2 Surabaya.
3. Model yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Direct Instruction*.
4. Materi pelajaran pada pokok bahasan kalor
5. Indikator hasil belajar adalah hasil penilaian keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.
6. Siswa dianggap tuntas belajar pada pokok bahasan kalor jika mendapat nilai ≥ 75 (sesuai dengan kriteria ketuntasan di SMPK Santo Stanislaus 2 Surabaya).
7. Perangkat pembelajaran dianggap valid apabila telah divalidasi validator.
8. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata *N-Gain Score* minimal 0,70.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I: PENDAHULUAN

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

Bab II: KAJIAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan tentang perangkat pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran *Direct Instruction*, media berbasis komputer, keaktifan belajar, hasil belajar, materi pembelajaran, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III: METODOLOGI

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, bagan dan rancangan penelitian, setting penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

Bab IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang hasil perangkat pembelajaran dan pembahasan analisa data.

Bab V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.