

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fisika merupakan mata pelajaran yang mempelajari sifat fisik dari suatu benda baik perubahan bentuk, sifat, maupun keadaan benda yang dapat diamati. Walaupun mata pelajaran fisika ini mempelajari sifat dan bentuk fisik dari suatu benda (yang dapat diamati), tidak semua materi yang dipelajari bersifat nyata. Mempelajari Fisika tanpa menggunakan media pembelajaran cenderung membosankan daripada dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk dapat mempelajari dan memahami materi Fisika dengan mudah, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara mengasyikkan dan tidak membosankan.

Seiringnya perkembangan teknologi, banyak siswa yang lebih menggunakan waktu untuk bermain *gadget* daripada belajar. Kemajuan teknologi juga memberi dampak negatif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, karena siswa lebih cenderung bermain *gadget* sendiri. Di sisi lain, keunggulan dari *gadget* saat ini adalah banyaknya permainan yang ditawarkan dalam berbagai tema. *Let's Get Rich* merupakan salah satu aplikasi permainan yang bertemanan monopoli yang ditujukan kepada pengguna android dan IOS. Permainan ini cukup populer di kalangan masyarakat khususnya siswa SMP. Tidak sedikit siswa yang meluangkan waktunya untuk bermain *Let's Get Rich* daripada harus belajar terutama pelajaran fisika.

Pelajaran Fisika memiliki banyak sekali pokok bahasan yang sebenarnya mengasyikkan untuk dipelajari. Akan tetapi, siswa kurang sadar bahwa ilmu Fisika ada di sekitarnya. Pokok bahasan kalor merupakan salah satu pokok bahasan yang sederhana dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari sering ditemukan. Pembelajaran yang konvensional pada era seperti ini kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang terlalu banyak variasi pun kurang bisa menarik minat siswa untuk belajar. Sedangkan siswa harus memiliki minat dan antusias untuk belajar agar bisa memahami materi yang diberikan guru. Diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat dan antusias siswa dalam mempelajari Fisika.

Banyaknya media pembelajaran berupa permainan sudah cukup banyak ditemukan. Namun, peneliti belum menemukan media pembelajaran Fisika berupa permainan monopoli pada pokok bahasan kalor. Hal ini membuat peneliti termotivasi untuk membuat pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Fisika pada pokok bahasan kalor di SMP khususnya. Dengan pokok bahasan kalor yang diaplikasikan menggunakan permainan monopoli, hal-hal yang menjadi kendala seperti kurangnya minat siswa untuk belajar dapat diatasi. Selain itu, dengan cara bermain sambil belajar, siswa dapat termotivasi dan antusias untuk belajar fisika. Waktu yang digunakan pun bisa lebih efisien, karena siswa melakukan dua pekerjaan dalam waktu yang sama, yaitu bermain dan belajar.

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian dengan judul **”Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Fisika pada Pokok Bahasan Kalor di SMP”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diajukan permasalahan: Pengembangan permainan monopoli yang bagaimana dapat menjadi media pembelajaran Fisika pada pokok bahasan kalor di SMP.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran fisika pada pokok bahasan kalor di SMP.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikasi bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai, yaitu:

1. Dihilangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan kalor di SMP dan telah melalui uji validasi ahli.
2. Hasil angket terhadap pengguna permainan monopoli sebagai media pembelajaran menunjukkan tidak kurang dari 80% siswa (pengguna) menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik dan dapat membantu memahami materi.

1.5 Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian ini tercapai maka hasilnya dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran fisika pada pokok bahasan Kalor.

1. Bagi siswa:
 - a. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman tentang Kalor.
 - b. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran fisika.
 - c. Menambah pengetahuan siswa terhadap konsep penerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Melatih ketelitian dan kecepatan berhitung sederhana dalam menjawab soal hitungan maupun menghitung uang dan property yang dimiliki.
2. Bagi guru:
 - a. Dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran di kelas.
 - b. Dapat mempermudah penyampaian materi.

1.6 Ruang Lingkup

Materi kalor yang digunakan dalam permainan monopoli yang dikembangkan menjadi media pembelajaran dibatasi pada tingkat SMP.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan:

Bab I : PENDAHULUAN

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

Bab II : KAJIAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan tentang uraian teori yang mendukung ide atau gagasan dari peneliti dan ulasan-ulasan tentang kegiatan yang sejenis yang 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 pembuatan, metode analisis data yang digunakan pada penelitian yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN ANALISIS DATA

Bab IV menguraikan tentang pembahasan hasil pengembangan permainan monopoli menjadi media pembelajaran dan analisis data pengamatan (uji lapangan).

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran-saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.