

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fisika merupakan salah satu ilmu yang mendasari ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi. Sebagai dasar ilmu pengetahuan, fisika memiliki peran untuk menjelaskan fenomena-fenomena alam yang belum dapat terjawab. Sebagai dasar perkembangan teknologi, dengan belajar fisika siswa diharapkan untuk menemukan hal baru guna mempermudah kehidupan manusia.

Menjadi suatu pelajaran yang berisi berbagai macam konsep-konsep, fakta-fakta, dan prinsip-prinsip yang berasal dari pengamatan yang membutuhkan pemahaman serta analisis yang baik, fisika memiliki ciri khas yang membuatnya sangat berbeda dari mata pelajaran lainnya. Fenomena alam dan teknologi yang dapat dijelaskan melalui fisika, menjadi dasar pentingnya fisika dalam kehidupan manusia.

Walaupun fisika menjadi ilmu penting bagi kehidupan manusia, akan tetapi banyak siswa yang tidak tertarik untuk mempelajari fisika. Banyak siswa menganggap pelajaran fisika sangat sulit, membosankan, banyak rumus, dan harus dapat menghitung jawaban yang diinginkan. Pengajaran fisika yang menggunakan metode ceramah dan mendepankan penjelasan matematis menjadi salah satu faktor yang membuat fisika tidak dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses penyampaian materi pelajaran dan menjaga minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran diminta terus mengikuti perkembangan zaman sehingga menjadi lebih efektif bagi

pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik akan membuat pesan tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi tambahan untuk mengurangi ketergantungan yang tinggi terhadap kehadiran guru. Jika kehadiran guru hanya terbatas pada jam-jam tertentu maka pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat belajar tanpa takut akan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru. Pembelajaran juga dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran mandiri menjadi solusi bagi keterbatasan yang telah dijabarkan sebelumnya. Melalui media pembelajaran mandiri, siswa dapat berperan secara aktif untuk menemukan dan mengetahui sesuatu, serta komunikasi dapat dilakukan dalam dua arah baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru.

Pada kelompok multimedia terdapat media interaktif, yang salah satunya berupa papan permainan; Media ini memiliki karakteristik bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media/objek saja, melainkan juga dituntut untuk berperan aktif dalam penggunaannya (Susilana dan Riyana, 2007). Diharapkan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk yang berbeda dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari fisika.

Pokok bahasan suhu dan kalor merupakan satu pokok bahasan yang membutuhkan pemahaman konsep dan prinsip serta analisis yang sulit dan panjang bagi sebagian besar siswa. Kegiatan menganalisis suatu kejadian menjadi hal yang harus dilakukan siswa untuk dapat menjawab setiap soal yang ada pada pokok bahasan. Sehingga pengembangan media pembelajaran akan menghasilkan

sajian baru dalam penyampaian materi. Diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan prinsip yang ada pada pokok bahasan suhu dan kalor.

Berdasarkan uraian diatas peneliti membuat suatu pengembangan media pembelajaran berupa papan permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap fisika tingkat SMA khususnya pada pokok bahasan suhu dan kalor. Penelitian pengembangan tersebut berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berupa Papan Permainan *“Heat&Monster Bingo”* Untuk Pokok Bahasan Suhu dan Kalor”**.

1.2. Perumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Media pembelajaran mandiri berupa papan permainan *“Heat&Monster Bingo”* seperti apa yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan Suhu dan Kalor?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mandiri berupa papan permainan *“Heat&Monster Bingo”* yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri pada pokok bahasan Suhu dan Kalor.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan media pembelajaran berupa papan permainan "*Heat&Monster Bingo*", yaitu:

- a. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan suhu dan kalor
- b. Dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar pada pokok bahasan suhu dan kalor
- c. Dapat melengkapi media pembelajaran fisika di sekolah.

1.5. Indikator Keberhasilan

Indikasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai adalah:

- a. Dihasilkan papan permainan "*Heat&Monster Bingo*" yang dilengkapi dengan kartu soal, buku jawaban, papan permainan, buku instruksi, dan koin *elixir* yang dapat menggambarkan materi suhu dan kalor,
- b. Hasil angket terhadap media pembelajaran "*Heat&Monster Bingo*" menunjukkan bahwa media pembelajaran "*Heat&Monster Bingo*" berada dalam kategori baik.
- c. Hasil angket terhadap media pembelajaran "*Heat&Monster Bingo*" menunjukkan 80% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik, meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membantu memahami materi suhu dan kalor.

1.6. Ruang Lingkup

Materi dalam penelitian ini adalah Suhu dan Kalor yang meliputi: kalor, suhu, pemuai, asas Black, konduksi, konveksi, dan radiasi.

1.7. Terminologi

a. Permainan Bingo

Permainan *Bingo* merupakan suatu permainan yang terdiri dari banyak orang, dimana terdapat nomor-nomor yang diletakkan secara acak pada bujur sangkar 5x5. Kemudian pemain akan memberikan tanda pada nomor-nomor yang telah disebutkan. Apabila pemain telah memberikan tanda pada kartu dan mendapatkan pola yang telah disepakati, maka pemain akan meneriakkan kata “*BINGO*”.

b. Pembelajaran mandiri

Pembelajaran mandiri merupakan kegiatan belajar yang aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan dibangun dengan bekal dari kompetensi yang dimiliki maupun berbekal dari media lain yang mendukung.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

Bab I: PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup, terminologi, 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 sejenis yang pernah dilakukan serta kerangka berpikir.

Bab III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, tempat dan subjek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, bahan dan alat yang digunakan, serta metode analisis data yang digunakan pada penelitian.

Bab IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang hasil media pembelajaran dan pembahasan analisis data.

Bab V: KESIMPULAN DAN SARAN

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