

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia Pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya. Di setiap zaman pasti mengalami perubahan-perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang lebih baik, maka perlu adanya berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori tapi juga yang bersifat praktis.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi peserta didik dengan media (Arsyad, 2013).

Menurut teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2013:16) pengetahuan akan semakin meningkat apabila belajar dengan pengalaman langsung Peserta didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar peserta

didik memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Namun tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Jika media yang digunakan kurang tepat sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar maka media tersebut dikatakan gagal dan tidak bermanfaat bagi peserta didik. Maka dari itu pemilihan media haruslah yang bersifat menyenangkan supaya siswa tertarik untuk belajar. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran (Arsyad, 2013).

Berdasarkan uraian di atas peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berupa papan permainan "*Jumanji Physics*". Permainan papan Jumanji sendiri adalah permainan papan lama yang mulai ditinggalkan dan ingin diangkat kembali untuk lebih dikenal. (Fandira, 2018) Media ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) media permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) media permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) media permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) media permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam penyelesaian suatu masalah, (5) media permainan bersifat luwes, (6) media permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Oleh

karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan *Jumanji Physics* pada Pokok Bahasan Momentum Impuls untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA 17 Agustus 1945 Surabaya”**

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis papan permainan *“Jumanji Physics”* pada pokok bahasan Momentum Impuls yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana media pembelajaran berbasis papan permainan *“Jumanji Physics”* pada pokok bahasan Momentum Impuls yang diberikan ke peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis papan permainan *“Jumanji Physics”* pada pokok bahasan Momentum Impuls dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan *“Jumanji Physics”* pada pokok bahasan Momentum Impuls?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain:

1. Mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis papan permainan “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls yang diberikan ke peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls
3. Mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls dapat terlaksana sesuai rencana pembelajaran
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis papan permainan “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai adalah:

- a. Dihasilkan papan permainan “*Jumanji Physics*” yang dilengkapi dengan papan permainan, kartu soal, buku jawaban, dan buku instruksi yang dapat menggambarkan pokok bahasan Momentum Impuls,
- b. Hasil validasi angket oleh ahli media terhadap media pembelajaran “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls berada dalam kategori baik,

- c. Peningkatan penguasaan materi siswa pada pokok bahasan Momentum Impuls dapat dilihat melalui *N-Gain* sedang ($0,7 > g \geq 0,3$)
- d. Keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran pada pokok bahasan Momentum Impuls dikategorikan baik
- e. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls berada dalam kategori baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan pengembangan media pembelajaran “*Jumanji Physics*” pada pokok bahasan Momentum Impuls yakni:

1. Bagi Peserta didik
 - Peserta didik lebih mudah dalam mempelajari pokok bahasan Momentum Impuls dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan ini
 - Peserta didik memiliki sarana belajar mandiri
 - Belajar lebih menyenangkan dan aktif
2. Bagi Guru
 - Guru menjadi lebih mudah untuk menjelaskan pokok bahasan Momentum Impuls ke peserta didik.
 - Sebagai variasi mengajar bagi guru
3. Bagi Sekolah
 - Dapat melengkapi media pembelajaran untuk sekolah.

1.6 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya kelas X-MIPA 1, X-MIPA 2, X-MIPA 3
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Direct Instruction* (DI)

1.7 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, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang uraian teori yang mendukung ide atau gagasan dari peneliti dan kerangka berpikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, tempat dan subyek 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.