

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aktivitas atau kegiatan yang selalu menyertai kehidupan manusia, mulai dari bangsa sederhana peradabannya sampai kepada bangsa yang tinggi peradabannya. Persoalan itu sendiri muncul bersamaan dengan keberadaan manusia di dalam lingkungannya, hal ini dikarenakan manusia merupakan makhluk yang selalu mendapat bimbingan dan bantuan dalam hidupnya lebih jauh dari itu manusia harus pula dapat mendidik baik dirinya sendiri, keluarga maupun masyarakat pada umumnya yang ada di lingkungan sekitar.

Sekolah merupakan pusat dari segala kegiatan pendidikan adanya pengaruh-pengaruh lingkungan sekolah baik secara langsung maupun tidak langsung sangat mempengaruhi proses pembelajaran maupun hasil dari pada proses pembelajaran tersebut atau juga dapat disebut prestasi yang dicapai siswa. Pendidikan pada masa sekarang ini merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, Sehingga pemerintah sebagai penyelenggaraan pendidikan formal selalu memajukan pendidikan bagi masyarakat karena dengan pendidikan diharapkan akan melahirkan generasi penerus yang bertanggung jawab dan kreatif. Hal ini seiring dengan tujuan pendidikan nasional yang mempunyai tujuan yang penting bagi kelangsungan kehidupan bangsa yang sedang membangun.

Kurikulum adalah seperangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Secara resmi kurikulum sebenarnya merupakan sesuatu yang direalisasikan atau dicita-citakan.

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan

berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam yang berkaitan dengan cara mencari tahu fenomena alam, sehingga dalam pembelajarannya bukan hanya sekedar penguasaan sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pada umumnya pembelajaran Fisika di sekolah siswa cenderung mendengarkan, duduk diam, merasa bosan, penggunaan media masih minim serta rendahnya minat dan penguasaan konsep masih kurang. Pada materi gelombang siswa memiliki kesulitan memahami konsep, mengoperasikan matematika, menerjemahkan soal, kesulitan penguasaan keterampilan, fakta, dan konsep prasyarat.

Meningkatkan minat dan penguasaan konsep siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu (Sardiman 2014 :77). Oleh karena itu penting menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu berminat dan ingin terus belajar. Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan konsep siswa dalam mempelajari Fisika dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih berminat dalam belajar Fisika.

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Selain menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, upaya lain yang dilakukan adalah dengan penggunaan media. Pendapat Hamalik (dalam Novitasari, 2013: 2) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011:2 ).

Media pembelajaran akan semakin berkembang dengan pesat, tetapi banyak juga kelamahan yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media pembelajaran baru yang lebih baik. Media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Sesuatu yang dilakukan oleh anak-anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan (Yusuf dalam Novitasari, 2013: 2). Jadi media edu game berbasis ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di sekolah SMA Negeri 1 Gorontalo khususnya di kelas XI IPA bahwa penggunaan media sudah digunakan, namun media yang menerapkan teknik belajar sambil bermain yang bisa membuat proses belajar yang aktif dan menyenangkan belum digunakan, sehingga peneliti mengadakan suatu penelitian tentang “Penggunaan Media Edu-Game Berbasis Ular Tangga Fisika Dalam Pembelajaran Materi Gelombang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran
2. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran
3. Penguasaan konsep siswa masih kurang

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana penggunaan media edu-game berbasis ular tangga Fisika dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media edu-game berbasis ular tangga fisika dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Bagi Peserta didik**

Melalui penelitian ini dapat diperoleh alternatif/solusi yang tepat dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan penggunaan media sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Bagi Guru**

Melalui penelitian ini diharapkan kiranya dapat membantu guru dalam mendapatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

##### **3. Manfaat Bagi Sekolah**

Melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Gorontalo.

##### **4. Manfaat Bagi peneliti**

Melalui penelitian ini dapat memahami karakteristik dan kemampuan media yang digunakan sehingga peneliti sebagai calon guru dapat memilih media yang cocok dengan materi yang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.