

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suatu sistem pendidikan dikatakan berhasil jika segala tujuannya terwujud dengan baik dan tuntas.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003). Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 yang mulai diterapkan di Indonesia. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan silabus yang telah disediakan oleh pusat sesuai dengan kondisi dan keadaan siswanya. Guru dihadapkan pada suatu tantangan baru untuk dapat melibatkan semua siswanya aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajara disekolah menengah atas, banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pelajaran fisika. Pelajaran fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan SMA di Indonesia. Fisika merupakan bagian dari sains yang mempelajari fenomena dan gejala alam secara empiris, logis, sistematis, dan rasional yang melibatkan proses dan sikap ilmiah. Ketika belajar fisika, siswa akan dikenalkan tentang produk fisika berupa materi, konsep, asas, teori, prinsip dan hukum-hukum fisika. Oleh karena itu mata pelajaran fisika sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajara digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan siswa dalam memahami materi dan bahan pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan belajar dan mengajar menjadi signifikan untuk dicermati dan diperhatikan. Salah satunya adalah dengan memahami berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Dengan memahami berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan mencerna materi pelajaran tersebut. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada salah satu guru mata pelajaran fisika di SMA Negeri 1 Gorontalo mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan di kelas baru sebatas media powerpoint dan belum pernah ada media pembelajaran dalam bentuk permainan digunakan di sekolah tersebut khususnya di kelas XI IPA². Hal ini dikarenakan karna keterbatasan waktu guru dalam membuat dan kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Padahal kita tahu bersama bahwa kurikulum 2013 proses pembelajarannya lebih berpusat kepada siswa bukan berpusat pada guru. Karna itu perlu kiranya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru tidak perlu susah payah dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membuat siswa merasa senang dalam belajar serta siswa bisa lebih terlibat aktif di dalamnya yaitu media permainan.

Media Permainan (*games*) dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif. Game atau permainan dikenal sebagai sebuah kegiatan baik fisik maupun kognitif yang bersifat menyenangkan. Namun permainan ini masih tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan adalah permainan monopoly physics.

Permainan monopoly physics merupakan suatu permainan bentuk papan yang berisikan konsep-konsep fisika, daftar kartu pertanyaan, uang mainan monopoly physics yang didalam uang tersebut berisikan nama ilmuan fisika serta penemuannya, kartu semangat dan kartu denda. Sehingga siswa merasa tertantang untuk memahami semua konsep yang ada di dalam media tersebut untuk dapat menguasainya. Dengan itu siswa secara langsung akan terlibat aktif dalam belajar yang dibarengi dengan perasaan senang mereka sambil bermain. Oleh sebab itu perlu digunakannya media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menjadi aset di kelas serta mengembangkan kemampuan siswa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Smith, ddk. (2009: 483), media pembelajaran dalam hal ini yang dapat menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar) yaitu media monopoly dalam bentuk permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian mengenai “penggunaan media edu-game monopoly dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum pernah digunakannya media pembelajaran dalam bentuk permainan
2. Media pembelajaran yang biasa digunakan guru baru sebatas media powerpoint
3. Keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran dan kurang kreatifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran lain

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah di jelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ bagaimanakah gambaran penggunaan media edu-game mophy dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 gorontalo?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media edu-game mophy dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 gorontalo.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan pada penelitian ini yakni:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika khususnya materi gelombang.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media Edu-Game MoPhy dalam kegiatan belajar mengajar pada materi yang sesuai dan menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan cara dalam upaya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan kemampuan berpikir siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan pembelajaran fisika sehingga dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru.