

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fisika adalah salah satu ilmu dalam bidang sains yang sangat rumit untuk diselesaikan tanpa memahami konsep-konsep didalamnya. Hal ini dapat terlihat pada saat siswa kurang menggali pengetahuan tentang konsep-konsep dasar dari materi tersebut. Akibatnya siswa belum mampu membangun pemahaman yang fundamental pada awal mempelajari fisika. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebagai seorang tenaga pendidik guru memiliki peran yang sangat penting guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di dalam kelas. Guru professional sanggup memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan nanti dalam proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran bila digunakan secara tepat. (Angraini et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran fisika kelas XI SMA Negeri 1 Boliyohuto yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sering merasa jenuh dikarenakan pembelajarannya kurang menarik serta siswa sedikit merespon guru ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, mengantuk serta bermain dalam kelas. Tentunya hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Sementara itu, dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran, adapun ketika menggunakan media

pembelajaran sebatas gambar sederhana saja dan tidak melibatkan semua siswa untuk turut berperan aktif.

Salah satu solusi dari permasalahan di atas adalah menerapkan model *discovery learning*. Penggunaan model *discovery learning* untuk merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab berbagai pertanyaan atau persoalan dan memecahkan persoalan untuk menemukan suatu konsep. Model pembelajaran penemuan dapat mendorong siswa mengajukan dugaan awal menggunakan bahan dan permainan yang bervariasi, memberikan kesempatan pada siswa untuk memuaskan keingintahuan mereka.(Persada, A., 2016). Sementara itu solusi dalam media pembelajaran yaitu membuat sebuah aplikasi pembelajaran yaitu aplikasi pembelajaran *crossword puzzle* yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran sebagai mana yang dijelaskan (Weisskirch, 2006) bahwa teka-teki silang adalah cara untuk mereview meninjau ulang materi pembelajaran setelah dijelaskan.

Pada penelitian ini model *discovery learning* disertai dengan media aplikasi pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini bertujuan untuk materi yang telah dipelajari mampu diingat dan hasil belajar fisika siswa dapat meningkat, karena guru menggunakan aplikasi *crossword puzzle* sebagai materi dan evaluasi siswa. Sebagai mana yang telah dikemukakan oleh (Weisskirch, 2006) bahwa teka-teki silang adalah cara untuk mereview meninjau ulang materi pembelajaran setelah dijelaskan. Materi pembelajaran yang digunakan didalam pembuatan teka-teki silang adalah materi yang akan dipelajari. Hasil penelitian beberapa peneliti

(Şengören dkk, 2009; Sutopo, 2016; Fazio dkk, 2008 dalam (Nurul dkk ,2016) menunjukkan siswa mengalami kesulitan pada materi gelombang. Kesulitan yang dialami siswa lebih banyak terletak pada pemahaman konsep

Kehadiran teknologi terkhusus *android* saat ini sudah sangat berkembang pesat tidak hanya orang dewasa dan remaja akan tetapi juga anak-anak sudah dapat menggunakannya. Seperti yang dinyatakan (“TRAILER Project Overview: Tagging, Recognition and Acknowledgment of Informal Learning Experiences,” 2012) bahwa “Siswa telah tumbuh dengan menggunakan perangkat seperti *computer, android* (Ponsel) dan konsol video untuk hampir setiap kegiatan dari kegiatan belajar, bekerja, atau hanya sebatas hiburan”. Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam (Rogozin, 2012), sehingganya diperlukan inovasi baru dunia pendidikan dengan membuat sedemikian rupa android menjadi media pembelajaran siswa.

Penggunaan media teka-teki silang telah dilakukan oleh Zulfajri dan Amelia (2016), melalui *discovery learning* ada pada mata pelajaran kimia, hasilnya menunjukkan bahwa model *discovery learning* dengan media teka-teki silang sangat disukai oleh siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi di SMAN 1 Boliyohuto”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minimnya respon siswa dalam proses pembelajaran fisika
2. Proses pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan
3. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Android

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi di SMAN 1 Boliyohuto?”. Untuk melihat bagaimana pengaruhnya dibutuhkan perbandingan hasil belajarnya sehingga rumusan operasionalnya yaitu, “Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* di SMAN 1 Boliyohuto?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuannya yaitu untuk mengetahui “Pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi di SMAN 1 Boliyohuto. Jadi tujuan operasionalnya yaitu untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* di SMAN 1 Boliyohuto.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- 1). Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.
- 2). Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran demi memperbaiki atau menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa
- 3). Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan informasi atau referensi untuk mengadakan penelitian