

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang dan berlangsung seumur hidup. Dengan belajar, seseorang akan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan maupun pengetahuan yang dimilikinya. Belajar juga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari adanya pengalaman langsung di dalam proses pembelajaran tersebut. Khususnya bagi seorang peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa tugas mendasar bagi seorang peserta didik adalah belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Sehingga secara tidak langsung, belajar menjadi suatu kewajiban yang harus dilaksanakan agar kemampuan dan pengetahuan seorang peserta didik senantiasa dapat berkembang dan meningkat.

Keberhasilan dalam belajar salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar menggambarkan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh para peserta didik. Pencapaian hasil belajar yang tinggi mencerminkan proses pembelajaran yang berhasil. Hal tersebut dipengaruhi salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Sayangnya, banyak guru selaku pendidik yang masih belum mengembangkan ataupun melakukan variasi terhadap penggunaan

media pembelajaran. Media pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Jetis yang menggunakan Kurikulum 2013, baik selama kegiatan PPL berlangsung maupun observasi setelah PPL, peneliti menemukan bahwa guru, khususnya guru mata pelajaran fisika di sekolah tersebut, sudah berupaya menggunakan berbagai media untuk menunjang proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Tidak hanya itu, para guru di sekolah tersebut juga telah mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu LKPD atau *student worksheet* yang digunakan dalam kegiatan diskusi. Akan tetapi, beberapa peserta didik masih kurang termotivasi dan hanya mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru. Saat berdiskusi, terdapat peserta didik yang tidak secara aktif berbagi pendapat dengan anggota kelompoknya. Tidak sedikit dari mereka yang masih kesulitan menjawab soal fisika yang bersifat konsep yang terdapat di dalam *worksheet* tersebut.

Fisika sebagai salah satu mata pelajaran sains yang dapat menjadi wadah bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan ilmiah. Fisika juga merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan pada kemampuan berhitung matematis peserta didik, namun juga kemampuan untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep yang terdapat pada fenomena alam yang terjadi. Akan tetapi, selama ini mata pelajaran fisika banyak

dianggap sebagai *momok* bagi para peserta didik. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Jetis selama kegiatan PPL berlangsung. Sebagian besar peserta didik yang dimintai pendapatnya terkait mata pelajaran fisika beranggapan bahwa fisika adalah pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami. Selain itu, data tentang kesulitan peserta didik dalam memahami pelajaran fisika juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Gede Bandem S. dkk yang telah dimuat dalam Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2014. Menurut hasil penelitian tersebut, permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam belajar fisika adalah kesulitan memahami pelajaran fisika dan tidak suka terhadap mata pelajaran fisika itu sendiri.

Fisika yang dalam pembelajarannya tidak jauh dari kegiatan menghitung dan memahami konsep, seringkali membuat peserta didik merasa takut dan kurang termotivasi. Mereka menganggap bahwa memahami konsep adalah hal yang sulit untuk dilakukan. Sehingga ketika mereka dihadapkan pada permasalahan fisika yang berkaitan dengan persamaan, mereka cenderung lebih mengandalkan kemampuan dalam menghafal rumus. Hal ini terlihat selama pembelajaran di kelas berlangsung dan mereka diberikan beberapa soal untuk dikerjakan. Jika soal yang diberikan sedikit berbeda dengan contoh yang telah dijelaskan, maka para peserta didik akan tampak kebingungan. Hasilnya, kemampuan peserta didik pada mata pelajaran ini menjadi rendah. Bertemali dengan itu, hasil belajar yang dicapai oleh para

peserta didik pun cenderung rendah, khususnya pada ranah kognitif atau pengetahuan.

Hasil belajar pada ranah kognitif dapat ditingkatkan dengan membuat peserta didik mau untuk terus mengasah pengetahuan dan kemampuannya dengan belajar. Untuk dapat membuat seorang peserta didik memiliki keinginan dalam diri mereka untuk belajar, maka dibutuhkan suatu dorongan yang disebut dengan motivasi belajar. Berkaitan dengan motivasi, Arif S. Sadiman (2012: 40) berpendapat bahwa prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran adalah adanya keinginan untuk belajar yang disebut dengan motivasi. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi dalam dirinya cenderung untuk selalu berusaha mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dengan terus belajar. Pengetahuan dan keterampilan yang berkembang akan berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar dan prestasi mereka. Selanjutnya, pencapaian tersebut tentunya akan lebih meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar inilah yang seharusnya menjadi perhatian bagi seorang guru selaku pendidik terhadap peserta didiknya.

Seorang guru harus mampu merangsang tumbuhnya motivasi atau keinginan dalam diri peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Rangsangan yang diberikan tentunya bervariasi, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Oleh sebab itu, seorang guru sebaiknya tidak secara terus-menerus menggunakan gaya belajar yang sama karena dapat menimbulkan kejenuhan dalam diri

peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *worksheet* yang berbasis permainan.

Menurut Marno dan Idris (2014: 147), guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif, baik fisik maupun mental. Suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan media *worksheet* berbasis permainan dapat memfasilitasi keaktifan peserta didik, khususnya dalam memecahkan masalah. Karena bersifat menyenangkan, kegiatan permainan dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik agar termotivasi untuk belajar secara aktif dan mengerahkan kemampuannya dalam memecahkan masalah tersebut. Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan puzzle, atau yang umumnya disebut bongkar-pasang. Mengingat bahwa pemahaman konsep dalam pembelajaran fisika sangatlah penting, maka *worksheet* yang dikembangkan pun harus memuat soal-soal pemahaman konsep. Hingga saat ini, *worksheet* yang berbasis permainan puzzle masih belum banyak dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle yang dikembangkan mengambil materi pokok Fluida Statis. Hal ini disebabkan karena materi tersebut adalah salah satu materi dalam pembelajaran fisika yang membutuhkan pemahaman secara konsep. Materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep umumnya dianggap lebih sulit oleh peserta

didik, sehingga dibutuhkan media yang menarik bagi mereka untuk dapat mendorong tumbuhnya motivasi belajar fisika dalam diri mereka. Pemahaman konsep yang baik harus ditanamkan kepada peserta didik guna menghindari terjadinya miskonsepsi pada pembelajaran-pembelajaran fisika berikutnya yang berkaitan dengan fluida statis.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka tercetuslah gagasan untuk dilakukan penelitian dan pengembangan produk berupa media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle. Penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika pada Materi Fluida Statis dengan Pendekatan Saintifik”. Luaran penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk yang dapat digunakan sebagai media untuk menunjang pembelajaran fisika di SMA, khususnya pada materi Fluida Statis.

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang di atas.

1. Media pembelajaran masih kurang dikembangkan dan divariasikan, sehingga cenderung bersifat monoton dan kurang mendorong tumbuhnya motivasi belajar bagi peserta didik.
2. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami soal-soal konsep pada *worksheet* yang digunakan dalam pembelajaran fisika dengan pendekatan saintifik.

3. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa mata pelajaran fisika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi para peserta didik, sehingga hasil belajar yang dicapai relatif rendah, khususnya pada ranah kognitif atau pengetahuan.
4. Media *worksheet* yang berbasis permainan puzzle masih belum banyak dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah.
5. Materi Fluida Statis merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran fisika yang membutuhkan pemahaman konsep yang baik dan dianggap sulit oleh peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka di dalam penelitian ini akan dibatasi beberapa permasalahan antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik.
2. Media yang dikembangkan adalah *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle yang dengan materi pokok Fluida Statis.

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *worksheet* yang berbasis permainan puzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika, khususnya dalam ranah kognitif pada materi Fluida Statis dengan menggunakan pendekatan saintifik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dilakukan perumusan masalah untuk mengetahui:

1. Bagaimanakah kelayakan media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar fisika pada materi Fluida Statis?
2. Apakah penggunaan media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar fisika pada materi Fluida Statis?
3. Apakah penggunaan media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar fisika dalam ranah kognitif pada materi Fluida Statis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle yang layak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar fisika materi Fluida Statis.
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle pada materi Fluida Statis.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif setelah menggunakan media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle pada materi Fluida Statis.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, mengembangkan media pembelajaran dan menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran terutama pada pembelajaran fisika pada peserta didik di SMA di Yogyakarta.
2. Guru, sebagai salah satu bahan masukan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fisika dan memberikan informasi bagi guru tentang media *Worksheet* Berbasis Permainan Puzzle.
3. Peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir ilmiah serta menambah pengetahuan tentang media pembelajaran sebagai calon pendidik.