

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fisika pada umumnya dikenal sebagai mata pelajaran yang tidak disukai siswa karena sulit untuk dipahami dan kurang menarik. Para siswa pada umumnya menganggap pelajaran fisika sebagai sesuatu yang menakutkan, dan memusingkan, sehingga siswa merasa bosan untuk mempelajari fisika. Siswa merasa bosan terhadap fisika menjadi kendala tiap pendidik. Pendidik haruslah menumbuhkan semangat belajar siswa. Karena jika siswa merasa bosan terhadap apa yang diajarkan pendidik, maka dalam dirinya akan timbul perasaan benci terhadap pelajaran tersebut.

Selama ini guru sebagai pusat informasi terbiasa memberikan pelajaran hanya menggunakan media seadanya yaitu: papan tulis, kapur atau spidol serta buku-buku referensi dengan teknik yang kurang bervariasi. Ada juga guru yang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk KBM umumnya adalah media pembelajaran yang kurang komunikatif. Akibatnya siswa merasa jenuh dan malas untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Menerapkan media pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara untuk dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar fisika. Variasi media pembelajaran yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam masalah tersebut.

Media pembelajaran yang sekarang sering di coba tiap sekolah adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan. Dimana siswa dapat berperan langsung dalam permainan tersebut. Dalam media permainan siswa dapat lebih santai menerima pelajaran fisika, yang dianggapnya pelajaran yang membosankan. Dengan menghilangkan rasa kebosanan tersebut maka siswa dapat lebih bersemangat untuk mempelajari pelajaran fisika. Banyak bentuk media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, diantaranya berbentuk permainan dengan model monopoli, ular tangga, puzzle, kartu remi, ludo, dll.

Pada penelitian ini hanya ditekankan pada pengembangan media permainan monopoli PAKEM Di mana media monopoli PAKEM merupakan salah satu permainan yang dapat dibuat dalam bentuk pendidikan. media monopoli PAKEM dipilih untuk diteliti karena masih banyaknya orang yang antusias terhadap media monopoli PAKEM. Terlihat dari makin banyaknya modifikasi media monopoli PAKEM yang digunakan oleh beberapa bidang pendidikan, Diantaranya: Fathurahman dan Dodo Suwanda.

Dodo Suwanda yang mengembangkan bentuk dari media permainan monopoli PAKEM untuk pelajaran agama islam, bentuk monopoli PAKEM yang dikembangkannya yaitu dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Sedangkan Fathurahman mengembangkan media permainan monopoli PAKEM untuk mata pelajaran agama islam dan pendidikan jasmani. Media permainan monopoli PAKEM ini dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran. Pada kesempatan ini juga disimulasikan penggunaan permainan tersebut dan ini menjadi inspirasi guru yang lain untuk berkreasi.

Pengembangan media monopoli PAKEM di buat dengan ukuran cukup besar dengan fungsi siswa dapat bermain langsung sebagai bidak yang dijalankan. Tidak hanya bermain yang di tampilkan, tapi siswa juga dituntut untuk menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ada di hampir semua kotak itu. Hal-hal seperti itulah yang membuat media permainan monopoli PAKEM untuk diteliti, karena masih jarang nya media permainan monopoli PAKEM di gunakan dalam fisika.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang dipaparkan, peneliti tertarik untuk membuat inovasi baru dalam pengembangan media permainan “monopoli PAKEM” untuk pembelajaran fisika siswa SMP.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media permainan monopoli PAKEM untuk siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP)?
2. Apakah media permainan dapat membuat pembelajaran fisika menjadi menyenangkan?
3. Mengapa perlu dikembangkan model monopoli PAKEM untuk pembelajaran fisika?
4. Bagaimana memproduksi media permainan monopoli PAKEM yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari fisika?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media permainan monopoli PAKEM untuk siswa SMP.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah media yang dikembangkan telah memenuhi persyaratan media yang baik?”

E. Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media permainan monopoli PAKEM untuk siswa SMP kelas VIII, melakukan uji coba media permainan monopoli PAKEM untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli PAKEM, menghasilkan produk satu set media permainan monopoli PAKEM.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan monopoli PAKEM diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Peneliti
 - Mengembangkan kreatifitas dalam membuat media alternatif untuk materi fisika yang lain.
 - Sebagai informasi dan bahan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.
2. Guru
 - Permainan monopoli PAKEM dijadikan sebagai media yang alternatif.
 - Menumbuhkan sikap kreatif guru dalam membuat media yang alternatif.
3. Siswa
 - Meningkatkan semangat dalam belajar fisika.
 - Mengembangkan kreatifitas siswa.