

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap proses pembelajaran, selalu akan ada tiga komponen penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga komponen penting itu adalah materi yang akan diajarkan, proses mengajarkan materi dan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena merupakan satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Satu kesenjangan yang selama ini dirasakan dan dialami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Selama ini, di sekolah para guru banyak yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan (kompetensi) yang ingin dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya. Namun, satu hal penting yang seringkali dilupakan adalah bagaimana mendesain proses pembelajaran secara baik agar bisa menjembatani antara materi (tujuan/kurikulum) dan hasil pembelajaran.¹

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan tingkah laku pada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tugas guru sangat menentukan berhasil atau tidaknya dalam menciptakan suatu kegiatan belajar mengajar untuk terciptanya hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk mempunyai wawasan yang luas tentang pemilihan strategi/metode belajar mengajar, sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Fisika merupakan salah satu dari mata pelajaran yang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membuat pusing bagi sebagian peserta didik karena berkaitan dengan rumus-rumus. Sebagian besar guru masih

¹ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 3

selalu menggunakan pendekatan secara matematis dalam memahami konsep-konsep Fisika. Sehingga peserta didik sulit untuk memahami makna fisis dari persamaan-persamaan yang disampaikan oleh guru.

Hal ini juga dirasakan oleh rata-rata peserta didik di MA Asy-Syarifah Mranggen padahal peluang untuk meraih sukses dibidang sains sangat besar. Namun sayangnya, minat peserta didik untuk menekuni bidang ini masih kurang. Berbagai cara pun dilakukan guna menggugah minat peserta didik terhadap sains. Salah satunya melalui pembelajaran yang menarik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan minat yang tinggi dari peserta didik. Karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar. Minat merupakan faktor intrinsik yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Dan dari hasil observasi di sekolah MA Asy-Syarifah Mranggen rata-rata peserta didik MA Asy-Syarifah kurang berminat dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran sains khususnya Fisika. Mereka beranggapan bahwa pelajaran Fisika sangat sulit dan kurang menarik karena berhubungan dengan dengan angka-angka yang membuat pusing. Dari masalah di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik di MA Asy-Syarifah kurang memuaskan. Dan dari hasil observasi rencananya pada Tahun Pelajaran 2012/2013 yang akan datang sekolah MA Asy-Syarifah akan membuka program IPA yang sebelumnya sekolah tersebut bernama MAQBA (Madrasah Aliyah Al-Qur'an dan Bahasa) Asy-Syarifah. Dan harapannya pada tahun ini para peserta didik khususnya dari kelas X dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya pada mata pelajaran Fisika. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti sekolah tersebut agar dapat ikut serta membantu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X MA Asy-Syarifah khususnya materi pelajaran Fisika.

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah dengan mengadakan variasi pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak bosan dan mereka lebih berminat dalam belajar. Salah satunya dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran. Peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan, jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Pembelajaran menyenangkan akan tercipta, apabila suasananya betul-betul dapat dinikmati secara nyaman, misalnya dengan iringan musik. Peserta didik akan merasa senang jika interaksi dan komunikasi dengan gurunya penuh keakraban, saling menghargai dan penuh tawa.

Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu strategi dalam pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dari pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan penerapan strategi pembelajaran *Edutainment* dengan menggunakan bantuan media berupa LKS *Word Square*. *Edutainment* sendiri merupakan suatu pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis agar pembelajaran Fisika lebih menyenangkan dan mengasyikkan.

Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*Game*), bermain peran (*Role Play*) dan demonstrasi. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis. Anak akan belajar efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan. Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang *edukatif* dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hal yang sangat mendasar dan penting dalam *Edutainment* adalah proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang

menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.²

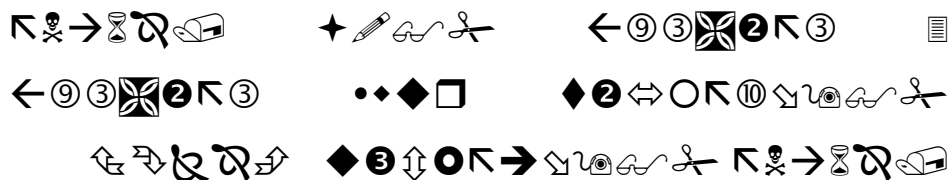
Munculnya konsep *Edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa : pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Kedua, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Ketiga, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.³

Nilai-nilai pendidikan yang *entertaining* juga bisa dilihat dari beberapa ayat Al Qur'an dan Hadist berikut ini. Misalnya, ketika Rasulullah SAW mengutus Mu'adz bin Jabal dan Abu Musa al-Asy'ary untuk melakukan dakwah kepada gubernur Romawi di Damaskus, beliau bersabda:

قال النبي صلى الله عليه وسلم يسروا ولا تعسروا وبشروا ولا تنفروا
(ارواه البخارى)

“Mudahkan mereka jangan dipersulit, gembirakan dan jangan berbuat sesuatu yang menyebabkan mereka lari menjauhi kamu.” (HR. Bukhori)⁴

Hadist di atas sesuai dengan firman Allah:



“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” (QS. Al-Baqarah: 185)⁵

² Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, hlm. 10.

³ Ammazona's Blog, *Konsep Pendidikan Konvensional Vs Edutainment*, <http://ammazona.wordpress.com/konsep-pendidikan-konvensional-vs-edutainment/> diakses pada tanggal 07 Januari 2012

⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, hlm. 12.

⁵ Departemen Agama RI, *Syaamil Al Qur'an dan Terjemahannya Special for Women*, (Jakarta: Sygma, 2005), hlm. 28.

Pengertian “mudah” dalam ayat di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, mengandung makna bahwa pendidik hendaknya menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga pembelajar bisa mengerti dan memahami materi pelajaran yang diberikan.

Dalam penelitian ini juga menggunakan media berupa LKS *Word Square*. LKS *Word Square* berbeda dengan LKS yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, LKS *Word Square* lebih menarik minat peserta didik dalam belajar karena LKS *Word Square* merupakan suatu media berbentuk LKS yang di dalamnya terdapat pertanyaan dan jawaban, tetapi jawabannya berbentuk kotak-kotak yang berupa huruf atau angka. LKS *Word Square* lebih menarik minat peserta didik karena dengan *word square* peserta didik dituntut untuk mencari jawaban dari pertanyaan dalam LKS *Word Square* dengan cara merangkai kata atau angka menjadi sebuah jawaban yang tepat dan sesuai dengan pertanyaan.

Diharapkan penerapan strategi pembelajaran *Edutainment* dengan menggunakan LKS *Word Square*, suasana pembelajaran Fisika menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran Fisika.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Fisika Berbasis *Edutainment* dengan Berbantuan LKS *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X pada Materi Pokok Kalor di MA Asy-Syarifah Mranggen Tahun Pelajaran 2011/2012.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran Fisika berbasis *Edutainment* dengan berbantuan LKS *Word Square* efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi pokok Kalor di MA Asyrafah Mranggen Tahun Pelajaran 2011/2012?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran Fisika berbasis *Edutainment* dengan berbantuan LKS *Word Square* efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi pokok Kalor di MA Asyarifah Mranggen Tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pembelajaran Fisika berbasis *Edutainment* dengan berbantuan LKS *Word Square*. Serta dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *Edutainment*.

2. Secara Praktis

Selain dapat memberikan manfaat secara teoritis, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, yaitu:

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep Fisika terutama pada materi Kalor.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang asyik, menyenangkan dan mudah dimengerti.
- 3) Adanya perubahan variasi dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa senang belajar Fisika khususnya pada materi Kalor.
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi dan model pembelajaran.
 - 2) Mendapatkan alternatif penggunaan media pembelajaran sehingga didapatkan kreatifitas serta kualitas pengajaran.
 - 3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta berinteraksi dengan peserta didik.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada Mata Pelajaran Fisika.
 - 2) Dapat digunakan sebagai usaha meningkatkan prestasi belajar Fisika sekolah.
- d. Bagi peneliti
 - 1) Mendapat pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran Fisika berbasis *Edutainment* dengan berbantuan LKS *Word Square* pada mata pelajaran Fisika di MA Asyarifah Mranggen.
 - 2) Untuk bekal peneliti sebagai calon guru Fisika agar siap melaksanakan tugas di lapangan.