

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan dalam meningkatkan sumber daya manusia, baik dalam kepribadian, kemampuan, dan tanggung jawab, pendapat ini dikemukakan oleh Ayu dkk (2017). Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Kualitas pendidikan di Indonesia pada dewasa ini sangat memprihatinkan. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa (Saptono, 2017). Permasalahan demi permasalahan pendidikan di Indonesia dituai tiap tahunnya. Permasalahan pun muncul mulai dari aras input, proses, sampai output. Ketiga asas ini sejatinya saling terkait satu sama lain. Input mempengaruhi keberlanjutan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pun turut mempengaruhi hasil output. Seterusnya, output akan kembali berlanjut ke input dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi atau masuk ke dalam dunia kerja, dimana teori mulai dipraktekkan. (Megawanti, 2012).

Pandemi Covid-19 ini memberikan dampak yang serius bagi setiap orang. Berbagai bidang terkena dampak akibat adanya pandemi ini, salah satunya pada bidang pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).

Sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dari rumah masing-masing yang cenderung memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran terkadang terdapat hambatan dalam penerapannya. Selama pembelajaran daring, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Ermanayulis (2020) menyatakan bahwa peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan seperti menggunakan *videocall* atau *livecha*. Oleh karena itu peran guru menjadi sangat penting mengingat para guru harus bekerja lebih ekstra demi mengajarkan mata pelajaran kepada para peserta didiknya. Guru harus memastikan bahwa peserta didik tetap mendapatkan materi pembelajaran meskipun kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online* atau pembelajaran dirumah.

Terdapat faktor-faktor yang berpengaruh terhadap belajar. Mengacu pada Slameto (2010) faktor tersebut terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Berikut akan diuraikan mengenai kedua faktor tersebut. 1) Faktor Intern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan, 2) Selain faktor intern, faktor lain yang memengaruhi belajar adalah faktor ekstern. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern ini meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Model pembelajaran daring perlu dirancang dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik itu berkesan dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Selvi (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran daring sering dituntut untuk lebih termotivasi karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin tahu dan

pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajaran.

Lembaga pendidikan di Nusa Tenggara Timur (NTT) sejak pertengahan maret 2020 hingga saat ini mengganti segala kegiatan akademik dan proses kegiatan belajar mengajar yang bersifat tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara virtual dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang di hadapi peserta didik yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi peserta didik tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Selain model pembelajaran, terdapat media pembelajaran yang harus di tentukan dan dirancang dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dan menjadi motivasi yang menarik untuk belajar. Keberhasilan dari suatu model atau pun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam *e-learning* mengidentifikasi bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama , Yamamoto , 2007).

Meskipun pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring, hasil belajar siswa tetap menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar pembelajaran dapat tercapai. Hal itu dapat diperoleh dengan mengapresiasi hasil kerja siswa. Sapaan, respon, dan umpan balik atau penghargaan terhadap tugas yang dikerjakan merupakan hal

yang tidak boleh dilupakan.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik SMP kelas VIII, ditemukan bahwa respon peserta didik dan hasil belajar fisika khususnya pada materi Cahaya dan Alat Optik masih sangat rendah apalagi dalam situasi pembelajaran yang bersifat daring. Perangkat pembelajaran atau media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih belum tepat sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru juga lebih kepada ceramah sehingga keaktifan siswa juga masih sangat rendah.

Berdasarkan uraian di atas supaya dapat memperoleh suasana pembelajaran yang lebih kondusif maka diperlukan strategi atau metode serta perangkat pembelajaran tertentu. Salah satu strategi yang dapat digunakan ialah pembelajaran menggunakan suatu sistem permainan. Ansawi (2017) menyatakan bahwa permainan-permainan dapat membantu memecahkan masalah menggunakan logika. Mendukung pendapat di atas maka Harsono dan Prihatnani (2018) berpendapat bahwa karena belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan domino.

LKPD merupakan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain sebagai pedoman, LKPD yang dibuat tentulah memiliki fungsi tertentu. Trianto (2009:222) mengemukakan lembar kerja siswa berfungsi sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan percobaan atau demonstrasi.

Dalam penelitian ini, kartu domino dikembangkan dan dipadukan dengan materi fisika (domika) dan akan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) sehingga dapat membantu proses belajar peserta didik dengan nuansa menyenangkan, merasa tidak bosan, dan bersemangat dalam mengerjakan soal. Petri (2016) menyatakan bahwa media ini dikembangkan agar peserta didik dapat berpikir kritis, dan mengambil keputusan dan tidak terpaku pada satu pola jawaban yang di hasilkan dari proses hafalan. Karena di dalam permainan di tekankan untuk memberikan argumen dari setiap jawaban, sehingga peserta didik bisa harus mencari alasan yang nantinya diberikan pada saat mendapatkan giliran permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan lembar kerja peserta didik. Maka akan di lakukan penelitian pengembangan yang berjudul, **Pengembangan LKPD Berbantuan Kartu Domino Fisika Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah;

1. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan Kartu Domino Fisika Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan Kartu Domino Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022

C. Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul Pengembangan LKPD Berbantuan Kartu Domino Fisika Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik Smp Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022 bertujuan

1. Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD) Berbantuan Kartu Domino Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan Kartu Domino Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022

D. Manfaat Pengembangan

Dari makalah ilmiah ini, penulis berharap agar dapat memiliki manfaat sebagai berikut

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan lebih tentang pengembangan LKPD berbantuan kartu domino pada materi cahaya dan alat optik SMP kelas VIII, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran fisika dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Guru

- a. Kartu domino sebagai bahan informasi untuk guru dalam memilih permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Membantu menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fisika.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan utama dari penelitian ialah untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang di kembangkan ialah LKPD berbantuan kartu domino fisika pada materi cahaya dan alat optik SMP kelas VIII. Perangkat pembelajaran yaitu LKPD yang di hasilkan akan di kembangkan sesuai dengan tahapan pembuatan LKPD yang benar dan sesuai dengan karakteristik materi cahaya dan alat optik. Adapun langkah-

langkah pengembangan LKPD yang di buat yakni : Menyiapkan judul sesuai dengan materi Cahaya dan Alat Optik, menuliskan Kompetensi Dasar (KD) yang akan di capai oleh siswa, menyiapkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), menuliskan tujuan pembelajaran, menyiapkan waktu penyelesaian LKPD, menentukan teknik penilaian, menyiapkan petunjuk LKPD, menuliskan alat dan bahan, menjelaskan langkah-langkah kegiatan permainan kartu domino yang akan di kerjakan, dan membuat kesimpulan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan kartu domino fisika pada materi pokok cahaya dan alat optik memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam mengemas LKPD fisika pada materi Cahaya dan Alat Optik di SMP kelas VIII.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep, dan mengingat rumus-rumus pada materi Cahaya dan Alat Optik pada mata pelajaran Fisika skelas VIII.
3. LKPD yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran selama Pandemi Covid-19, bagi guru dan peserta didik di rasakan sulit mendapatkan umpan balik dengan cepat.
4. LKPD kurang menarik, hanya berupa lembar soal yang berisi tulisan, dan gambar diam serta minim penjelasan sehingga perluh di kembangkan LKPD berbantuan kartu domino.

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan antara lain :

1. Pengembangan ini hanya dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa LKPD.

2. Pengembangan LKPD ini hanya dapat di gunakan oleh guru mata pelajaran IPA khususnya Fisika.

G. Penjelasan Istilah

Berikut ini merupakan hal-hal khusus yang menjadi batasan penulisan makalah ilmiah ini yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Prastowo (2012:204) LKPD atau sering disebut LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan yang harus dicapai.
2. Trianto (2009:222) mengemukakan lembar kerja siswa berfungsi sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan percobaan atau demonstrasi.
3. Adams (1975) berpendapat bahwa, Permainan Edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam permainan edukatif.
4. Ginnis (2007) mengemukakan Permainan kartu domino adalah semacam permainan kartu generic dengan bulatan berwarna sebagai ciri khasnya. Permainan kartu domino ini mengacu pada ketepatan dan kecepatan pemain dan kelompok dalam menyelesaikan permainan.

