

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam mempengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan. Proses pendidikan melibatkan perubahan pengetahuan dan diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup>

Fisika adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam dari materi dan energinya. Ilmu fisika dipelajari oleh siswa. Pembelajaran fisika membantu peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi individu yang memiliki sikap ilmiah, mampu memproses fenomena-fenomena yang ada disekitarnya bekerja. Dalam pembelajaran fisika terdapat materi getaran.

Getaran adalah peristiwa gerak bolak balik sebuah benda terhadap suatu titik kesetimbangan.<sup>2</sup> Dalam belajar fisika dibutuhkan teori dan praktikum yang baik agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini yang digunakan metode *real laboratory* dengan strategi *joyfull learning* untuk menarik kreativitas siswa dan motivasi belajar terhadap materi Getaran.<sup>3</sup> Study awal di MTs Sunan Ampel Siman diperoleh permasalahan aktifitas belajar yang melibatkan

---

<sup>1</sup> Ilmia, Nurfiqi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Science Board Game Berbasis Science-Edutainment pada Materi Tekanan Zat*, dalam *Experiment: Journal of Science Educatio* 2, No. 1, (2022) : 35-42

<sup>2</sup> Sulistyowati, Rumyani, *Buku Pembelajaran Interaktif dalam Ilmu Pengetahuan Alam*. (PT. Margo Mitro Joyo,2013)

<sup>3</sup> Deesera, Vionanda Sheila, Ilhamsyah dan Dedi Trriyanto, Rancang Bangun Alat Ukur Gerak Lurus BerubahBeraturan (GLBB) Pada Bidang Miring Berbasis Arduino, dalam *Coding Sistem Komputer Untan 05*,no.2 (2017) : 48

pengalaman langsung berupa kegiatan eksperimen dan demonstrasi masih jarang dilakukan, fasilitas laboratorium yang belum memadai sebagai penunjang proses pembelajaran fisika, hasil belajar siswa hanya berorientasi pada kemampuan kognitif siswa berupa menghafal konsep, guru sebagai pusat pengetahuan dalam proses pembelajaran, rendahnya kemampuan siswa dalam bereksplorasi. Di MTs. Sunan Ampel khususnya kelas VIII mengalami penurunan minat belajar IPA dikarenakan beberapa kasus seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Tingkat kreativitas siswa juga tidak dapat berkembang. Hal ini nampak ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dalam pembelajaran, ada beberapa siswa yang tidur dikelas. Sebelum pembelajaran berlangsung siswa juga tidak segera masuk kedalam kelas. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dan Motivasi belajar menjadi hal utama yang harus diperhatikan dalam proses belajar.

Pembelajaran *Real Laboratory* terdapat proses yang diharapkan dapat memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu karena pengetahuan bersifat subjektif dan bermakna bagi setiap subjek belajar. Proses pembelajaran merupakan proses yang menantang untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa dengan kegiatan mencoba melakukan eksplorasi.<sup>4</sup>

Pada pembelajaran *Real Laboratory* ini siswa diberikan alat dan bahan dengan tujuan siswa mencoba atau melakukan sesuatu secara

---

<sup>4</sup> Susilowati, S. Ristanto, dan N. Khoiri, "Pembelajaran *Real Laboratory* dan Tugas Mandiri Fisika pada Siswa SMK Sesuai dengan Keterampilan Abad 21," dalam *Pendidikan Fisika Indonesia* 11, no. 1 (2015): 74

langsung. Selain itu, siswa juga diberikan kebebasan dalam mengembangkan sesuatu hal mengenai teori getaran.

Selain itu, motivasi dan kreativitas siswa tertentu menjadi kebutuhan utama dalam mempertahankan kehidupan masyarakat. Pada segi ini, tidak hanya guru yang dituntut memiliki kreativitas namun siswa diharapkan mampu aktif dan lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran agar lebih mudah meresapi materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian mengenai pembelajaran yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran *Real Laboratory* dengan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Kreatifitas Siswa dan Motivasi Belajar pada Materi Getaran.”**

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

- a. Kurangnya strategi guru dalam mengajar
- b. Kreativitas siswa dalam pembelajaran fisika masih kurang
- c. Rendahnya hasil belajar fisika siswa
- d. Materi Getaran dianggap sulit bagi siswa

### 2. Pembatasan masalah

Agara penelitian dapat dilakukan lebih fokus maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan :

- a. Pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning*
- b. Kreativitas siswa diukur dengan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengembangkan materi

- c. Motivasi belajar siswa dengan meningkatkan hasil belajar siswa
- d. Materi getaran

### **C. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning* terhadap kreativitas siswa pada materi getaran?
2. Adakah pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi getaran?
3. Adakah pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada materi getaran?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyful Learning* terhadap kreativitas siswa pada materi getaran.
2. Mengetahui pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyful Learning* terhadap motivasi belajar pada materi getaran.
3. Mengetahui pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyful Learning* terhadap kreativitas siswa dan motivasi belajar pada materi getaran.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pembelajaran *real laboratory* dengan strategi *joyfull learning* terhadap kreativitas siswa kelas VIII MTs. Sunan Ampel Siman pada materi getaran.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran *real laboratory* dengan strategi *joyfull learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs. Sunan Ampel Siman pada materi getaran.
3. Terdapat pengaruh pembelajaran *real laboratory* dengan strategi *joyfull learning* terhadap kreativitas siswa dan motivasi belajar kelas VIII MTs. Sunan Ampel Siman pada materi getaran.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini mempunyai harapan besar terhadap hasil penelitian. Sehingga hasil penelitian memiliki manfaat bagi diri sendiri dan orang lain, yaitu :

1. Secara teoritis
  - a. Menambah wawasan kepada pendidik untuk selalu memberi inovasi dalam mengajar seperti penerapan pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning* agar siswa tidak bosan saat belajar.
  - b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning*.
2. Secara praktis
  - a. Bagi penulis  
Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning*.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Diharapkan pendidik dan calon pendidik mampu meningkatkan kreativitas siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar setelah mengetahui problem atau kesulitan siswa.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat memahami materi, kreatif untuk mengembangkan materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik dari motivasi belajar yang menyenangkan.

d. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mencetak siswa-siswi kreatif dengan motivasi belajar yang menyenangkan.

#### **G. Penegasan Istilah / Definisi Operasional**

Agar pembaca dapat memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung maka peneliti memaparkan penegasan istilah baik secara konseptual maupun secara operasional sebagai berikut:

1. Secara konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada disekitarnya.

b. Pembelajaran

Proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>5</sup>

c. Real Laboratory

Implikasi pembelajaran yang menggunakan pemberian kegiatan belajar yang mirip dengan kondisi yang nyata.<sup>6</sup>

d. Strategi

Suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai suatu yang telah ditentukan yang dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga dapat diartikan sebagai pola umum kegiatan pendidik dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan.<sup>7</sup>

e. Joyfull Learning

Proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran.<sup>8</sup>

f. Kreativitas

Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan atau karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Sulawesi Selatan : cv Kaffah Learning Center), hal. 13

<sup>6</sup> Susilowati, dkk, "Pembelajaran Real ..." hal. 73-83

<sup>7</sup> Syaiful Bahri jamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,2010), hal 5111

<sup>8</sup> Nur Rahma Maulida, *Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makasar*, (2018)

<sup>9</sup> B. suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009): 191

g. Siswa

Seseorang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.

h. Motivasi

Daya atau kekuatan diri siswa untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.<sup>10</sup>

i. Belajar

Suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu, proses tersebut berlangsung secara aktif dan integrative dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan.<sup>11</sup>

2. Secara operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari pengaruh pembelajaran *Real Laboratory* dengan strategi *Joyfull Learning* pada materi getaran adalah inovasi pendidik untuk menciptakan siswa aktif dan kreatif dalam mengembangkan teori-teori fisika seperti pada materi getaran.

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian awal

---

<sup>10</sup> Ibid (Riduan, 2006:210)

<sup>11</sup> Aritonang, Keke T, “*Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, dalam *Jurnal Pendidikan Penabur*. No. 10 (2018)



Bagian awal terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

## 2. Bagian utama (inti)

Bab I (pendahuluan) membahas tentang: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesisi penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II (landasan teori) membahas tentang: deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

Bab III (metode penelitian) memuat tentang: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrument, instrumen penelitian, sumber data dan teknik analisis data.

Bab IV (hasil penelitian) menjelaskan tentang: deskripsi karakteristik data dan pengujian hipotesis.

Bab V (pembahasan) memaparkan tentang: pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah 2, dan pembahasan rumusan masalah 3.

Bab VI (penutup) berisi tentang: kesimpulan dan saran.

## 3. Bagian akhir

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.