

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan individu untuk melakukan aktivitas seperti memberikan bimbingan, mengajar, memberikan latihan baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah supaya generasi mendatang dapat berperan secara optimal dalam berbagai bidang.<sup>1</sup> Sebelum memasuki dunia pendidikan di sekolah, keluarga memegang peran penting dalam mengajarkan hal-hal mendasar. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi manusia dengan tepat melalui proses belajar.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia. Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang dapat bersaing dengan baik dalam menghadapi segala tantangan kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang cerdas, berkualitas, dan mampu mengoptimalkan kemajuan zaman guna mempermudah segala aktivitas dalam kehidupan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifa Hanifa, dkk pada tahun 2021 yang mengatakan bahwa untuk mencetak generasi muda yang berkualitas tidak hanya memerlukan kecerdasan saja melainkan juga keterampilan dalam berbagai hal, kemampuan berpikir kritis,

---

<sup>1</sup> T Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

<sup>2</sup> Siti Fadia Nurul Fitri, "Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, No. 1, Vol. 5 (2021): 1617–1620.

kolaborasi, komunikasi, kreatif dan inovatif, serta penguasaan terhadap perkembangan teknologi.<sup>3</sup> Pasca adanya pandemic covid-19 pemerintah melakukan evaluasi mengenai kurikulum pendidikan, salah satunya dengan menetapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang digunakan pendidikan di Indonesia.

Namun, implementasi kurikulum merdeka belum dilaksanakan secara keseluruhan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan beberapa peluang untuk belajar ekstrakurikuler, dimana peserta didik memiliki banyak waktu untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan potensi yang dimiliki.<sup>4</sup> Dengan adanya kurikulum merdeka tidak hanya siswa yang dituntut untuk memiliki keterampilan kreatif melainkan juga guru, dalam merancang modul ajar, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif supaya kegiatan pembelajaran tidak monoton. Selain itu, guru juga harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran supaya peserta didik tertarik dan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Depiana Nasution pada tahun 2023 yang mengatakan bahwa guru harus memiliki kreativitas dalam membuat media pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran tidak monoton untuk menarik perhatian peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Muhamad Rizal Zulfikar Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura: Jurnal Pendidikan*, no. 1 vol. 12 (2021): 63–71.

<sup>4</sup> Khairatunnisa, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Proses Pembelajaran Bahasa Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Pendidikan* no.7, vol. 1 (2022): 94–99.

<sup>5</sup> Depiana Nasution, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika," *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau pengetahuan yang akan disampaikan guru kepada peserta didik.<sup>6</sup> Fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memfokuskan pada pembelajaran dan penelitian mengenai objek-objek alam dengan pendekatan matematis sehingga dapat diimplementasikan dan dimanfaatkan secara lebih baik oleh manusia. Pembelajaran fisika mencakup integrasi berbagai konsep untuk menjelaskan fenomena alam dan memecahkan masalah, hal ini yang membuat siswa kesulitan untuk memahaminya.<sup>7</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi fisika mengingat masih banyak guru yang mengajar menggunakan metode konvensional di masa teknologi yang terus berkembang dengan cepat seperti saat ini. Selaras dengan penelitian Ahmad Nurhakim dkk pada tahun 2021 yang mengatakan bahwa pembelajaran fisika di sekolah masih terpusat oleh guru dengan menggunakan cara yang konvensional.<sup>8</sup>

Pembelajaran fisika yang dilakukan secara konvensional akan membuat peserta didik menjadi pasif dan membuat suasana belajar mengajar menjadi monoton. Siswa akan cenderung hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru dan kurang kreatif akibatnya siswa

---

<sup>6</sup> M Ikhsal and Hari Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, no. 1, vol. 5 (2020): 15.

<sup>7</sup> Muhammad Luqman Hakim Abbas, "Pengembangan *Computer Based Diagnostic Test Misconception* Mahasiswa Pada Materi Suhu Dan Kalor," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, no. 1, vol. 6 (2020): 12–24.

<sup>8</sup> Nurhakim et al., "Inovasi Media Pembelajaran Teka Teki Silang Fisika dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi.," *Jurnal Untirta*, no. 1, vol. 3 (2020): 323–329.

menjadi pasif kurang menyukai pelajaran fisika serta menganggapnya sulit.<sup>9</sup> Pembelajaran yang monoton akan berpengaruh terhadap minat belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa terhadap pelajaran fisika.<sup>10</sup> Terlebih pada materi fluida statis, peserta didik akan lebih tertarik jika disampaikan dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga mereka akan lebih antusias dan fokus dalam mempelajari materi yang diajarkan guru.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, diperoleh hasil wawancara dengan guru fisika SMAN 1 Karang Trenggalek ditemukan bahwa guru hanya menggunakan LKS dan modul ajar dalam menyampaikan materi serta tidak menggunakan media pembelajaran apapun kecuali pada saat praktikum. Menurut pengakuan guru fisika, peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik dengan mata pelajaran fisika karena dianggap terlalu sulit untuk dipahami. Guru fisika kelas XI menjelaskan bahwa materi fluida statis merupakan salah satu materi yang sulit dipahami siswa.

Selain itu, juga dilakukan analisis kebutuhan kepada peserta didik dengan melakukan wawancara. Hasilnya yaitu banyak peserta didik yang bosan dengan media pembelajaran konvensional karena mereka menganggap bahwa fisika adalah mata pelajaran yang sulit dan terlalu banyak rumus serta konsep yang harus dipahami. Menurut pengakuan peserta didik yang diwawancarai oleh peneliti mengaku bahwa materi fluida

---

<sup>9</sup> Siti Afidatul Karomah, Husni Cahyadi Kurniawan, and Nani Sunarmi, "Identifikasi Kemampuab Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Mambaul Hisan Ngadiluwih Kediri Dalam Pemecahan Masalah Materi Tekanan Zat," *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, no. 1, vol. 4 (2022): 30–46.

<sup>10</sup> Nurfiqi Ilmia et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *Science Board Game* Berbasis *Science-Edutainment* Pada Materi Tekanan Zat," *Experiment: Journal of Science Education*, no. 1, vol. 2, (2022): 35–42.

statis memiliki materi yang sulit dipahami karena sulit dibayangkan dan memiliki banyak rumus, terlebih guru tidak menggunakan media pembelajaran selain buku sehingga membuat materi fluida statis menjadi sulit dipahami. Proses pembelajaran yang terpusat pada guru membuat suasana belajar menjadi monoton. Peserta didik menginginkan media pembelajaran berupa permainan yang terdapat tebak-tebakan untuk mengasah kemampuan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, sederhana dalam pembuatannya, efisien, dan inovatif, supaya siswa merasa tertarik dan bersemangat dalam mempelajari mata pelajaran fisika.

Media pembelajaran teka teki silang berbasis website hadir untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di dalam kelas yang monoton. Teka teki silang berbasis website merupakan penggabungan antara permainan klasik dengan kemajuan teknologi berupa website. Pengembangan media pembelajaran teka teki silang (TTS) berbasis website digunakan agar siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Media pembelajaran teka teki silang (TTS) berbasis website menggabungkan konsep belajar sembari bermain sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik tidak merasa bosan dan pusing ketika belajar fisika karena mereka tidak hanya duduk dan diam mendengarkan guru ceramah menjelaskan materi melainkan mereka juga turut andil dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian Ahmad Nurhakim, dkk pada tahun 2020, disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka teki silang mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diketahui dari nilai *pre test* siswa dengan rata-rata 68,75%, setelah menggunakan media pembelajaran teka teki silang nilai rata-rata *post test* siswa menjadi 92,22%.<sup>11</sup> Penelitian Juhaeni, dkk padatahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan teka teki silang pada pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peroleha nilai rata-rata *pre test* siswa sebesar 60,5 setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran teka teki silang nilai rata- rata *post test* siswa sebesar 94,5.<sup>12</sup> Selain itu, penelitian Riska Kumala Sari, dkk pada tahun 2023 mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran teka teki silang pada materi bangun ruang sisi datar efektif meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan nilai *post test* siswa yang menunjukkan rata-rata ketuntasan klasikal siswa sebesar 100% dengan kategori tuntas.<sup>13</sup>

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Website pada Materi Fluida Statis Kelas XI di SMAN 1 Karang Trenggalek”. Penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran teka teki silang

---

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Juhaeni Juhaeni et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan,” *Journal of Instructional and Development Researches*, no. 6, vol. 2 (2022): 241–47.

<sup>13</sup> Riska Kumala Sari et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs Darul Falah,” *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, no. 2, vol 3 (2023): 121–31.

berbasis website pada materi fluida statis untuk siswa kelas XI di SMAN 1 Karanganyar Trenggalek dan mengetahui tingkat kelayakan serta efektivitas media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan teka teki silang.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

#### **a. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang muncul, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar masih bersifat konvensional berupa LKS dan Modul Ajar.
- 2) Sistem pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru membuat proses belajar mengajar menjadi monoton.
- 3) Belum ada media pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif pada materi fluida statis.
- 4) Belum ada media pembelajaran teka teki silang berbasis website.

#### **b. Pembatasan Masalah**

Dalam mempermudah pemahaman dan meminimalisir perluasan masalah, maka peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran teka teki silang berbasis website.
- 2) Materi pada media pembelajaran teka teki silang berbasis website adalah fluida statis.

- 3) Media pembelajaran teka teki silang berbasis website digunakan untuk kelas XI siswa di SMAN 1 Karang Trenggalek.
- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meneliti cara pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran teka teki silang berbasis website.

## **2. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang muncul, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karang Trenggalek?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karang Trenggalek?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karang Trenggalek?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karang Trenggalek?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan yang dicapai dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis, yaitu:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karang Trenggalek.



2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karanganyar Trenggalek.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karanganyar Trenggalek.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis di SMAN 1 Karanganyar Trenggalek.

#### **D. Spesifikasi Produk yang akan Dihasilkan**

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis. Media pembelajaran ini merupakan sebuah permainan berbasis website yang terdiri dari beberapa kolom yang diberikan nomor untuk mengindikasikan nomor jawaban. Pada teka teki silang terdapat beberapa pertanyaan untuk dijawab peserta didik dengan memasukkan jawabannya pada kolom yang sudah diberi nomor baik secara horizontal maupun vertikal.

Media pembelajaran teka teki silang berbasis website pada materi fluida statis dapat dipelajari dan dimainkan siswa dimanapun, tidak hanya pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam media pembelajaran ini tidak hanya memuat permainan teka teki silang saja melainkan juga memuat materi fluida statis yang dilengkapi dengan gambar dan video yang dapat membantu siswa memahami materi fluida statis serta terdapat panduan bermain teka teki silang.

## **E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan uraian hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Dapat menciptakan media pembelajaran inovatif yang berguna untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang dapat menjadi rujukan dalam pemikiran ilmiah.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi guru**

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pandangan baru bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran, terutama pada materi fluida statis.

#### **b. Bagi siswa**

Penelitian dan pengembangan ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi fluida statis dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta tidak monoton pada mata pelajaran fisika.

#### **c. Bagi pihak sekolah**

Penelitian dan pengembangan ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas.

#### **d. Bagi peneliti**

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman yang bernilai dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan terkait pembuatan media pembelajaran.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi acuan baik peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran fisika.

## F. Definisi Istilah

### 1. Penegasan istilah konseptual

- a. Pengembangan merupakan suatu proses untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.<sup>14</sup>
- b. Teka teki silang berbasis website merupakan jenis permainan yang mana peserta didik mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf sesuai aturan melalui website menggunakan akses internet.<sup>15</sup>
- c. Fluida statis merupakan materi yang mengulas tentang fluida dalam bentuk cair dan tidak mengalir.<sup>16</sup>

### 2. Penegasan istilah operasional

- a. Pengembangan merupakan proses yang digunakan dalam membuat suatu produk yang baru maupun meningkatkan produk yang telah ada.

---

<sup>14</sup> Dede Dwiansyah Putra et al., "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall," *Wahana Dedikasi : Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, no. 1, vol. 3 (2020): 46.

<sup>15</sup> Tisrin Maulina Dewi, Dirneti Dirneti, and Fitria Meilina, "Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 6, vol 10 (2021): 1672.

<sup>16</sup> Lailatul Husniah, Suci Prihatiningtyas, and Ino Angga Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Materi Fluida Statis," *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, no. 1, vol. 7 (2020): 15.

- b. Teka teki silang berbasis website merupakan sebuah permainan yang mana pemain mengisi jawaban dari pertanyaan pada sebuah kolom yang sudah diberi nomor baik secara vertikal maupun horizontal dengan memanfaatkan jaringan internet.
- c. Fluida statis merupakan materi dalam mata pelajaran fisika yang membahas mengenai zat fluida dalam kondisi tidak bergerak.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan skripsi penelitian dan pengembangan berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

### **1. Bagian awal**

Pada bagian awal skripsi penelitian dan pengembangan memuat halaman sampul depan, halaman pengesahan, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

### **2. Bagian utama (inti)**

Pada bagian utama (inti) skripsi penelitian dan pengembangan berisi tentang:

#### **a. BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini bertujuan untuk mengantarkan pembaca untuk mengetahui apa yang diteliti, bagaimana dan mengapa penelitian dan pengembangan itu dilakukan. Pada bab ini menjelaskan mengenai konteks penelitian yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian dan pengembangan mengenai “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Fluida Statis Kelas XI di SMAN 1 Karang Trenggalek”

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi mengenai uraian tentang tinjauan pustaka dari teori-teori para ahli yang sudah ada, hasil dari penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi mengenai jenis desain penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, objek dan subjek penelitian dan pengembangan yang akan digunakan.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi mengenai penyajian data hasil uji coba yang telah dilakukan, pengolahan data, dan revisi produk.

e. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir skripsi penelitian dan pengembangan berisi tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.