

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan fokus pada pembahasan gejala-gejala alam. Berdasarkan bentuknya, IPA terbagi menjadi dua objek yaitu objek bersifat konkret dan objek yang bersifat abstrak. Objek konkret merupakan objek IPA yang pengamatannya menggunakan alat indera. Sedangkan objek yang bersifat abstrak merupakan objek IPA yang berupa simbol, dan dalam mempelajarinya memerlukan pemodelan (Gunawan, 2015). Materi yang termuat dalam pelajaran IPA di tingkat SMP salah satunya adalah Tata Surya. Materi ini membahas mengenai karakteristik anggota tata surya, dampak rotasi dan revolusi bumi bagi kehidupan, gerhana bulan dan matahari. Materi Tata Surya merupakan salah satu materi yang tidak mudah diamati secara langsung atau bersifat abstrak, sehingga dalam pembelajarannya memerlukan alat bantu yang menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Tantriadi (2013) penyampaian materi Tata Surya oleh guru selama ini masih menggunakan metode ceramah secara informatif dan memanfaatkan buku paket siswa tanpa memperhatikan media yang dapat membantu mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak. Guru cukup memberikan definisi mengenai prinsip dan konsep serta memberi latihan kepada siswa, sedangkan siswa dituntut untuk membaca dan memperhatikan guru yang sedang menerangkan agar siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Pembelajaran tersebut dapat menjadikan siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran dan secara tidak langsung mempengaruhi motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang afektif, efisien, mampu memberikan suasana yang nyaman dan mendorong siswa untuk senantiasa belajar guna memenuhi hasrat keingintahuannya.

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi. Salah satu program pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan komputer dan memiliki nilai lebih dibandingkan dengan media cetak biasa adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah media yang mengkombinasikan antara teks, suara, gambar, video, animasi, dan warna yang disertai kontrol pengguna. Pengguna dapat mengatur elemen dari multimedia yang akan digunakan atau ditampilkan sesuai kebutuhan (Aina, 2013). Berdasarkan tingkat kebutuhan pembelajaran IPA yang bersifat abstrak, maka multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai pengganti penyampaian informasi apabila guru belum mampu menghadirkan sesuatu yang nyata.

Beberapa *software* yang disediakan oleh teknologi komputer dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif. Salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*. Menurut Sukiman dalam (Septiani, Syakbaniah, & Mufit, 2013). *Microsoft Powerpoint* berisi fitur-fitur yang memiliki kemampuan dalam

mengontrol teks, warna, gambar, suara, video, animasi, bahkan juga permainan yang dapat ditampilkan dalam bentuk presentasi. Apabila permainan digunakan sebagai sarana pembelajaran, maka permainan dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar karena menghadirkan suasana berbeda dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu permainan yang memiliki unsur edukatif adalah permainan *Jeopardy*. Menurut Hakim et al. (2013) permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang digunakan dalam menguji tingkat pemahaman materi siswa. Permainan tersebut berisi beberapa kategori yang memuat pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan di setiap kategorinya memiliki nilai yang bertambah sesuai tingkat kesukaran soal. Adyani dkk (2015) menyatakan bahwa penggunaan *game education* dalam multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya *game education* siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajarinya meningkat. Hal ini berarti permainan yang bersifat edukasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah daya, kekuatan atau dorongan, baik yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal yang mendorong siswa untuk belajar (Lestari & Kunci, 2014). Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar IPA, karena motivasi akan menentukan tingkatan usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan