

IMPLEMENTASI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN OLEH CALON GURU GUNA MENGHILANGKAN KESAN KAKU DARI FISIKA

Dedy Hidayatullah Alarifin¹⁾, Arif Rahman Aththibby¹⁾

¹Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro

email: dedyarifin77@gmail.com; aththibby@yahoo.com

ABSTRACT

Many theories of learning are appear from education experts. Not just environmental education in formal schools that make students understand the science. Instill a sense of love, happy, interested, and need to students is one of the effective tips for the success of learners. Teachers should be able to change the atmosphere of a stiff or lesson class becomes more enjoyable. By offering a lighter atmosphere and pleasant feel would give a positive effect on learners. The aim of this study is to change the view that physics was stiff and boring into physics fun through games in learning physics. The benefits of this research is to give response to prospective physics teachers to be able to give a pleasant impression on the subjects of physics. Result of this research is the implementation of the learning game physics can drop the impression of stiffness of physics teacher. It is shown by the percentage of students who apply games in physics have motivation 79.5% better than the control group that had motivated 68.375%. In addition, 76.5% of students responded positively to teach prospective physics teachers in implementing the learning game physics, while the group that did not apply in the learning game physics only 68.625%

keywords : Permaian, Calon Guru, Kesan Kaku

A. PENDAHULUAN

Belajar hakekatnya memahami sesuatu dengan pengungkapan dalam kurun waktu. Menanamkan rasa suka, senang, tertarik, dan butuh kepada peserta didik merupakan salah satu kiat yang efektif untuk keberhasilan belajar peserta didik. Untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan peserta didik harus termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang guru memiliki peran penting dalam peraihian kesuksesan peserta didik. Banyaknya anggapan yang mengatakan bahwa guru fisika adalah orang yang kaku menjadikan suasana

pembelajaran menjadi lebih menegangkan. Hal ini berkaitan erat dengan mata pelajaran fisika yang identik dengan perhitungan-perhitungan yang membutuhkan kecermatan, ketekunan serta penguasaan konsep yang memadahi. Guru seharusnya mampu mengubah suasana kelas atau pelajaran yang kaku menjadi lebih menyenangkan. Dengan menawarkan suasana yang lebih ringan dan menyenangkan dirasa akan memberikan efek yang positif pada peserta didik. Banyak tawaran yang bisa disajikan oleh seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan. Salah satu yang dapat

ditawarkan oleh seorang pendidik adalah adanya permainan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengubah pandangan bahwa fisika itu kaku dan membosankan menjadi fisika yang menyenangkan melalui permainan dalam pembelajaran fisika.

Permainan menurut Johan Huizinga (dalam Murtiningsih, 2013) adalah “suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari”. Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki ciri khas, batasan, dan aturan yang mengikat yang membedakannya dengan kegiatan dalam kehidupan yang lain. Menurut Kimpraswil yang dikutip Muhammad (dalam Sigid, 2014) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Freeman dan Munandar (dalam Sigid, 2014) yang mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangannya yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang

dapat membentuk proses kepribadian anak, dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Menurut Suhandi (2011), fisika merupakan cabang sains yang mempelajari tentang gejala alam yang terkait dengan materi dan energi. Gejala alam dibentuk oleh interaksi berbagai besaran fisis. Dalam membentuk gejala alam satu atau lebih besaran fisis saling berhubungan dan saling berinteraksi. Untuk mempermudah proses analisis dan penjelasan fenomena alam tersebut para fisikawan biasanya menggunakan berbagai bentuk representasi. Peran fisika sebagai ilmu dasar perlu dipelajari lewat interaksi yang intensif antara sumber belajar dengan siswa.

Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap yang sangat menentukan terhadap keberhasilan belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran dapat dilakukan terhadap berbagai komponen seperti: siswa, guru, indikator pembelajaran, isi pelajaran, metode, media dan evaluasi. Guru sebagai salah satu mediator dan komponen pengajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan, karena mereka terlibat langsung di dalamnya.

Fisika merupakan mata pelajaran yang terkesan kaku dan membosankan bagi siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya kualitas proses dan prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triwiyono (2011) yang menunjukkan oleh fakta dalam pembelajaran fisika motivasi belajar siswa rendah dan siswa

mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran fisika. Oleh karena itu perlu adanya stimulus berupa permainan dalam pembelajaran fisika guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan dalam pembelajaran fisika diperlukan untuk menjaga konsentrasi siswa. Selain itu dengan adanya permainan dalam pembelajaran fisika diharapkan pembelajaran fisika yang selama ini terkesan kaku menjadi lebih hidup dan aktif. Aspek yang terdapat dari sisi permainan dalam pembelajaran fisika antara lain aspek fisik, aspek sosial, aspek bahasa, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognisi, aspek perkembangan kreativitas.

Guru yang kreatif menurut Purwanto (2011) akan selalu berusaha agar materi pelajaran fisika mudah diterima, terkesan, menyenangkan, menimbulkan atau bahkan meningkatkan motivasi siswa atas model pembelajaran yang dilakukan guru. Di samping itu seorang guru atau calon guru fisika mempunyai karakter sebagai pendidik, pengajar, berjiwa sosial, welas asih pada sesama, sebagai panutan / pemberi contoh yang baik pada anak didiknya, mudah menyesuaikan pada lingkungan, bertanggung jawab, penuh pengabdian, dedikasi tinggi, peduli, dan penuh pengorbanan demi keberhasilan anak didik

B. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro pada semester genap tahun akademik 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan

Fisika Universitas Muhammadiyah Metro yang menempuh mata kuliah *micro teaching* semester genap tahun akademik 2014/2015 yang berjumlah 15 mahasiswa. Variabel bebas dari penelitian ini adalah permainan dalam pembelajaran fisika, sedangkan variabel terikat dari penelitian ini adalah kesan kaku dari fisika. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan rancangan hubungan antara 2 variabel. Uji coba dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro yang sedang mengikuti mata kuliah *micro teaching* pada semester genap tahun ajaran 2014 -2015. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket yang digunakan berfungsi sebagai alat mengetahui implementasi permainan dalam pembelajaran fisika terhadap kesan yang ditimbulkan. Angket terbagi atas dua jenis yaitu angket motivasi belajar siswa dan angket persepsi siswa terhadap metode mengajar guru. Motivasi dan persepsi mengajar dari guru inilah yang merupakan indikator persepsi siswa terhadap mata pelajaran fisika. Teknik analisis data secara korelasional. Dalam penelitian korelasional indikator keberhasilan dapat tercermin dari hasil uji korelasi dan uji regresi yang dilakukan. Uji korelasi digunakan untuk menyatakan bahwa antar variabel memiliki hubungan, sedangkan uji regresi digunakan untuk mengetahui tingkat simultansi dari variabel atau indikator yang diukur.

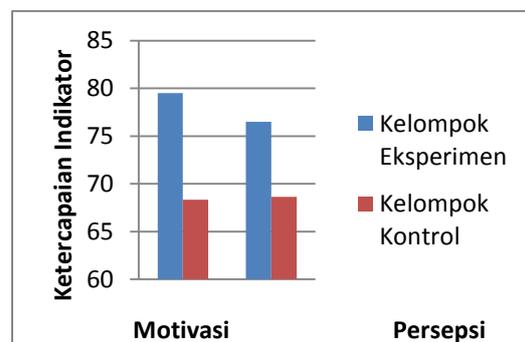
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menelaah hubungan antara implikasi permainan dalam fisika dengan hilangnya kesan kaku dari mata pelajaran fisika. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta didik didapatkan hasil bahwa peserta didik masih merasa pelajaran fisika adalah pelajaran yang kaku dan membosankan. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya cara mengajar dari calon guru dan pemahaman calon guru fisika dalam memotivasi dan membuat fisika lebih menyenangkan melalui permainan. Berdasarkan penelitian didapatkan kumpulan data yang ditabulasi dan diklasifikasikan menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen yaitu kelompok yang mendapat perlakuan permainan dalam fisika dan kelompok kontrol yang tidak menerapkan permainan dalam fisika.

Setelah diketahui data yang ada terdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji korelasi. Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi Pearson. Uji korelasi pearson memiliki syarat bahwa data yang ada harus normal dan homogen. Ketika kedua syarat tersebut terpenuhi, maka kita dapat menggunakan uji korelasi pearson.

Proses pembelajaran dikelas akan sangat tergantung dengan kemampuan pengelolaan kelas oleh seorang guru. Perlunya latihan dan pengalaman yang memadai dirasa sangat menunjang profesi seorang guru. Guru fisika harus mampu memberikan kesan menarik terhadap materi fisika agar pembelajaran menjadi menarik banyak hal yang bisa dilakukan oleh seorang guru antara lain adanya permainan dalam pembelajaran.

Ini terbukti setelah melakukan pengamatan diperoleh keterangan dengan melakukan perhitungan yang diperoleh persentase rata-rata peserta didik di kelas yang menerapkan permainan dalam fisika memiliki motivasi 79,5 % hal ini lebih baik dari kelompok kontrol yang memiliki motivasi 68,375 %. Selain itu, penilaian peserta didik terhadap cara mengajar calon guru fisika juga lebih baik saat guru fisika tersebut mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran fisika. Hal ini terlihat dari persentase data yang diperoleh yaitu 76,5% peserta didik merespon positif cara mengajar calon guru fisika dalam mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran fisika, sedangkan pada kelompok yang tidak menerapkan permainan dalam pembelajaran fisika hanya 68,625%. Bisa dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar.1. Grafik ketercapaian indikator

Kesimpulan lebih lengkap dapat ditarik ketika penelitian telah terlaksana 100%.

D. KESIMPULAN.

Berdasarkan perhitungan pada analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di kelas yang menerapkan permainan dalam fisika memiliki motivasi 79,5 %

sedangkan pada kelas control sebesar 68,375 %. hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari kelompok control. Kemudian respon positif peserta didik terhadap cara mengajar guru fisika dalam mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran fisika lebih banyak dibandingkan pada kelas kontrol

Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7: 80-83.

Purwanto, 2011. "Pentingnya Kreativitas Guru dan Calon Guru Fisika SMA Dalam Upaya Pengembangan dan Pengadaan Alat Demonstrasi/ Eksperimen Untuk Menjelaskan Konsep Dasar Fisika". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*. 2011.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dedy HA, 2014. "[Penerapan Permainan Dalam Pembelajaran Pada Matakuliah Fisika Permainan Untuk Menghlangkan Kesan Kaku Calon Guru Fisika](#)". JPF UM Metro Vol2 No2: 22 - 26
- Murtiningsih, 2013. "Video Games dan Filsafat Pendidikan: Pendekatan Teori Simulacra Jean Baudrillard". *Prosiding the 4th international conference on indonesian studies : "Unity, Diversity, and Future"*, Lhoksumawe. 2013.
- Sigid. 2014. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis Pada Siswa Kelas V SDN 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan Tahun 2013" . *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations* .984-988.
- Suhandi,dkk. 2011. "Penggunaan Pendekatan Multirepresentasi dalam Pembelajaran Teorema Usaha-Energi dan Dampaknya terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*. 2011.
- Triwiyono. 2011. Program Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode Eksperimen