

ABSTRAK

Farhannisa Tsalatsiyah : Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.

Pendidikan abad 21 menjadi suatu bagian yang penting karena diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini, kurikulum menjadi suatu harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana ataupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika disebabkan beberapa hal, salah satunya faktor kurikulum. Kurikulum yang padat cenderung membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Solusi yang sesuai dengan masalah ini dapat ditentukan dengan melakukan analisis kurikulum. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kurikulum SMA untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA di Kota Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Teknik Stratified Random Sampling*. Pemilihan sampel berdasarkan akreditasi sekolah dan Nilai UN Fisika SMA Kota Padang tahun pelajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini terdapat lima sekolah yaitu terdiri 3 SMA Negeri dan 2 SMA Swasta. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan analisis dokumen RPP Fisika Kelas X MIPA SMA dari semester 1 dan 2. Data penelitian diambil menggunakan instrumen analisis sajian RPP dan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi berupa RPP. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu 1) Menjumlahkan komponen RPP, 2) Menghitung Persentase, 3) Menentukan kriteria, dan 4) Menarik kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data dari analisis kurikulum untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik. Rata-rata persentase RPP dari 3 SMA dengan materi Pengukuran, Vektor, Gerak Lurus, Gerak Parabola, Gerak Melingkar, Hukum Newton, Hukum Gravitasi, Usaha dan Energi, Momentum dan Impuls, dan Getaran Harmonis Sederhana. Telah diperoleh Rata – rata persentase RPP yang tinggi adalah Materi Getaran Harmonis Sederhana dan rata – rata persentase RPP yang rendah adalah Materi Gerak Lurus. Dapat diambil kesimpulan bahwa Materi Gerak Lurus menjadi media game pembelajaran karena hasil analisis dokumen RPP persentasenya yang rendah.

Kata Kunci: Analisis, Kurikulum, Game, Literasi, Sainifik