

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelancaran proses pembelajaran kerap terganggu oleh berbagai faktor penghambat. Kendala tersebut dapat bersumber dari siswa, tenaga pendidik, maupun fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Pada siswa, penghambat meliputi rendahnya tingkat motivasi belajar, adanya persoalan pribadi seperti masalah keluarga, serta perselisihan dengan teman sekelas. Dari sisi pendidik dan fasilitas, hambatan muncul akibat minimnya pemanfaatan media pembelajaran, media yang kurang relevan atau tidak menarik, serta keterbatasan fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah (Ilahude, Wantu, & Lukum, 2023).

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang memengaruhi fokus, upaya, dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi ini memegang peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa serta pencapaian akademik. Beberapa faktor yang berpengaruh meliputi kebutuhan psikologis, terciptanya lingkungan belajar yang mendukung, serta penerapan metode dan media pembelajaran yang menarik. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis: intrinsik, yang muncul dari minat dan rasa ingin tahu pribadi, dan ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh penghargaan, pujian, atau tekanan dari lingkungan sekitar (Suparman & Junaidin, 2023).

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yang tercermin dari hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya motivasi

selama proses pembelajaran ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti sering mencoret-coret buku, berbicara sendiri, dan terlihat kebingungan saat ditanya, sehingga berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka. Sekitar 60% siswa masih harus mengikuti program remedial dengan nilai rata-rata hanya 35,10. Faktor utama yang menyebabkan kondisi ini adalah pemilihan metode atau model pembelajaran yang kurang sesuai serta pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa (Sholekah, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat memacu minat belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan variasi metode dan media yang tidak membosankan, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kreativitas siswa berkembang, dan pencapaian hasil belajar meningkat. Selain itu, media yang sesuai memungkinkan siswa lebih fokus, antusias, serta mampu berpikir kritis sepanjang proses pembelajaran (Usman, *et al.*, 2025).

Proses pembelajaran masih banyak mengandalkan metode ceramah, di mana guru cenderung menjelaskan materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini membuat kelas menjadi kurang hidup dan menurunkan semangat belajar siswa, sehingga interaksi dan diskusi di antara mereka menjadi jarang. Oleh sebab itu, penerapan metode yang lebih inovatif serta penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Pemilihan metode harus mempertimbangkan

karakteristik dan kebutuhan siswa, sedangkan media pembelajaran sebaiknya bervariasi, sesuai, praktis, dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Hadi & Qohar, 2024).

Hasil observasi di SMP Az-Zainy menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih berbasis metode ceramah. Pemanfaatan fasilitas sekolah belum optimal, dan media yang digunakan belum selalu sesuai dengan materi pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang kurang tertarik mengikuti pelajaran, sehingga beberapa di antaranya kerap meninggalkan kelas selama proses pembelajaran, bahkan ada yang tidak mengikuti kegiatan belajar sama sekali. Guru IPA menyatakan bahwa suasana kelas terasa monoton karena metode ceramah masih menjadi pendekatan yang dominan.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam memfasilitasi penyampaian materi sekaligus mendukung pemahaman siswa. Media yang dirancang menarik tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan interaktif. Penggunaan media dapat secara efektif menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Media yang diterapkan beragam, termasuk media visual seperti gambar, media audio, serta berbagai bentuk permainan interaktif (Ningsih & Munawir, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa media permainan berbantuan kartu sesuai dengan karakter siswa dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA. Media ini memiliki keunggulan karena materi disajikan secara ringkas dan jelas, dilengkapi dengan gambar yang menarik. Selain itu, media tersebut menyertakan soal dan jawaban terkait materi, sehingga dapat membantu guru

menilai tingkat pemahaman siswa. Siswa menyukai media permainan ini karena dianggap menyenangkan, dengan tampilan yang menarik berkat variasi gambar yang digunakan (Aulya, Zulyusri, & Rahmawati, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa permainan Ludo yang dilengkapi kartu bertanya, dirancang sesuai dengan karakter siswa dalam pembelajaran IPA. Media yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat kemampuan akademik dan keterampilan mereka dalam memahami materi IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi Zat dan Perubahannya yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa meliputi:

1. Motivasi belajar siswa tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang ada kurang menarik bagi siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi Zat dan Perubahannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu pada materi Zat dan Perubahannya dalam kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu pada materi zat dan perubahannya?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pasca penerapan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu pada materi zat dan perubahannya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi Zat dan Perubahannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Menganalisis respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi Zat dan Perubahannya dalam kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar.

3. meningkatkan motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi Zat dan Perubahannya.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa pasca penggunaan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu pada materi Zat dan Perubahannya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu pada materi Zat dan Perubahannya terhadap motivasi dan hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di masa selanjutnya.
2. Dapat menciptakan keterbaruan dan inovasi media pembelajaran IPA.
3. Sebagai alat bantu saat menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan guru dalam menjelaskan, pembelajaran yang disampaikan tidak monoton dan hanya berpatokan pada sumber pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran akan lebih mudah dipahami, siswa lebih bersemangat, memiliki minat belajar, dan ketertarikan serta rasa ingin tahu yang lebih besar saat pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.
5. Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan apa yang diperoleh selama kuliah serta dapat memberikan partisipasi pemikiran dalam bidang ilmiah, lebih khusus dalam bidang pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran sebagai berikut.

1. Sasaran produk pengembangan yaitu siswa kelas SMP kelas VII.
2. Produk yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPA kelas VII SMP.
3. Produk berupa Papan Permainan Ludo yang dilengkapi gambar, dan berbantuan kartu bertanya.
4. Produk ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya dicetak dalam bentuk fisik.
5. Produk pengembangan dapat diterapkan dengan membentuk kelompok bermain yang terdiri dari 2 sampai 4 orang.
6. Produk ini bersifat praktis dan fleksibel, sehingga dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal (Warni, Subhananto, & Marlina, 2021).

2. Permainan Ludo

Permainan Ludo adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang. Dalam permainan ini, setiap pemain dituntut untuk merencanakan strategi dalam menggerakkan empat bidak pion dengan memanfaatkan angka pada

dadu, dengan tujuan mencapai titik akhir terlebih dahulu untuk memenangkan permainan (Supriatna & Hadi, 2023).

3. Motivasi belajar

Sebagai faktor psikologis, motivasi belajar tidak semata-mata terkait dengan kemampuan berpikir, tetapi juga berfungsi untuk membangkitkan semangat, rasa senang, dan ketertarikan siswa dalam belajar. Motivasi belajar memiliki peran strategis dalam memastikan proses belajar-mengajar berlangsung dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Wibisono, *et al.*, 2023). Motivasi belajar didukung oleh tersedianya fasilitas dan prasarana yang memadai, serta pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Di sisi lain, motivasi belajar dapat terganggu jika siswa tidak memiliki kemauan belajar dari dalam diri mereka sendiri, maupun ketika pembelajaran berlangsung dengan metode yang monoton atau tidak menarik (Zakarya, *et al.*, 2023).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin melalui perubahan pemahaman, penguasaan materi, serta tingkat ketuntasan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau evaluasi pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap tahapan pembelajaran (Sintha, 2023).