

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses fundamental dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan individu yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini selaras dengan pendapat Indriyanti (2019) aktivitas belajar tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, mengembangkan potensi diri, serta mempersiapkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, belajar memiliki peran yang sangat vital bagi setiap warga negara, karena melalui belajar, seseorang dapat memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, serta berkontribusi dalam kemajuan bangsa dan negara.

Pentingnya belajar bagi warga negara tidak dapat dipandang sebelah mata. Menurut Amelia (2023) mengemukakan bahwa dalam konteks pembangunan nasional, warga negara yang berpendidikan dan memiliki pengetahuan luas akan lebih mampu berpartisipasi dengan perubahan zaman, menghadapi tantangan globalisasi, serta turut serta dalam meningkatkan daya saing bangsa di kancah internasional. Sebuah studi yang mengacu pada *Global Competitiveness Report* tahun 2019 menemukan bahwa pengembangan pendidikan tinggi berkorelasi positif dengan indeks daya saing global 4.0, yang mencakup inovasi, teknologi, dan orientasi masa depan. Oleh karena itu, memastikan setiap individu memperoleh pendidikan yang baik merupakan tanggung jawab bersama yang harus dipikul oleh masyarakat dan pemerintah.

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar seseorang, salah satunya adalah faktor psikologis. Menurut Harahap & Tirtayasa (2020) faktor psikologis memegang peranan penting dalam menentukan sejauh mana seseorang dapat menyerap, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya. Salah satu faktor psikologis yang paling berpengaruh terhadap proses belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang membuat seseorang bersemangat untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan

dengan pendapat Harahap dkk. (2021) motivasi yang kuat dapat meningkatkan intensitas, kualitas, dan konsistensi belajar, sehingga hasil belajar dapat diperoleh menjadi lebih optimal. Dengan demikian, motivasi yang tinggi menjadi faktor kunci dalam keberhasilan akademik, serta dalam pengembangan potensi diri siswa secara menyeluruh.

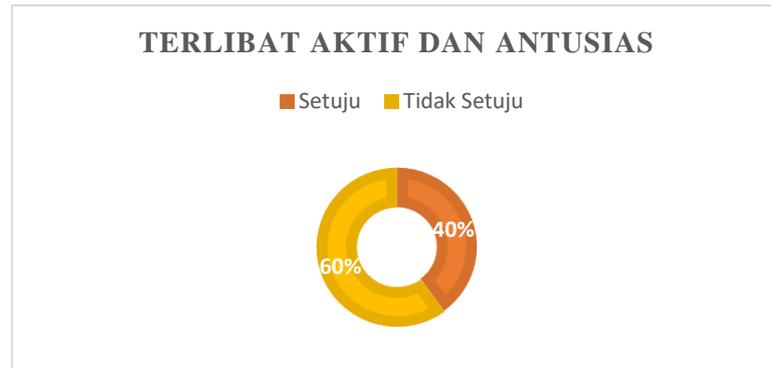
Tanpa motivasi seseorang mungkin tidak memilih aktivitas yang mendorong mereka untuk belajar. Adanya motivasi dapat menjadi faktor psikologis adanya minat tertentu. Dalam situasi mendapatkan ilmu pengetahuan, aktivitas belajar mungkin tidak terjadi tanpa motivasi. Motivasi berprestasi merupakan peran penting untuk melaksanakan pembelajaran sehingga dengan motivasi yang kuat akan memberikan dan menciptakan keberhasilan belajar, sebaliknya kegagalan dalam belajar dikarenakan kurangnya motivasi (Hidayat & Sridiyatmiko, 2022), Berdasarkan gagasan tentang motivasi belajar, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah kumpulan dorongan, baik dari dalam maupun dari luar, yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam proses belajar mereka dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan yang diharapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik membuat motivasi belajar siswa akan mulai ditumbuhkan dari faktor eksternal yang mana dari meningkatnya motivasi akan memberi pengaruh pada hasil belajar siswa (Sihombing dkk., 2021; Wijayanti, 2021). Meningkatkan motivasi belajar tidak hanya dari dalam diri siswa sendiri tetapi menjadi salah satu tanggung jawab guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurunnya motivasi untuk belajar adalah masalah yang umum saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti dan Widodo tentang korelasi antara motivasi belajar dengan pembelajaran daring (2021) mengemukakan bahwa belajar daring memberikan kurangnya interaksi langsung antara siswa dan guru menyebabkan sedikit umpan balik, yang menyebabkan penurunan motivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang monoton, termasuk metode ceramah yang tidak interaktif. Akibatnya, siswa tidak efektif dalam belajar. Hasil penelitian Putri dkk. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru seringkali berkontribusi pada kurangnya

motivasi belajar. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara efektif menjadi faktor penurunan motivasi belajar siswa. Selain itu, kurangnya variasi dalam kegiatan belajar-mengajar adalah faktor lain yang menyebabkan penurunan motivasi siswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa mungkin memiliki motivasi belajar yang rendah. Data deskriptif tersebut menunjukkan bahwa faktor luar seperti lingkungan belajar siswa, juga memberikan pengaruh terhadap penurunan motivasi belajar siswa.

Penurunan motivasi belajar siswa berdampak pada kualitas pendidikan, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA sering dianggap sulit oleh siswa karena menuntut pemahaman konseptual yang mendalam serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar IPA karena merasa bahwa materi yang disajikan sulit dipahami dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mencari media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 52 Bandung, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini didasari dari hasil wawancara kepada guru bahwa ketika pembelajaran berlangsung siswa mengalami kebosanan dan akhirnya selalu membutuhkan hal yang baru agar menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Guru menyadari bahwa diperlukan inovasi pada pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam mencari variasi pembelajaran guru merasa kesulitan karena adanya beban lain yang membuat guru hanya dapat menggunakan media atau sumber belajar yang sudah ada seperti buku. Permasalahan lain dibuktikan melalui data angket yang peneliti sebariskan kepada 41 siswa di kelas VIII, berikut merupakan hasil temuannya:



Grafik 1. 1 Pendapat Siswa untuk Aktif dan Antusias

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 60% siswa tidak setuju terlibat secara aktif dan antusias selama pembelajaran IPA berlangsung, sedangkan 40% siswa menyebutkan setuju untuk terlibat secara aktif dan antusias selama pembelajaran IPA.



Grafik 1. 2 Pendapat Siswa untuk Merasa Yakin dan Percaya Diri

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 76% siswa tidak setuju untuk merasa yakin dan percaya diri selama pembelajaran IPA berlangsung, sedangkan 24% siswa menyebutkan setuju untuk merasa yakin dan percaya diri selama pembelajaran IPA.



Grafik 1. 3 Pendapat Siswa untuk Belajar Secara Mandiri

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 54% siswa tidak setuju untuk belajar sebelum dimulainya pembelajaran IPA di kelas, sedangkan 46% siswa menyebutkan setuju untuk belajar sebelum dimulainya pembelajaran IPA di kelas. Hasil dari respon siswa terhadap keadaan motivasi belajar tersebut dapat dikategorikan bahwa motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori rendah.

Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan di atas diperlukan alternatif dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edutainment*. *Edutainment* adalah perpaduan antara pendidikan dan hiburan, yang bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Salah satu pendekatan *edutainment* yang potensial adalah *boardgame*. *Boardgame* adalah suatu media yang terbuat dapat secara fisik maupun digital yang umumnya menggunakan papan kartu, dadu, dan token lainnya dalam memainkannya (Rogerson dkk, 2015). Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan konsep yang relatif baru dalam dunia pendidikan, terutama di Indonesia. Konsep ini menggabungkan elemen pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Melalui media *boardgame* yang awalnya dikembangkan sebagai alat hiburan, saat ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Dalam konteks

pembelajaran IPA, penggunaan media *boardgame* melalui pendekatan *edutainment* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam menghadapi materi-materi yang kompleks.

Berdasarkan data pasar *boardgame*, diperkirakan media *boardgame* akan meningkat sebesar USD 3,02 miliar dari tahun 2021 hingga 2026, dan dalam kondisi pertumbuhan pasar, *boardgame* mengalami peningkatan CAGR dengan persentase 7,31%, Data tersebut menjadi sebuah peluang pengembangan *boardgame* lebih sangat besar (Technavio, 2022). Sehubungan data tersebut, *boardgame* dalam bentuk konvensional masih sangat diminati oleh masyarakat dan memiliki peluang yang baik untuk diimplementasikan dalam dunia pendidikan. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh O'Neill & Holmes (2022) bahwa *boardgame* mengundang anak-anak untuk bermain tatap muka guna mendorong diskusi dan pertanyaan yang bermanfaat bagi perkembangan sosial dan emosi sosialnya. Penelitian oleh Taspinar dkk. (2016) juga menyebutkan bahwa hampir 80% siswa berpendapat dengan bermain melalui *boardgame* dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran dan memberikan dampak positif pada pemahaman. Selain itu, media *boardgame* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah karena media *boardgame* memungkinkan siswa untuk menyusun strategi dan berpikir kritis (Khotima & Wahyuningtyas, 2023).

Media *boardgame* dapat menjadi solusi dalam menghadirkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari IPA dengan menggunakan pendekatan *edutainment*. Penelitian lain yang dikemukakan oleh Prihandoko & Yuniarta (2021) menyebutkan media *boardgame* terbukti dapat dikembangkan sebagai sarana pembelajaran, tetapi penelitian ini menemukan temuan bahwa media *boardgame* perlu dikembangkan dengan materi pelajaran lain karena model kartu permainan yang dapat diganti disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu, Sudrajat dkk. (2023) menyebutkan bahwa penelitian media *boardgame* perlu mempertimbangkan metode penelitian yang tidak mengandalkan ukuran subjektif dan mempertimbangkan pula jenis permainan yang dikembangkan sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam. Keunikan penelitian ini

adalah menghasilkan media pembelajaran *boardgame* yang digunakan dalam pendidikan untuk membuat siswa dapat mengeksplorasi pendapat dan pengambilan keputusan dalam skenario permainan dan membantu siswa untuk dapat meningkatkan motivasinya dalam mempelajari pentingnya pengetahuan tentang mitigasi bencana. Selain itu, bagi guru menjadi hal yang baru untuk menerapkan media *boardgame* sebagai media pembelajaran. *Boardgame* dirancang dalam bentuk fisik atau konvensional yang dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh dari penggunaan media *boardgame* berbasis edutainment dengan judul “**Pengaruh Media *Boardgame* berbasis *Edutainment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 52 Bandung**”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan media *boardgame* berbasis *edutainment*, diharapkan siswa dapat merasakan pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan atas latar belakang masalah yang telah dijelaskan, diperoleh rumusan masalah umum “Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 52 Bandung?”

Adapun secara khusus rumusan masalah dituliskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar pada aspek *cognitive motives* antara siswa yang menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 52 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar pada aspek *self-expression* antara siswa yang menggunakan media *boardgame* berbasis

Risma Rizqiana Haq, 2024

PENGARUH MEDIA BOARDGAME BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMPN 52 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

edutainment dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 52 Bandung?

3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar pada aspek *self-enhancement* antara siswa yang menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 52 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran papan permainan dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji dan menganalisis perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* antara siswa yang menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan siswa yang menggunakan media poster pada mata pelajaran IPA di SMPN 52 Bandung
2. Untuk menguji dan menganalisis perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* antara menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan media poster pada mata pelajaran IPA di SMPN 52 Bandung
3. Untuk menguji dan menganalisis perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* antara menggunakan media *boardgame* berbasis *edutainment* dengan media poster pada mata pelajaran IPA di SMPN 52 Bandung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi kalangan praktisi dan akademis dapat mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran *boardgame* melalui penelitian-penelitian yang relevan untuk mencari media yang sesuai dengan peserta didik.

Risma Rizqiana Haq, 2024

PENGARUH MEDIA BOARDGAME BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMPN 52 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis berupa:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan serta motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 52 Bandung dengan penerapan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi belajar siswa dapat meningkat khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMPN 52 Bandung

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan khususnya oleh siswa kelas VIII di SMPN 52 Bandung secara positif dan berusaha belajar lebih efektif, efisien, dan sungguh-sungguh, sehingga siswa lebih memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan, merupakan bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) BAB II Kajian Pustaka, merupakan bab yang berisi konsep, teori – teori dari para ahli, dan hal lainnya yang dibahas dalam skripsi.
- 3) BAB III Metode Penelitian, merupakan bab yang membahas alur penelitian yang akan dilakukan, meliputi desain penelitian, variable penelitian, lokasi

penelitian, populasi dan sampel, asumsi, definisi operasional, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, merupakan bab yang mencakup temuan dari proses penelitian yang dilakukan dan bahasan dari rumusan masalah.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan hal - hal penting lainnya terkait dengan hasil peneliti.