

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses menciptakan generasi yang berpengetahuan, berketerampilan dan berkarakter, dalam proses tersebut tidak hanya membagikan ilmu namun juga menciptakan sikap, moral dan nilai-nilai yang baik dari satu generasi ke generasi yang lain dan nantinya bisa bermanfaat bagi seseorang untuk terjun ke masyarakat¹. Dahulu, pendidikan lebih berfokus pendekatan kepada guru, namun seiring dengan berjalannya waktu dan zaman, pendidikan selalu mengalami perubahan yang semakin baik dan maju, dimana pendidikan sekarang lebih berpusat kepada siswa. Siswa kini bukan lagi sebagai penerima pasif namun siswa juga dilibatkan aktif dalam pembelajaran sebagai pengembangan eksplorasi dan potensi diri². Selain itu, Pendidikan bisa diberikan disekolah dan juga diperoleh melalui lingkungan keluarga dan masyarakat bisa membentuk individu yang memiliki emosional dan sosial yang seimbang. Hasilnya pendidikan tidak hanya membentuk siswa menjadi cerdas saja namun juga memiliki sikap kreatif, percaya diri dan mampu berkolaborasi serta berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu, pada masa sekarang ini pendidikan membutuhkan inovasi-inovasi yang menarik supaya siswa bersemangat, termotivasi dan antusias dalam pembelajaran yang dilakukan.

Didalam dunia pendidikan, kurikulum juga menjadi hal yang paling menonjol dalam komponen pendidikan. Kurikulum pendidikan terus menerus mengalami

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Teguh Prasetyo, "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa (Student-Centered Learning Approach)," *Jurnal Integritas Pendidikan* 2, July (2021): 1–23.

perubahan dan penyesuaian sesuai dengan perkembangan zaman dan juga kebutuhan masyarakat. Terjadinya perubahan kurikulum dari zaman ke zaman terjadi pengaruh yang cukup besar terhadap bagaimana cara pembelajaran di sekolah. Kurikulum menurut Dr. H. Hana Sudjana dalam artikel yang ditulis oleh Maya Sri Rahayu menjelaskan bahwa kurikulum merupakan tekad dan harapan yang diaplikasikan kedalam bentuk rancangan atau program pendidikan yang dilakukan oleh pengajar di sekolah³. Sedangkan menurut Al-Shaybani, kurikulum merupakan kumpulan pengalaman pendidikan, kebudayaan, ilmu sosial, olahraga, serta ilmu kesenian yang disediakan oleh lembaga pendidikan untuk peserta didik baik di dalam maupun diluar lembaga pendidikan dengan tujuan mengembangkan secara menyeluruh dalam semua aspek dan merubah tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan⁴. Dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan harapan yang dirancang atau diprogram didalam pendidikan guna memberikan pengalaman dalam berbagai pembelajaran dengan tujuan mengembangkan aspek dan merubah perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum bagi guru juga berfungsi untuk membantu dalam penyusunan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa. Di harapkan melalui kurikulum yang semakin maju, siswa juga mudah beradaptasi dan semangat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika terlihat tanda-tanda seperti perolehan pengetahuan dan keterampilan, individu memiliki sifat positif dalam dirinya, dan tujuan pembelajaran sudah sesuai yang diharapkan. Dalam artikel yang ditulis oleh Astuti dan Asikin, Unisco menyatakan bahwa ada empat pilar dalam pendidikan antara lain adalah⁵: (1) *Learning to do* (siswa

³ Maya Sri Rahayu et al., "Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 1 (2023): 108–18, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>.

⁴ Muhammad Muttaqin, "Konsep Kurikulum Pendidikan Islam," *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2021): 1–16, <https://doi.org/10.53649/taujih.v3i1.88>.

⁵ Astuti, S. B. Waluya, and M. Asikin, "Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0," *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2019, 469–73.

memahami pembelajaran, tidak hanya mengetahui), (2) *Learning to know* (siswa tidak hanya sebagai pendengar namun juga menerapkan informasi yang diperoleh melalui praktek), (3) *Learning to be* (Siswa diharap mampu menjadi dirinya sendiri, mengucapkan syukur atas kelebihan dan kekurangan yang mereka miliki), (4) *Learning to live together* (diharapkan siswa mampu hidup berdampingan dengan orang lain, mampu beradaptasi, saling menghormati dan menghargai). Dari empat pilar tersebut, untuk membangunnya guru diharapkan dapat meningkatkan kualitasnya dengan memperbanyak pengetahuan tentang metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang akan dilakukan supaya pembelajaran mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuannya.

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah motivasi, minat belajar, dan penggunaan media pembelajaran⁶. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadi tantangan yang besar di dunia pendidikan, dengan teknologi yang semakin berkembang pesat pembelajaran yang dilakukan juga harus mengikuti era yang terus maju. Masa sekarang ini, pembelajaran di silingi dengan media-media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran tersebut dapat berupa audio, video bahkan game edukatif. Sehingga pembelajaran bisa dapat dengan mudah dilakukan dimana saja. Permasalahan inilah yang mengharuskan pendidikan untuk memastikan para siswa bisa mengakses pengetahuan lebih luas. Selain siswa, guru juga harus siap dalam menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti materi yang diajarkan.

⁶ Nurul Hikmah, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Fitri Puji Astria, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1809–22, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.

Media pembelajaran merupakan instrumen yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaannya dalam pembelajaran bisa memberikan pemahaman langsung kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, materi yang bersifat sukar difahami dapat dengan mudah disampaikan. Zaman yang semakin majunya teknologi, guru bisa mengembangkan media untuk aktivitas belajar mengajar yang relevan dengan ketentuan kurikulum⁷. Selain itu, guru juga bisa memanfaatkan hardware dan software sebagai ragam dari perkembangan teknologi pembelajaran yang bisa terus di ikuti, digunakan, dan dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode wawancara kepada guru di MTsN 2 Kediri pada tanggal 17 September 2024, siswa kelas 7I berjumlah 32 siswa dengan jumlah siswa perempuan 19 anak dan siswa laki-laki berjumlah 13 anak. Pada pembelajaran IPA yang dilakukan, guru sering menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah dan diskusi. Dalam wawancara yang dilakukan mengenai nilai hasil belajar, siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata berjumlah 10 anak dengan nilai 92, sedangkan kebanyakan siswa memperoleh nilai tepat pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Hal ini disebabkan kurangnya guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dan mengantuk bahkan tidak memperhatikan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang memberikan pendekatan interaktif dan inovatif seringkali menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang

⁷ Dede Via Fauziah, Rahmat Permana, and Yopa Taufik Saleh, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas 4 Pada Materi Keragaman Hewan," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 2 (2024): 762–76, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2155>.

digunakan kurang mampu atau kurang kuat merangsang motivasi siswa dalam pembelajaran IPA.

Guru juga mengungkapkan bahwa, meskipun metode ceramah dan diskusi dianggap bersifat efektif dalam kondisi tertentu, hal tersebut terkadang belum memenuhi standar gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Beberapa siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik dan visual merasa kesulitan dalam memahami materi yang penyampaiannya dilakukan dengan hanya melalui kata-kata tanpa adanya dukungan visual dan aktivitas yang nyata. Sehingga, menyebabkan motivasi belajar siswa menurun yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, perlu memperhatikan beberapa aspek yang mendorong proses pembelajaran yaitu dengan mengkombinasikan pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya, metode ceramah dan diskusi yang dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan adanya media pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pengetahuan melalui cara-cara yang baru. Seperti pada pembelajaran IPA yang didalamnya terdapat banyak teori yang sangat rumit. Hal itulah yang membuat peneliti menjadi terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif seperti *Universe-poly*.

Universe-poly berasal dari kata '*Universe*' yang artinya alam semesta dan '*poly*' yang artinya banyak. Sehingga dapat diartikan *Universe-poly* ialah sebuah media edukatif yang berbasis permainan papam yang mengangkat bermacam aspek tentang alam semesta atau memuat banyak unsur yang berkaitan tentang tata surya. *Universe-poly* merupakan suatu media permainan yang mengangkat model permainan monopoli klasik yang dimodifikasi dengan menambahkan materi sistem tata surya didalamnya sehingga

pembelajaran yang dilakukan lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan spesifikasi yang dibuat khusus untuk memvisualisasikan konsep-konsep sistem tata surya, seperti papan monopoli yang bertema tata surya, pion, *Co-Niverse (Coin Universe)* yang merupakan mata uang yang digunakan di permainan *Universe-poly*, dan dadu. Selain itu, *Universe-poly* juga terdapat fitur-fitur menarik seperti interaksi edukatif melalui kartu pertanyaan dan tantangan serta mode kolaborasi sehingga membuat siswa selalu terlibat dalam pembelajaran dan termotivasi dalam memahami materi. Dengan spesifikasi dan fitur-fitur tersebut diharapkan *Universe-poly* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta bisa mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat, serta bisa mendukung pengembangan komunikasi siswa.

Motivasi belajar itu sendiri merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar. Menurut Mc Donald dalam Amna Emda motivasi belajar merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan⁸. Sedangkan menurut Fillmore H. Standford dalam jurnal yang ditulis Dedi Dwi Dkk motivasi belajar adalah suatu kondisi yang dapat menggerakkan manusia ke arah tujuan tertentu⁹. Dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa atau luar untuk melakukan aktivitas belajar dan untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa adanya motivasi belajar, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar karena dengan adanya motivasi belajar siswa menjadi aktif dan semangat dalam memperoleh pelajaran yang sedang dipaparkan

⁸ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lamtanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196.

⁹ Dedi Dwi Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6 (2022): 37–48.

sehingga, siswa menjadi mudah memahami dan meresapi materi yang diajarkan. Menurut Uno indikator motivasi belajar ada 6, diantaranya adalah: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik¹⁰.

Game edukatif berupa monopoli ini di ambil oleh peneliti sebagai media pembelajaran IPA yang mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil yang telah diuji, media monopoli tersebut meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Awalnya motivasi belajar siswa ada diangka dengan kriteria rendah, setelah penggunaan media pembelajaran monopoli motivasi belajar siswa berubah menjadi tinggi. Begitupun dengan hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan setelah penggunaan media pembelajaran monopoli¹¹.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Dede Via Fauziah, Rahmat Permana dan Yopa Taufik Saleh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas 4 pada Materi Keragaman Hewan”. Berdasarkan hasil yang telah diteliti dan diuji validasinya media pembelajaran tersebut memperoleh nilai sangat baik pada kelayakan media dan

¹⁰ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020.

¹¹ Meina Candra Anggraini and Firosalia Kristin, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4207–13, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.

masuk kedalam kategori efektif untuk penilaian keefektifan media. Selain itu, permainan monopoli ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai 80%¹².

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran monopoli bagi siswa pada materi bumi dan sistem tata surya untuk meningkatkan motivasi dan pendalaman materi. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Universe-poly Pada Materi Bumi dan Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII MTsN 2 Kediri”.

B. Rumusan masalah

Berikut rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VII MTsN 2 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VII MTsN 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPA kelas VII MTsN 2 Kediri?

¹² Fauziah, Permana, and Saleh, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas 4 Pada Materi Keragaman Hewan.”

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VII MTsN 2 Kediri
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Kediri
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VII MTsN 2 Kediri

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Universe-poly merupakan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan sistem monopoli klasik, dimana pada *Universe-poly* dikembangkan untuk proses pembelajaran bab Bumi dan Tata Surya. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Produk yang dikembangkan berupa papan yang terbuat kayu seperti papan monopoli pada umumnya, namun untuk menambah kesan edukatif didalam setiap kotaknya berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai bab sistem tata surya kelas VII SMP/MTs. Selain itu, supaya menarik papan monopoli menyajikan elemen-elemen visual tata surya.
2. Ukuran media *Universe-poly* adalah $1\text{ m} \times 1\text{ m}$
3. Beberapa fitur yang ada didalam *Universe-poly* kartu misi, kartu keberuntungan, dadu, pion, dan *Co-Niverse* (koin monopoli).

4. Materi yang dikembangkan untuk media *Universe-poly* adalah bab Bumi dan Sistem Tata Surya kelas VII pada kurikulum merdeka sub bab sistem tata surya, bumi dan satelitnya, dan mengenal matahari lebih dekat.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media *Universe-poly* dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang relevan serta menjadi solusi dan berkontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat menjadi acuan untuk kegiatan penelitian yang akan datang pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Universe-poly* pada materi bumi dan tata surya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena sistem pembelajarannya yang ditampilkan dalam bentuk game yang menarik. Selain itu, siswa juga terdorong lebih aktif dalam proses pembelajaran karena menggabungkan metode diskusi dengan permainan sehingga siswa bisa mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim. *Universe-poly* juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis melalui tantangan dan pertanyaan yang disediakan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Universe-poly* dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang sulit dipahami dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Selain itu, *Universe-poly* menyediakan variasi aktivitas yang menarik dan berbeda sehingga guru bisa lebih kreatif dalam merancang pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media *Universe-poly* dapat membantu sekolah dalam meningkatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta dapat berkontribusi dalam pengembangan budaya sekolah yang positif dan inovatif.

Media *Universe-poly* dalam pembelajaran dan menjadikan bekal peneliti saat terjun ke dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti lain

Media *Universe-poly* bagi peneliti lain dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk pelajaran lain. Selain itu, pengembangan media ini juga dapat memperbanyak kajian mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti lain dapat memakai metode yang sama untuk mengembangkan media yang serupa atau membuat pengembangan media yang lebih modern dan interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Universe-poly* meliputi:

1. Media *Universe-poly* dikemas dalam bentuk permainan papan yang dapat dimainkan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
2. *Universe-poly* dikembangkan untuk membuat peserta didik menjadi termotivasi pada saat pembelajaran IPA berlangsung.

3. Pengembangan media *Universe-poly* dikemas dengan gambar yang menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
4. Materi yang dikembangkan pada media *Universe-poly* adalah materi kelas 7 kurikulum merdeka pada bab Bumi dan Tata Surya.

Selain beberapa asumsi diatas, peneliti juga memiliki keterbatasan dalam melakukan pengembangan penelitian sebagai berikut:

1. *Universe-poly* dikembangkan hanya berfokus pada mata pelajaran IPA kelas 7 materi Bumi dan Tata Surya sub bab sistem tata surya, bumi dan satelitnya, dan mengenal matahari lebih dekat.
2. Pada *Universe-poly* memuat pertanyaan dan tantangan seputar materi bumi dan tata surya.
3. Media *Universe-poly* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
4. Peneliti hanya melakukan penelitian pengembangan media *Universe-poly* di MTsN 2 Kediri kelas 7I.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memberikan peran penting dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian yang sama. Sebagai acuan, penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya telah merancang berbagai metode, teori, dan temuan yang relevan terkait topik tertentu, sehingga bisa menjadi panduan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lebih baik. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan yang diambil oleh peneliti:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No .	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Muhammad Arif Rahman, Iwan Permana Suwana, Dzikri Rahmat Romadhon Inovasi Pembelajaran Bumi dan Tata Surya Melalui Virtual Reality (VR) di <i>Co Space Edu</i> ¹³ (2024)	Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh skor 0,624 pada kelompok kecil dan 0,505 pada uji lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media VR ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bumi dan tata surya, memberikan kontribusi pada pemahaman konsep bumi dan tata surya.	Jenis metode penelitian yang digunakan sama yaitu RnD, Subjek yang diteliti sama yaitu kelas VII SMP/MTs, dan materi yang digunakan yaitu Bumi dan Tata Surya.	Model pengembangan yang digunakan, Variabel yang diukur dan pengembangan medianya.	Pengembangan media <i>universe-poly</i> menggunakan metode RnD dengan model ADDIE (<i>analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate</i>) dengan subjek siswa kelas VII MTsN 2 Kediri dan mengambil materi bumi dan tata surya.
2.	Dewi Kurnia Fitriani, Supeno, Diah Wahyuni, Rahayuningsih Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Literasi Sains ¹⁴ (2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media memperoleh presentase sebesar 86% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media diukur menggunakan lembar keterlaksanaan dan memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas media dilakukan dengan memberikan tes essay yang mengacu pada	Metode yang digunakan, subjek dan objek penelitian.	Variabel yang diteliti, model pengembangan dan media pengembangannya.	

¹³ Muhammad Arif Rahman, Iwan Permana Suwana, and Dzikri Rahmat Romadhon, "Inovasi Pembelajaran Bumi Dan Tata Surya Melalui Virtual Reality (VR) Di CoSpace Edu," *PAKAR Pendidikan* 22, no. 1 (2024): 144–55, <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i1.525>.

¹⁴ Supeno Supeno et al., "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Literasi Sains," *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 294–304, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2643>.

No .	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		indikator literasi sains. Hasil uji efektifitas diperoleh N-Gain sebesar 0,57 dengan kriteria sedang.			
3.	Euis Anita dan Noer Af'idah Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran IPA Kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan Bogor Materi Tata Surya ¹⁵ (2022)	Hasil rata-rata validasi media <i>scrapbook</i> memperoleh skor 4 dengan menggunakan skala likert dan hasil rata-rata respon peserta didik sebesar 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.	Metode penelitian yang digunakan, model penelitian, dan subjek objek penelitian.	Variabel yang diteliti dan media yang dikembangkan.	
4.	Novita Noramelia, yasmine Khairunnisa, Maya Istiadji Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Terhadap Partisipasi Siswa Pada Materi Bumi dan Tata Surya Siswa SMP Kelas VII ¹⁶ (2024)	Hasil Penelitian modul menunjukkan validitas dengan skor rata-rata 84,5% dengan kriteria valid dengan perubahan minor, kepraktisan modul memperoleh skor 92% dengan kriteria sangat praktis, efektivitas dengan skor N-gain 0,728 dengan kriteria tinggi dan	Metode penelitian yang digunakan, model yang digunakan, subjek dan objek yang diteliti.	Variabel penelitian dan media yang dikembangkan.	

¹⁵ Euis Anita and Noer Af'idah, "Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Vii Smp Al-Amin Pamijahan Bogor Materi Tata Surya," *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 4, no. 2 (2022): 52–59, <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v4i2.2473>.

¹⁶ Novita Noramelia, Yasmine Khairunnisa, and Maya Istiadji, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Terhadap Partisipasi Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Siswa Smp Kelas Vii," *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 2 (2024): 525–34, <https://doi.org/10.29100/.v6i2.4497>.

No	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		tingkat partisipasi memperoleh rata-rata skor 95,14% dengan kriteria sangat partisipatif. Dan disimpulkan bahwa modul elektonik IPA materi bumi dan tata surya layak digunakan pada pembelajaran.			
5.	Annisa Yuliani, J. Julia, dan Dadan Nugraha Pengembangan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Materi Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar ¹⁷ (2023)	Hasil penelitian menunjukkan, aspek uji materi memperoleh nilai 91,2% dengan kriteria sangat layak, tampilan memperoleh skor 94,8% dengan kriteria sangat layak dan fungsi memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat layak. Untuk uji coba validasi materi memperoleh nilai sangat layak sedangkan pada uji coba validasi media juga memperoleh nilai sangat layak dari segi tampilan (92%) dan fungsi (91%).	Metode dan model yang digunakan, serta objek yang diteliti.	Variabel dan subjek yang diteliti serta media yang dikembangkan.	
6.	Allita Marsya dan Badrud Tamam Pengembangan Multimedia Interaktif “Ayo Belajar Bimasaksi” Berbasis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata validasi dari ahli media sebesar 0,88 dan dari ahli materi sebesar 0,88 dengan kriteria sangat	Metode dan model yng digunakan, objek dan subjek yang diteliti.	Variabel yang digunakan dan media yang dikembangkan.	

¹⁷ Annisa Yuliani, J. Julia, and Dadan Nugraha, “Pengembangan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Materi Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 482, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2035>.

No .	Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Android pada Materi Sistem Tata Surya ¹⁸ (2023)	valid. Sedangkan hasil uji respons siswa pada uji coba individu mendapatkan skor 86% dan uji coba kelompok memperoleh skor 87% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multemedia interaktif pada materi sistem tata suray layak dalam pembelajaran ipa.			
7.	Novanda Dwi Hariani, Satrio Wibowo, dan Eni Nurhayati Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) menggunakan Direct Intruvtion Siswa kelas VI Sekolah Dasar ¹⁹ (2022)	Hasil pengembangan media diperoleh keterangan sangat layak dengan masing-masing perolehan 82% dan 96%. Soal pritest dan post test diperoleh perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media, serta respon siswa pada penerapan media tersebut sebanyak 85% dengan keterangan sangat baik.	Metode yang digunakan dan objek yang diteliti	Variabel yang diteliti, model yang digunakan dan subjek yang diamati.	

¹⁸ Allita Marsya and Badrud Tamam, "Pengembangan Multimedia Interaktif 'Ayo Belajar Bimasakti' Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya," *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.260>.

¹⁹ Novanda Dwi Hariani, Satrio Wibowo, and Eni Nurhayati, "Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 1089–1103, <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>.

Media yang peneliti akan kembangkan adalah permainan dengan mengangkat model monopoli klasik yang menyediakan fitur-fitur seperti kartu tantangan, kartu kesempatan, pion dan koin monopoli sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa. Selain itu, *Universe-poly* dirancang untuk membuat siswa dapat berinteraksi aktif dan selalu dilibatkan didalam pembelajaran dikarenakan permainan ini menggunakan sistem kolaborasi dan menyuruh siswa berpikir kritis terhadap pertanyaan yang ada didalam permainan. Di dalam *Universe-poly* terdapat tantangan-tantangan yang menarik sehingga siswa merasa di ajak berkompetisi untuk mendapatkan poin tertinggi. Papan *Universe-poly* dibuat semenarik mungkin dengan desain-desain seperti diluar angkasa sehingga siswa bisa berimajinasi, bermain dan belajar dalam satu waktu.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan mengenai makna suatu konsep atau istilah yang digunakan dalam suatu penelitian agar memiliki batasan yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Dalam penelitian pengembangan ini, definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan pemahaman yang konkret terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan, sehingga pembaca dapat mengikuti alur pemikiran dan menganalisis temuan penelitian dengan akurat.

1. Motivasi Belajar

Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar merujuk pada sejauh mana siswa kelas VII MTsN 2 Kediri terdorong untuk mengikuti pembelajaran IPA secara aktif, konsisten, dan antusias. Indikator motivasi belajar mengacu pada teori Uno (2011), yang mencakup enam aspek: keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita, penghargaan dalam

belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar diukur melalui angket skala Likert yang dibagikan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media Universe-poly, guna mengetahui perubahan tingkat motivasi mereka.

2. Permainan *Universe-poly*

Media pembelajaran Universe-poly adalah media edukatif berbasis permainan monopoli klasik yang telah dimodifikasi dan dikembangkan secara khusus untuk menyampaikan materi Bumi dan Tata Surya kepada siswa kelas VII. Universe-poly dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini terdiri dari papan permainan, pion bertema benda langit, kartu misi, kartu keberuntungan, dadu, dan uang monopoli (Co-Niverse) yang semuanya dirancang agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain sambil berdiskusi dan berkolaborasi. Universe-poly juga berfungsi sebagai media yang mendukung gaya belajar visual, kinestetik, dan sosial. Dalam penelitian ini, kelayakan media Universe-poly dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi serta melalui respon siswa terhadap penggunaannya di kelas.

3. Bumi dan Tata Surya

Materi Bumi dan Tata Surya adalah bagian dari kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII semester genap yang mencakup pembahasan mengenai susunan tata surya, karakteristik planet-planet, satelit, komet, asteroid, serta posisi dan peran Bumi dalam sistem tata surya. Materi ini bersifat konseptual dan visual, sehingga memerlukan media bantu yang mendukung pemahaman siswa secara konkret. Dalam Universe-poly, materi ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan dan tantangan yang disesuaikan dengan subbab kurikulum Merdeka, yaitu sistem tata surya, Bumi dan satelitnya, serta mengenal matahari lebih dekat. Materi ini menjadi fokus utama dalam pengembangan konten

permainan, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mengulang dan memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari.