

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, serta mampu berinovasi dan membawa perubahan positif. Dalam Pembukaan UUD 1945, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tanggung jawab negara. Pemerintah telah menunjukkan komitmennya melalui berbagai program, seperti pemberian beasiswa bagi peserta didik, guru, dan peluang studi lanjut hingga jenjang S3. Meskipun Indonesia memiliki potensi sumber daya manusia yang besar, ketimpangan akses pendidikan masih menjadi tantangan dan berkontribusi terhadap kesenjangan sosial. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi individu dan masyarakat secara luas.¹

Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku manusia karena tujuan Pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku sehingga mereka dapat menjadi individu dan makhluk sosial yang mandiri. Pendidikan membuat seseorang dihargai, memiliki karir yang sukses, dan berperilaku dengan baik. Metode pendidikan telah berkembang dari yang tradisional dan kaku ke yang lebih modern.

Namun demikian, di tengah perkembangan zaman dan pesatnya arus informasi, tantangan di era informasi yang terus berubah dan berkembang pesat

¹ Dela Khoirul Ainia, 'Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter', Jurnal Filsafat Indonesia, 3.3 (2020), pp. 95–101.

menuntut adanya sumber daya manusia yang unggul dalam kemampuan berpikir. Mereka perlu memiliki nalar yang logis, sistematis, kritis, teliti, dan kreatif, serta mampu berkomunikasi dan memecahkan masalah dengan baik. Kemampuan-kemampuan ini dapat tumbuh melalui pendidikan, yang esensinya adalah proses memfasilitasi pengembangan diri agar siap menghadapi perubahan dan persoalan di era globalisasi.²

Menyikapi tantangan ini, pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui perubahan kurikulum, yang landasannya tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini memberikan dasar hukum dan filosofis bagi kebijakan kurikulum yang memberikan keleluasaan bagi peserta didik dan guru untuk belajar mandiri, berpikir kritis, berinovasi, serta belajar secara kreatif. Guna mempersiapkan generasi emas yang akan datang, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengusahakan pendidikan berkualitas melalui program Merdeka Belajar.³

Selaras dengan regulasi tersebut, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

² Asiyah Asiyah and Ahmad Walid, *'Pengembangan Modul Berbasis Challenge Based Learning Materi Lingkungan Untuk Memberdayakan Kemampuan Interpretasi Dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta didik '*, At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam, 16.2 (2018), pp. 275–88.

³ Nofri Hendri, *'Merdeka Belajar; Antara Retorika Dan Aplikasi'*, E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 8.1 (2020).

Pendidikan merupakan proses seumur hidup yang berperan dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi lingkungannya.⁴

Dalam ranah implementasi pembelajaran, khususnya di bidang sains, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran tentang fenomena alam yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia dan memiliki cakupan kajian yang luas. IPA terbentuk dari berbagai konsep, prinsip, hukum, dan teori yang dihasilkan melalui pendekatan ilmiah dan keterampilan dalam proses penemuan.⁵ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang terstruktur dengan baik. Selain itu, IPA juga merupakan ilmu yang mempelajari fakta dan gejala alam, yang tidak hanya verbal tetapi juga nyata. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan melalui pelaksanaan pembelajaran, yang mengajarkan keterampilan proses dalam proses penemuan produk sains.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama guru kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami miskonsepsi, khususnya terkait materi gaya dan gerak. Sebagian dari mereka berasumsi bahwa gaya selalu diperlukan agar benda terus bergerak, serta mengalami kebingungan dalam memahami Hukum Newton, terutama tentang arah dan percepatan suatu benda. Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu penyampaian materi yang sulit dipahami. Selain memberikan visualisasi yang lebih konkret, media

⁴ Triwiyanto Teguh, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 19 (2014).

⁵ Ratna Setyowati, Parmin Parmin, and Arif Widiyatmoko, *Pengembangan Modul IPA Berkarakter Peduli Lingkungan Tema Polusi Sebagai Bahan Ajar Peserta didik SMK N 11 Semarang*, Unnes Science Education Journal, 2.2 (2013).

⁶ Tri Handayani, *Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Melalui Penerapan Permainan Senapan Gaya*, Indonesian Journal of Primary Education, 1.1 (2017), pp. 1–11.

juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu membentuk pemahaman yang lebih tepat.

Dengan latar tersebut, media pembelajaran yang relevan dan kontekstual menjadi krusial dalam menjembatani pemahaman peserta didik terhadap konsep sains melalui pengalaman nyata dan latar belakang budaya mereka. Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan menjadi lebih interaktif jika digunakan dengan benar. Media pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran. Ini memungkinkan perhatian penerima (peserta didik) difokuskan pada kegiatan yang terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran digunakan sebaik mungkin tetapi tidak didukung dengan penyampaian verbal, pemahaman peserta didik menurun, yang berdampak pada hasil belajar. Melalui media pembelajaran, peserta didik akan belajar lebih banyak dengan menyentuh, meragakan, dan melihat.⁷

Namun demikian, efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari metode pengajaran yang diterapkan. Keduanya memiliki keterkaitan yang erat dan saling memengaruhi. Pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menentukan jenis media yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan.⁸ Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan optimal dan tujuan yang diharapkan tercapai, keselarasan antara

⁷ Vina Junio Dahli Erlin, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas X Sma Babussalam Pekanbaru* (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

⁸ Jalinus Nizwardi And Ambiya Ambiyar, *Media & Sumber Belajar*, Jakarta: Kencana, 2016, Pp. 1–236.

media dan metode menjadi sebuah keharusan. Ibarat dua sisi mata uang, media dan metode harus bekerja bersama secara harmonis.

Dalam konteks ini, jika efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran, maka pembelajaran berbasis kearifan lokal menawarkan sebuah metode yang secara inheren terhubung dengan 'media' berupa lingkungan dan budaya peserta didik itu sendiri, menjadikannya sebuah pendekatan yang berpotensi kuat untuk pembelajaran yang bermakna.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *fantastic m-force* berbasis *game based learning* dengan materi gaya dan Gerak sebagai Solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri. Dalam media ini, bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep secara lebih menarik dan bermakna melalui permainan edukatif yang interaktif dan mengandung unsur budaya lokal, sehingga dapat mengurangi kesalahan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul yang diajukan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?

3. Bagaimana tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?
3. Untuk meningkatkan efektivitas pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak?

D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada materi gaya dan gerak.

1. Bagi Penulis

Peneliti akan meningkatkan kemampuan dalam merancang, mengembangkan serta menguji media pembelajaran yang efektif dan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media inovatif.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep gaya dan gerak.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya pada materi IPA tentang gaya dan gerak. Media ini juga diharapkan membantu peserta didik dengan berbagai gaya belajar, seperti visual dan kinestetik, dalam memahami materi.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- a. Nama Produk : *Fantastic M-Force*
- b. Tujuan Produk : meningkatkan pemahaman konsep gaya dan gerak melalui permainan konvensional yang dikemas dalam model pembelajaran *game based learning*.
- c. Rancangan Tempat Produk : setiap produk akan dimasukkan ke dalam box kontainer dengan ukuran 47 cm x 34,5 cm bagian atas 42 cm x

29,5 cm bagian bawah dan 26,5 cm tingginya dengan keterangan desain yaitu:

Tabel 1. 1 Tabel Desain Box Permainan

No	Bagian	Keterangan
1	Sisi depan	Berisikan keterangan nama permainan disertai identitas dari penulis.
2	Sisi belakang	Berisikan kumpulan barcode dengan beberapa keterangan seperti, barcode <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> , modul dan buku petunjuk dalam permainan ini.
3	Sisi kanan	Gambar dari beberapa permainan beserta barcode (dalam barcode terdapat ketentuan dalam beberapa permainan).
4	Sisi kiri	Gambar dari permainan funopoly (fisika monopoly) disertai dengan barcode yang berisikan ketentuan dalam permainan funopoly (fisika monopoly).

d. Kriteria Permainan

Tabel 1. 2 Tabel Kriteria Permainan

No	Nama Permainan	Level	Tujuan Permainan	Alur Permainan
1	Permainan Engklek	Level 1	a. Memahami konsep Gerak Lurus Beraturan (GLB) dalam konteks permainan b. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecepatan dan waktu tempuh pada GLB.	Peserta didik melempar batu ke kotak engklek, melompat sesuai aturan dan menjawab soal analisis yang terdapat pada lembar hasil praktikum permainan.
2	Permainan Lomba Lari	Level 2	a. Memahami konsep Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) dalam konteks permainan. b. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecepatan dan percepatan pelari.	Peserta didik berlari dari start hingga finish, lalu mencatat waktu yang terdapat stopwatch setiap berapa lintasan dan mulai menjawab soal analisis yang terdapat pada lembar hasil praktikum permainan.
3	Permainan Bola Bekel	Level 3	a. Memahami konsep Gerak Jatuh Bebas (GJB). b. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi GJB.	Peserta didik memantulkan dan mengambil bola serta mencatat waktu dan mengukur ketinggian bola bekel lalu menjawab soal analisis yang terdapat di lembar praktikum permainan.
4	Permainan Gasing	Level 4	a. Memahami konsep Gerak Melingkar dalam konteks permainan gasing. b. Mengidentifikasi faktor-faktor yang	Peserta didik memutar gasing, menghitung waktu putaran lalu menjawab soal analisis yang terdapat pada

			mempengaruhi kecepatanputaran dan lama waktu berputar gasing.	lembar hasil praktikum permainan.
5	Permainan Lempar Bola	Level 5	a. Memahami konsep Gerak Parabola dalam konteks permainan lempar bola. b. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi lintasan bola pada gerak parabola.	Peserta didik melempar bola ke tempat bola yang sudah disediakan, mencatat jarak dan waktu saat melakukan pelemparan bola serta menjawab soal analisis yang terdapat pada lembar hasil praktikum permainan.
6	Permainan Fisika Monopoly (Funopoly)	Level 6	a. Dapat memahami konsep gaya dalam permainan fisika monopoly. b. Menerapkan konsep gaya dalam kegiatan sehari-hari.	Mula-mula setiap peserta didik diberikan 3000 poin lalu bergiliran melempar dadu, bergerak sesuai jumlah mata dadu, dan apabila peserta didik membeli kartu properti gaya maka akan menyelesaikan soal atau tantangan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* penting dilakukan sebagai Upaya inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak. Materi ini sering dianggap abstrak dan sulit dipahami, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan permainan konvensional, peserta didik diajak belajar melalui pengalaman langsung yang mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi serta memperkuat pemahaman konsep. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* memudahkan peserta didik dalam memahami konsep gaya dan Gerak jika disajikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung.
2. Media *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas VII.
3. Media *Fantastic M-Force* berbasis *Game Based Learning* akan berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dari segi pemahaman konsep maupun prestasi akademik.

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Fantastic M-Force* berbasis *game based learning* melibatkan desain, uji coba dan evaluasi mungkin memerlukan waktu yang panjang. Namun waktu yang dimiliki terbatas dalam penyelesaian skripsi atau penelitian.
2. Penelitian ini dilakukan di satu sekolah, yaitu SMP Plus Rahmat Kediri, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas pada konteks sekolah tersebut.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital interaktif, sehingga daya tariknya mungkin terbatas bagi siswa yang terbiasa dengan media berbasis digital.

H. Penelitian Terdahulu

Pertama, penelitian dari Desy Sari Adiyanti yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang”* bertujuan untuk menerapkan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring Tema 5 Globalisasi kelas VI. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar peserta didik, selain itu untuk mengetahui pengaruh penggunaan penerapan Media Pembelajaran video pada pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 6. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Video dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik Kelas 6 SD Negeri 4 Sidoluhur.⁹

Kedua, penelitian dari Dwi Anggraini Harita Putri, Asrizal dan Usmeldi yang berjudul *”Pengaruh Integrasi Etnosains Dalam Pembelajaran Sains Terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis”* bertujuan untuk melihat dampak dari integrasi etnosains terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan diketahui bahwa integrasi etnosains dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehingga diketahui bahwa integrasi

⁹Desy Sari Adiyanti, ‘Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang: Sebuah Penelitian Tentang Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik’, in Prosiding National Conference For Ummah, 2020, 1.

etnosains terhadap hasil belajar menghasilkan efektivitas yang lebih tinggi jika diterapkan pada jenjang pendidikan SD.¹⁰

Ketiga, penelitian dari Putri Handayani Giawa yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi-Ipa Di Sma Negeri 1 Ulususua*” bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *flipped classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi di kelas XI-IPA Di SMA Negeri 1 Ulususua. Maka, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar kognitif siswa.¹¹

Keempat, penelitian dari Lazimah Nur Aini dan Sri Mastuti Purwaningsih yang berjudul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya*” bertujuan untuk menjelaskan pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan penalaran siswa, pengaruh media *board game* ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa, hubungan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Board Game* Ular Tangga, dan pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa. Teknik analisis data yang

¹⁰Dwi Anggraini Harita Putri, Asrizal Asrizal, and Usmeldi Usmeldi, ‘Pengaruh Integrasi Etnosains Dalam Pembelajaran Sains Terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis’, *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8.1 (2022), pp. 103–8.

¹¹ Putri Handayani Giawa, ‘Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi-Ipa Di Sma Negeri 1 Ulususua’, *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5.1 (2024), pp. 70–84.

digunakan adalah uji regresi linier berganda, uji korelasi parsial, dan uji F. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.¹²

Kelima, penelitian dari Lovandri Dwanda Putra, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiqah dan Khairil Annisa yang berjudul “*Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*” bertujuan untuk membangkitkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar dengan bantuan teknologi, yaitu *Wordwall*. Dengan metode penelitian studi literatur yang mengumpulkan berbagai sumber dari jurnal terkait kemudian, dapat diketahui bahwa faktor utama dimana memberikan pengaruh ketertarikan belajar siswa rendah dengan metode mengajar membuat bosan. Hasil penelitian terhadap media tersebut memperlihatkan bagaimana *Wordwall* bisa menaikkan kemauan siswa untuk belajar. Hal ini tercermin dalam aktivitas peserta didik. Terlihat jelas dimana pemanfaatan *Wordwall* bisa menaikkan hasil belajar pelajar dimana terlihat dari partisipasi pelajar yang aktif pada banyak kegiatan pembelajaran.¹³

¹² Lazimah Nur Aini and Sri Mastuti Purwaningsih, ‘Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya’, *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15.3 (2024).

¹³ Lovandri Dwanda Putra and others, ‘Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar’, *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), pp. 81–95.

Keenam, penelitian dari Arif Achmad Syaikh, Yuniar Ika Putri Pranyata dan Trija Fayeldi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning*” bertujuan untuk mengetahui pengembangan *game* edukasi dan mengetahui kelayakan *game* edukasi. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research & Development* dengan menggunakan model ADDIE yang dimulai dari tahap (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran matematika *Electronic Snake and Ladder (eSnL)* pada *game-based learning* valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Modern Al Rifa le Modern.¹⁴

Tabel 1. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Desy Sari Adiyanti (2020), Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang.	- Pada tujuan penelitian, sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. - Pada jenis penelitian, sama-sama merupakan penelitian pendidikan yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. - Fokus pada media pembelajaran, keduanya meneliti efektivitas media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran.	- Jenis media yang digunakan pada penelitian Desy dkk ialah menggunakan video pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah game berbasis pembelajaran (gamifikasi). - Jenis penelitian yang digunakan pada Desy dkk lebih ke eksperimen penggunaan media yang sudah ada, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pengembangan (R&D) dan penerapan media yang dirancang sendiri.

¹⁴ Arif Achmad Syaikh, Yuniar Ika Putri Pranyata, and Trija Fayeldi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning’, *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5.1 (2022), pp. 14–30.

2	Dwi Anggraini Harita Putri, dkk (2022), Pengaruh Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran Sains Terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis	- Sama-sama berada dalam ranah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai mata pelajaran inti. - Keduanya menyoroti penggunaan pendekatan atau media inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. - Keduanya memiliki tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran sains.	- Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anggraini dkk, pendekatan media yang dilakukan ialah analisis strategi pembelajaran berbasis etnosains secara umum. Sedangkan yang peneliti lakukan ialah pengembangan media <i>game based learning</i>. - Inovasi yang dilakukan oleh Dwi Anggraini dkk, yaitu menyajikan sintesis dari penelitian yang sudah ada, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan mengembangkan produk baru berupa media <i>game</i>.
3	Putri Handayani Giawa (2024), Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi-Ipa Di Sma Negeri 1 Ulususua	- Kedua penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui inovasi dalam metode atau media pembelajaran. - Sama-sama menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, yaitu <i>Flipped Classroom</i> dan <i>Game-Based Learning</i>. - Sama-sama dilakukan secara langsung pada kelas nyata di sekolah, dengan subjek peserta didik.	- Dalam penelitian Putri Handayani, metode penelitian yang dilakukan ialah penerapan model dalam pembelajaran langsung, sedangkan metode penelitian yang peneliti lakukan ialah pengembangan (R&D) dan implementasi media. - Penelitian dari Putri Handayani, tidak mengembangkan media, hanya menerapkan model yang ada, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan ialah mengembangkan media baru sendiri (<i>Fantastic M-Force</i>).
4	Lazimah Nur Aini, dkk (2024), Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya	- Kedua penelitian menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (<i>game based learning</i>) sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. - Keduanya memanfaatkan bentuk media permainan	- Jenis media yang dilakukan oleh Lazimah Nur Aini, dkk ialah media ular tangga yang bersifat umum dan tradisional sedangkan media yang digunakan peneliti ialah media <i>fantastic m-force</i> yang dikembangkan secara khusus dan kreatif.

		papan (<i>board game</i>) untuk menyampaikan materi pembelajaran.	- Tujuan dari penelitian yang dikembangkan oleh Lazimah Nur Aini, dkk ialah meningkatkan kemampuan penalaran sedangkan tujuan yang dikembangkan oleh peneliti ialah meningkatkan hasil belajar secara umum.
5	Lovandri Dwanda Putra, dkk (2024), Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar.	- Kedua judul sama-sama menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (<i>Game Based Learning</i>) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. - Sama-sama bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan.	- Jenis media pada penelitian Lovandri, dkk yaitu menggunakan wordwall-media digital daring berbasis template sedangkan jenis media pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan <i>Fantastic M-Force</i>-media game fisik yang dikembangkan sendiri. - Tujuan utama pada penelitian Lovandri, dkk yaitu mendorong digitalisasi pendidikan di sekolah dasar sedangkan tujuan utama pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA.
6	Arif Achmad Syaikh, dkk (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning.	- Sama-sama menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. - Keduanya merupakan penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) yang merancang media pembelajaran baru berbasis permainan. - Fokus utama kedua penelitian ini ialah meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui inovasi media pembelajaran.	- Dalam penelitian Arif Achmad, dkk tidak disebutkan jenjang, namun umumnya untuk jenjang SD/SMP pada Matematika, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti spesifik nya yaitu kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri. - Penelitian Arif Achmad, dkk jenis game yang digunakan ialah digitalisasi dari permainan ular tangga, sedangkan jenis game yang digunakan oleh peneliti ialah game fisik yang dikembangkan oleh peneliti sendiri.

I. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang harus diperhatikan sebagai dasar pemahaman penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran, adalah alat bantu atau benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik.¹⁵
2. *Game Based Learning*, adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan game digital untuk menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman, serta melakukan evaluasi terhadap suatu bidang ilmu.¹⁶
3. Hasil Belajar, adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar.¹⁷

¹⁵ John D Latuheru, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini', *Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1988.

¹⁶ Dwi Didik Prasetya, W Sakti, and Syaad Patmanthara, 'Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini', *Tekno*, 20.2 (2013), pp. 45–50.

¹⁷ Jepri Utomo and Izhar Salim, 'Analisis Efektivitas Pelaksanaan Program Adiwiyata Di SMA Negeri 4 Pontianak', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5.11 (2016).