

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor fundamental yang menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan secara menyeluruh. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu.¹ Dalam konteks pendidikan, motivasi tidak hanya menjadi penggerak utama dalam pencapaian akademik, melainkan juga membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih aktif, gigih, dan terbuka terhadap pengalaman belajar baru. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta mampu merangsang motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan psikologis dan intelektual peserta didik akan lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Terlebih lagi, ketika materi pelajaran bersifat abstrak atau kompleks, maka motivasi belajar menjadi landasan utama dalam membangun pemahaman yang mendalam. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses belajar mengajar agar lebih bermakna. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era modern.

¹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Pers, 2018).

Pada era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi informasi memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Berbagai bentuk media seperti video interaktif, animasi, dan simulasi berbasis aplikasi mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih atraktif dan dinamis. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik secara menyeluruh.² Pembelajaran yang melibatkan saluran multimedia terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena memberikan beban kognitif yang seimbang. Terlebih ketika peserta didik menghadapi materi yang kompleks seperti sistem tata surya, media pembelajaran digital dapat menjembatani kesenjangan dalam pemahaman. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu elemen strategis dalam merancang proses pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan generasi pembelajar masa kini. Oleh sebab itu, pemanfaatan media berbasis aplikasi edukatif tidak hanya menjadi tren, tetapi juga kebutuhan dalam pembelajaran berbasis motivasi dan pemahaman konseptual yang mendalam.

Salah satu tantangan pembelajaran di tingkat MTs, khususnya pada materi sistem tata surya, adalah sifatnya yang abstrak dan membutuhkan pemahaman spasial yang tinggi. Banyak peserta didik mengalami kesulitan membayangkan bentuk orbit planet, ukuran relatif antar benda langit, hingga fenomena gerak rotasi dan revolusi. Fakta ini diperkuat dengan hasil

² Fuad Try Satrio Utomo, 'Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.2 (2023), Pp. 3635–3645.

wawancara dengan guru IPA di MTs Sunan Gunung Jati Gurah yang menunjukkan rendahnya perhatian dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang monoton dan kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru. Secara nasional, studi yang dilakukan oleh Muhaiminah dan Ghina (2025) menemukan bahwa rendahnya motivasi belajar pada pelajaran IPA di tingkat SMP/MTs disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Kondisi ini menimbulkan tantangan besar dalam menyampaikan konsep sains secara menyeluruh dan bermakna.³ Penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi 3D menjadi solusi potensial yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan pendekatan visual dan interaktif. Dengan demikian, tantangan lokal yang terjadi di madrasah dapat dijawab melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang lebih modern.

Salah satu alternatif yang kini mulai banyak dikembangkan dan digunakan adalah media pembelajaran aplikasi tata surya 3D. Aplikasi ini merupakan produk lokal hasil pengembangan tim *Qreatif Educative*, yang dirancang dengan pendekatan kreatif. Aplikasi ini memanfaatkan elemen visual, animasi, audio, dan interaktivitas yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi konsep sistem tata surya dalam bentuk tiga dimensi yang realistis. Walaupun aplikasi ini hanya bisa digunakan secara gratis satu kali dan perlu berlangganan untuk menghindari iklan, fitur-fiturnya sudah cukup

³ Muhaiminah Jalal dan Ghina Naradatul Jannah, 'Penerapan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3.2 (2025), pp. 126–139.

memadai untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik dapat memahami gerakan planet, struktur tata surya, hingga fenomena astronomi lainnya melalui simulasi yang mudah diakses. Interaktivitas yang ditawarkan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan membangkitkan rasa ingin tahu. Dengan demikian, aplikasi ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, terutama dalam memahami materi yang bersifat visual dan kompleks. Media ini juga mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21, seperti berpikir kritis, keterampilan digital, dan pembelajaran mandiri.⁴

Landasan teoritis dari penelitian ini diperkuat oleh teori motivasi dari Abraham Maslow. Menurut Maslow dalam Cahyono dkk (2022), motivasi belajar timbul dari pemenuhan kebutuhan dasar hingga aktualisasi diri. Ketika kebutuhan peserta didik akan rasa aman, penghargaan, dan aktualisasi dapat dipenuhi melalui proses pembelajaran, maka mereka akan menunjukkan semangat dan ketekunan yang lebih tinggi. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik dapat membantu memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga meningkatkan motivasi internal mereka.⁵ Sementara itu, pembelajaran merupakan hasil dari interaksi antara lingkungan, perilaku, dan proses kognitif individu. Dalam konteks ini, media aplikasi 3D berperan sebagai faktor lingkungan yang memberikan stimulus kuat terhadap perilaku belajar dan persepsi peserta

⁴ David Budi Irawan Dhea Puspita Sari, Jayanti, 'Pengaruh Media Digital Qreatif.Id Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sd Negeri 76 Palembang', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.2 (2025), pp. 308–20.

⁵ Dedi Dwi Cahyono, Mohammad Khusnul Amda, and Eka Danik Prahastiwi, 'Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar', *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), pp. 37–48.

didik. Teori ini memberikan dasar ilmiah yang kuat bagi penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar. Integrasi teori dan praktik menjadi kekuatan penelitian ini dalam melihat hubungan antara media dan motivasi dalam kerangka pendidikan modern.

Penelitian ini menarik karena tidak hanya berupaya memahami efektivitas media pembelajaran dari sisi teknologi, tetapi juga dari sisi psikologis peserta didik. Media yang dikaji, yaitu aplikasi tata surya 3D, menyatukan unsur pedagogi, psikologi belajar, dan teknologi digital dalam satu pendekatan yang komprehensif. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nusroh dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA. Temuan tersebut menunjukkan adanya potensi besar dalam penerapan media interaktif, namun masih minim kajian yang mengkhususkan diri pada aplikasi tata surya 3D berbasis lokal. Selain itu, pengambilan data di lingkungan MTs juga memberikan gambaran spesifik tentang penerapan media pembelajaran di madrasah yang memiliki kebutuhan dan karakteristik tersendiri.⁶ Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) dalam hal konteks, pendekatan, dan media yang digunakan. Potensi penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik, tetapi juga dapat diterapkan secara langsung dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

⁶ H Nusroh, N Kusumaningsih, et All 'Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII D SMPN 18 Semarang', *Prosiding Seminar ...*, 2024, pp. 728–734.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengkaji lebih dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi tata surya 3D terhadap motivasi belajar peserta didik. Ketidaksesuaian antara kondisi ideal yang diharapkan dan realitas pembelajaran saat ini menjadi dasar bagi dilakukannya penelitian ini. Penurunan motivasi belajar, kurangnya media yang menarik, serta tantangan dalam memahami materi sistem tata surya merupakan isu-isu yang harus segera diatasi. Permasalahan ini kerap ditemui di lingkungan pendidikan tingkat menengah pertama, khususnya dalam pembelajaran IPA yang memerlukan pemahaman konsep abstrak. Buku teks yang bersifat monoton dan minim visualisasi menyebabkan peserta didik kesulitan untuk membayangkan dan memahami sistem tata surya secara utuh. Rendahnya daya tarik media pembelajaran turut berdampak pada menurunnya partisipasi aktif siswa di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab persoalan tersebut dengan pendekatan ilmiah yang terukur. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan rekomendasi yang bermanfaat bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan. Dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar melalui media aplikasi berbasis 3D, diharapkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem tata surya, dapat meningkat secara signifikan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Tata Surya 3D terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Tata Surya di MTs Sunan Gunung Jati Gurah.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi tata surya 3D pada materi sistem tata surya?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi sistem tata surya?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media aplikasi tata surya 3D dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi tata surya 3D pada materi sistem tata surya.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi sistem tata surya.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media aplikasi tata surya 3D dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang terlibat, antara lain:

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi sistem tata surya, media pembelajaran yang bersifat kreatif dan edukatif dapat memfasilitasi pemahaman konsep sistem tata surya secara lebih mudah dan menyenangkan, serta peningkatan motivasi dan pemahaman yang diperoleh diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar serta prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada topik sistem tata surya.

2. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik, temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang aplikatif dan relevan untuk digunakan secara luas di lingkungan sekolah, penggunaan media pembelajaran inovatif juga dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan

yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, serta berpotensi mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan data empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis kreativitas dan edukasi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada masa mendatang, serta memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan media pembelajaran dan studi mengenai motivasi belajar.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat berlangsung secara terarah dan fokus, penulis menetapkan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan secara terbatas pada peserta didik kelas VII yang berada di MTs Sunan Gunung Jati Gurah.
2. Cakupan materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah topik sistem tata surya yang termasuk dalam mata pelajaran IPA.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media aplikasi tata surya 3D, yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran materi sistem tata surya.

4. Penelitian ini mengkaji variabel pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi tata surya 3D terhadap motivasi belajar peserta didik.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai landasan acuan, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Peneliti (tahun)	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Nur Maya, Muhammad Nawir, Andi Adam (2024) Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonopo Kab. Gowa ⁷	untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar	jenis media yang digunakan untuk penelitian ini adalah interaktif berbasis Articulate Storyline, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran Qreatif Educative.	Pada penelitian ini ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Botonompo
Widayanti dan Purnama Syaeh Purrohman (2021) Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V ⁸	Kedua penelitian meneliti motivasi belajar peserta didik, kedua penelitian dilaksanakan dalam konteks pembelajaran IPA.	Menggunakan aplikasi Quizizz, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi <i>Qreatif Educative</i> .	Hasil penelitian ini menggunakan uji-t diperoleh thitung= 13,487 dengan ttabel= 2,0084 pada $\alpha = 0,05$ maka dengan demikian H0 ditolak yang menyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran quizizz pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Susukan 09

⁷ andi Adam Nur Maya, Muhammad Nawir, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Vi I I Smp Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa', *Jurnal Ilmiah*, 10.2 (2024), pp. 307–316

⁸ Syaeh Purrohman, Purnama Widayanti, 'Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V', *Jurnal Educatio*, Vol. 7.3 (2021), pp. 810–817,

			Pagi Jakarta Timur.
Maria Ulpa dan Nanang Abdul Jamal (2024) Pengaruh Peenggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 di MI Nurul Iman Sukadatang Kec. Abung Tinggi ⁹	Kedua penelitian meneliti tentang motivasi belajar	Penelitian sebelumnya menggunakan media game edukasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media <i>Qreatif Educative</i>	Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa (60%) aktif terlibat dalam penggunaan game edukasi, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka; Peningkatan Motivasi Belajar: Setelah diterapkannya game edukasi, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa.

G. Definisi Istilah

Agar pembaca tidak mengalami kesalahpahaman, perlu diberikan penjelasan mengenai beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini:

1. Media pembelajaran aplikasi tata surya 3D

Media pembelajaran aplikasi tata surya 3D merupakan alat bantu berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk visualisasi 3D yang interaktif. Media pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan yang menggabungkan unsur kretivitas dan edukasi, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas interaksi serta mendorong motivasi belajar peserta didik. Pengembangan media ini mengandalkan

⁹ Nanang Abdul Jamal Maria Ulpa, 'Pengaruh Peenggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Di MI Nurul Iman Sukadatang Kec. Abung Tinggi', 9.2 (2024), pp. 1–10.

pemanfaatan teknologi serta metode pembelajaran inovatif dan kontekstual. Dalam konteks penelitian ini, media tersebut diaplikasikan secara khusus pada topik pembelajaran mengenai sistem tata surya.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merujuk adalah dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Dorongan ini tercermin antusiasme, minat yang tinggi, serta ketekunan peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Aspek-aspek yang mencangkup motivasi belajar meliputi keaktifan, ketertarikan terhadap materi, dan kegigihan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Peserta didik

Peserta didik dalam konteks penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang terdaftar di MTs Sunan Gunung Jati Gurah. Mereka berperan sebagai penerima intervensi pembelajaran menggunakan media aplikasi tata surya 3D pada materi sistem tata surya.

4. Sistem tata surya

Materi ini merupakan bagian dari pelajaran IPA yang membahas tentang struktur dan komponn dalam tata surya. Cakupan materi meliputi pembahasan mengenai planet-planet, matahari, bulan, serta berbagai fenomena astronomis yang berkaitan dengan sistem tata surya.