

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi, minat, dan rangsangan belajar siswa. Media berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi penyampaian materi secara lebih jelas dan menarik, serta membantu menciptakan interaksi aktif antara siswa dengan sumber belajar. Selain itu, media pembelajaran mempercepat pemahaman konsep yang kompleks dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran secara keseluruhan.<sup>1</sup>

Pencapaian keberhasilan siswa tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran dan sarana pendukung, tetapi juga sangat ditentukan oleh tingkat motivasi belajar yang dimiliki. Motivasi berfungsi sebagai dorongan utama yang membuat siswa lebih aktif, tekun, dan berperan dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Tanpa adanya motivasi yang tinggi menjadikan kegiatan belajar sebagai sarana pengembangan diri, bukan sekedar kewajiban.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi yang pesat di era revolusi industri telah mengubah pola hidup manusia, menghadirkan kemudahan dalam aktivitas sehari-hari serta mempermudah interaksi melalui kemajuan informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran menjadi salah satu alat alternatif yang bisa mempermudah proses penyaluran pesan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

---

<sup>1</sup> Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

<sup>2</sup> Herman Nirwana, *Motivasi sebagai Kunci Keberhasilan dalam Pembelajaran*, 2, no. 4 (2025): 1258–1261, <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>.

sehingga dapat meningkatkan minat, perhatian siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang optimal siswa dapat menguasai setiap materi yang diajarkan oleh pendidik dan akan berdampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran karena materi yang disampaikan akan dikemas dengan kreatif dan semenarik mungkin.

Selama ini masih jarang sekali inovasi dalam media pembelajaran, kebanyakan hanya sebatas materi yang disampaikan saja. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di MTs Sunan Ampel Lamongan dalam pembelajaran masih kurang dalam hal media pembelajaran dikarenakan fasilitas yang ada di madrasah masih kurang lengkap atau masih kurang memadai. Ketika pembelajaran dimulai banyak siswa yang merasa mengantuk dan kurang bersemangat dikarenakan tidak ada media pendukung dalam pembelajaran yang mana hanya menggunakan media papan tulis saja dan buku pedoman siswa.

Salah satu dasar yang menjadikan pengembangan media ini relevan adalah masih rendahnya tingkat motivasi siswa terhadap materi sistem pencernaan. Materi ini dipilih karena bersifat abstrak, yakni membahas proses-proses yang terjadi di dalam tubuh manusia yang tidak dapat diamati secara langsung. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan proses-proses yang berlangsung di dalam tubuh, khususnya mekanisme yang tidak dapat diamati secara langsung. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif maupun pasif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa perlu berpartisipasi secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran.

*Board Game* merupakan media permainan yang menggunakan papan sebagai tempat bermain dengan potongan-potongan permainan sesuai aturan dan urutan gambar yang ada di papan tersebut. Selain itu, beberapa jenis *board game* juga melibatkan berbagai benda tambahan dalam proses permainannya. Hingga saat ini, permainan papan tetap populer di kalangan masyarakat dan dapat dimainkan oleh berbagai usia tanpa batasan tertentu.<sup>3</sup> *Board game* dapat berperan sebagai media pendidikan sekaligus hiburan bagi siswa, melalui permainan *board game* ini berbagai aspek perkembangan seperti kemampuan psikomotorik, kognitif, moral, emosional, kreativitas, sosial, dan keterampilan bahasa dapat ditingkatkan secara menyeluruh.<sup>4</sup> *Board game* adalah jenis permainan papan memiliki desain dan format yang bervariasi dengan dadu, kartu, dan unsur lainnya sebagai pembantu permainan. *Board game* juga mempunyai peraturan permainan yang berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan pembuatannya.<sup>5</sup>

*Board game* adalah permainan papan yang memanfaatkan teknologi *barcode* atau *QR Code* untuk membantu siswa mengakses materi belajar dengan mudah dan cepat menggunakan *smartphone*. Ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *QR Code* di kelas juga membantu siswa lebih aktif dan termotivasi belajar karena bisa sambil bermain.

Aspek kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara *board game* monopoli edukatif dengan teknologi *barcode* sebagai alat interaktif. Perpaduan ini

---

<sup>3</sup> Ainul Mufida dan Muhamad Ro'is Abidin, *Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun*, 2, no. 3 (2021): 44–59.

<sup>4</sup> Timothy Istianto dkk., “Perancangan *Board Game* tentang Bercocok Tanam di Rumah,” (Surabaya), 2013, 1–11.

<sup>5</sup> Arjuna Bangsawan dkk., “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun,” *Artika* 7, no. 2 (2024): 146–166, <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.713>.

menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan permainan konvensional, tetapi juga memberikan pengalaman belajar digital melalui akses cepat terhadap materi dan aktivitas interaktif. Integrasi dua unsur ini menghadirkan bentuk inovasi yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan di MTs, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTs Sunan Ampel Lamongan, ditemukan bahwa pembelajaran pada materi sistem pencernaan di kelas VIII masih belum berjalan secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya minat belajar siswa, kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta adanya kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Kondisi ini diperburuk dengan penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru melalui ceramah dan penggunaan buku teks semata, tanpa adanya dukungan media visual interaktif yang dapat membantu pemahaman siswa.

Guru menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat kompleks. Namun, keterbatasan fasilitas dan sumber daya menjadi hambatan utama dalam penerapannya. Meskipun kepala sekolah memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan infrastruktur tetap menjadi tantangan yang harus diatasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa, khususnya pada materi sistem pencernaan.

Sebagai solusi, dikembangkan produk berupa *board game* yang memadukan permainan papan dengan teknologi QR Code pada materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII. Media ini terdiri atas papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, pion, dan dadu. Melalui fitur yang tersedia dalam media, siswa dapat mengakses sintaks pembelajaran, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), materi, video pembelajaran, profil pengembang, serta petunjuk penggunaan. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan”**. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbentuk *board game* monopoli yang dipadukan dengan *barcode* sebagai akses ke materi. Melalui media ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, diharapkan motivasi dan keaktifan siswa meningkat, sekaligus membantu mereka memahami materi sistem pencernaan dengan lebih mudah. Pengembangan ini diharapkan memberi kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran IPA di sekolah.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *board game* monopoli dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi sistem pencernaan siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan?

## C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Mengembangkan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

*Board game* monopoli merupakan suatu media pembelajaran yang menggabungkan permainan papan dengan teknologi *barcode* sebagai fitur interaktif. Papan permainan dilengkapi QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses materi digital, seperti penjelasan bagian-bagian sistem pencernaan, gangguannya, atau soal interaktif terkait materi. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa dalam memahami materi Sistem Pencernaan Manusia pada materi pelajaran IPA kelas VIII di MTs Sunan Ampel Lamongan.

##### 1. Spesifikasi Produk *Board Game* Monopoli

Produk media *board game* monopoli sistem pencernaan merupakan permainan papan berbasis pembelajaran IPA. Papan permainan terbuat dari yellow board dan art paper lalu dilaminasi berukuran 40 cm x 40 cm dan menampilkan alur sistem pencernaan manusia dari mulut hingga anus. Setiap petak memuat gambar dan nama organ pencernaan, serta beberapa kotak khusus berupa kartu soal dan kartu kesempatan. Papan juga menampilkan QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses materi digital tentang bagian-bagian sistem pencernaan dan gangguannya. Media permainan ini dilengkapi dengan pion pemain, dadu, poin permainan, serta buku panduan (*manual book*).

##### 2. Aturan Permainan *Board Game* Monopoli

- a. Permainan dibagi kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 4 anak.
- b. Setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain.
- c. *Scan barcode* terlebih dahulu untuk memudahkan siswa dalam mengakses peraturan permainan, sintaks pembelajaran, Capaian Pembelajaran (CP),

Tujuan Pembelajaran (TP) materi sistem pencernaan, video pembelajaran, serta profil pengembang.

- d. Setiap pemain mendapatkan 1 buah pion .
  - e. Setiap pion berada di kotak *start*.
  - f. Pemain melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan jumlah langkah.
  - g. Secara bergantian pemain melempar dadu dan pion bergerak sesuai dengan angka yang keluar.
  - h. Apabila pemain berhenti di kotak khusus dan ketika berhenti pada petak gambar organ tertentu, maka berlaku ketentuan berikut:
    - 1) Kartu Soal: pemain mengambil kartu yang di belakangnya terdapat pertanyaan seputar materi sistem pencernaan yang harus dijawab.
    - 2) Kartu Kesempatan: pemain mengambil kartu yang di belakang kartu berisi perintah acak seperti “Rutin Olahraga Maju 1 Petak”.
    - 3) Petak Lambung: siswa membaca materi/penjelasan tentang lambung.
  - i. Jika pemain menjawab benar, mendapat 1.000 poin dan jika menjawab salah tidak mendapat poin.
  - j. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin terbanyak dan dinyatakan sebagai pemenang.
3. Langkah-Langkah Pembuatan *Board Game* Monopoli
- a. Menentukan materi, yaitu Sistem Pencernaan.
  - b. Membuat desain papan *board game* monopoli sistem pencernaan menggunakan aplikasi canva, mulai dari jalur permainan, gambar organ pencernaan, sampai petak-petak permainan.



- c. Membuat semua bagian permainan, seperti papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, dan kartu poin.
- d. Menambahkan *barcode* (QR Code) langsung pada papan permainan, yang bisa dipindai untuk membuka aturan permainan, materi tentang bagian-bagian sistem pencernaan dan gangguannya.
- e. Mencetak papan permainan menggunakan *yellow board* dan *art paper*, lalu dilaminasi supaya lebih kuat dan tidak mudah rusak saat digunakan.
- f. Menyesuaikan mengecek *barcode* (QR Code) pada papan permainan, supaya mudah dipindai dan materinya bisa terbuka dengan lancar saat bermain.
- g. Mengumpulkan dan menyatukan semua komponen permainan, seperti papan, kartu, pion, dadu, agar siap digunakan.
- h. Mencoba memainkan *board game* monopoli terlebih dahulu untuk memastikan permainan berjalan lancar dan semua bagian berfungsi dengan baik.
- i. Mencoba permainan kepada beberapa siswa.
- j. Menerima saran dan masukan untuk memperbaiki tampilan permainan atau isi materi yang ada di-*barcode*.

## **E. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan media *board game* monopoli dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang relevan, serta menjadi solusi dan berkontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap

pengembangan kurikulum MTs yang senantiasa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan, serta memperkaya variasi media pembelajaran IPA.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli berpotensi membantu sekolah dalam menyediakan sarana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi modern. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan budaya sekolah yang kreatif dan inovatif.

### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Melalui integrasi unsur permainan dan diskusi, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu tantangan dan pertanyaan yang tersedia pada permainan dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu menumbuhkan keterlibatan aktif, mempermudah pemahaman konsep-konsep sistem pencernaan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif yang menarik. Integrasi unsur permainan dengan aktivitas diskusi mendorong keterlibatan aktif, melatih keterampilan sosial, serta menumbuhkan kemampuan bekerja sama. Selain itu, tantangan yang diberikan dalam permainan turut mengasah kemampuan berpikir kritis, sehingga media ini efektif dalam mempermudah pemahaman konsep sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media *board game* monopoli ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif pada mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian tentang efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengadaptasi metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk menciptakan media serupa, atau bahkan mengembangkannya menjadi media pembelajaran yang lebih modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli meliputi:

1. Media pembelajaran *board game* monopoli dikemas dalam bentuk permainan papan yang dapat dimainkan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran IPA berlangsung.
3. *Board game* monopoli dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.
4. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi Sistem pencernaan yang terdapat pada kelas VIII sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

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

1. Media pembelajaran *board game* monopoli dikembangkan hanya difokuskan hanya pada mata pelajaran IPA kelas VIII dengan materi Sistem Pencernaan pada manusia.
2. Media ini hanya memuat pertanyaan, tantangan, dan aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan materi Sistem Pencernaan, sehingga belum mencakup topik IPA lainnya.
3. Pengembangan media *board game* monopoli ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
4. Peneliti hanya melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli di MTs Sunan Ampel Lamongan.

## G. Penelitian Terdahulu

Bagian ini berisi uraian menyeluruh mengenai temuan sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian, disertai tinjauan kritis untuk menentukan posisi dan kontribusi berbeda dari penelitian ini. Pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan”, ditemukan beberapa penelitian terkait dengan objek penelitian yang sama, meskipun memiliki fokus yang berbeda, seperti berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

| <b>Penelitian 1</b> |                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul               | Pengembangan Media <i>Board Game</i> Batula <sup>6</sup>                                                                                                                                                                            |
| Tahun               | 2024                                                                                                                                                                                                                                |
| Nama                | Diva Anindita & Fika Widya Pratama                                                                                                                                                                                                  |
| Metode Penelitian   | R&D Model ADDIE                                                                                                                                                                                                                     |
| Hasil Penelitian    | Media <i>Board Game</i> Batula dinyatakan valid (95-96%), praktis (84-94%), dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP pada materi identifikasi jenis bilangan, terbukti dari uji t-test dengan signifikansi 0.000. |
| Persamaan           | Keduanya mengembangkan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran untuk tingkat SMP menggunakan model ADDIE guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.                                                                         |
| Perbedaan           | Penelitian ini berfokus pada matematika (jenis bilangan), bukan IPA sistem pencernaan, dan tidak menggunakan <i>barcode</i> .                                                                                                       |
| <b>Penelitian 2</b> |                                                                                                                                                                                                                                     |
| Judul               | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> “Ular Tangga” Trigonometri Kelas X SMA <sup>7</sup>                                                                                                                               |
| Tahun               | 2024                                                                                                                                                                                                                                |
| Nama                | Martin Alex, Tri Buana Adi Luhur, dan Muhammad Rifdan                                                                                                                                                                               |
| Metode Penelitian   | R&D model ADDIE                                                                                                                                                                                                                     |
| Hasil Penelitian    | Indeks kepraktisan diperoleh kategori sangat baik (96%) dan hasil signifikansi uji-t berpasangan adalah 0,000 (kurang dari 0,005) didukung oleh nilai rata-rata <i>posttest</i> lebih tinggi dari <i>pretest</i>                    |
| Persamaan           | Pengembangan <i>board game</i> ADDIE untuk pembelajaran SMP interaktif                                                                                                                                                              |
| Perbedaan           | Trigonometri matematika bukan sistem pencernaan, subjek penelitian siswa SMA, tanpa <i>barcode</i>                                                                                                                                  |
| <b>Penelitian 3</b> |                                                                                                                                                                                                                                     |

<sup>6</sup> Diva Anindita dan Fika Widya Pratama, “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Batula,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3760–3765, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>.

<sup>7</sup> Martin Alex dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* ‘Ular Tangga’ pada Materi Trigonometri Kelas X SMA,” *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa* 2, no. 4 (2024): 137–149, <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>.

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul               | Pengembangan Media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP <sup>8</sup>                                                                                                                                                                                               |
| Tahun               | 2022                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Nama                | Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyabudi                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Metode Penelitian   | R&D Model ADDIE                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Hasil Penelitian    | Valid (79,67% sangat baik), praktis (88,75% sangat baik), efektif (paired)                                                                                                                                                                                                                            |
| Persamaan           | menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media board game yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran siswa tingkat SMP/MTS.                                                                                                                                                   |
| Perbedaan           | Penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar materi bilangan matematika kelas VII SMP tanpa elemen <i>barcode</i> , sedangkan penelitian utama menargetkan khusus motivasi belajar IPA sistem pencernaan kelas VIII MTS dengan integrasi <i>barcode</i> .                                      |
| <b>Penelitian 4</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Judul               | <i>Board game</i> etnosains dengan nilai keislaman dan pemahaman konsep siswa: sebuah penelitian pengembangan <sup>9</sup>                                                                                                                                                                            |
| Tahun               | 2025                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Nama                | Nisa Safira dan Achamad Ali Fikri                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Metode Penelitian   | R&D Model ADDIE                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Hasil Penelitian    | Valid (media 0,88%; materi 0,85; keislaman 96%), respon guru 86%, siswa 84%; efektif ( <i>pretest</i> 54,67 <i>posttest</i> 86,00; N-Gain 0,71 tinggi; t-test sig. 0,00 < 0,05) tingkatkan pemahaman konsep IPA.                                                                                      |
| Persamaan           | Pengembangan <i>board game</i> ADDIE untuk IPA MTs tingkatan motivasi belajar/pemahaman melalui media inovatif kontekstual, validasi ahli, dan uji efektivitas <i>pretest-posttest</i> .                                                                                                              |
| Perbedaan           | Fokus etnosains fermentasi dengan nilai keislaman bukan sistem pencernaan, target pemahaman konsep bukan motivasi belajar.                                                                                                                                                                            |
| <b>Penelitian 5</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Judul               | Pengembangan media pembelajaran <i>science board game</i> berbasis <i>edutainment</i> pada materi tekanan zat <sup>10</sup>                                                                                                                                                                           |
| Tahun               | 2022                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Nama                | Nurfiqi Ilmia, Ike Lusi Meilina, dan Muhammad Luqman Hakim Abbas                                                                                                                                                                                                                                      |
| Metode Penelitian   | R&D model ADDIE                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Hasil Penelitian    | Skor validasi ahli media 4,53 dan skor validasi ahli materi 4,26 atau masuk dalam kategori baik. Hasil analisis kepraktisan memiliki kategori baik, hasil analisis keterbacaan diperoleh hasil positif dan nilai rata-rata siswa adalah 98% sedangkan tingkat ketuntasan siswa diperoleh sebesar 73%. |
| Persamaan           | Mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan <i>board game</i> pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tingkat SMP/MTs.                                                                                                                                    |
| Perbedaan           | Menggunakan pendekatan <i>science-edutainment</i> , materi yang dikaji adalah tekanan zat, dan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP, sedangkan peneliti menggunakan materi sistem pencernaan dengan <i>board game</i> .                                                                      |
| <b>Penelitian 6</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Judul               | Pengembangan Media Ajar Digital: Monopoli QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan <sup>11</sup>                                                                                                                                                                  |
| Tahun               | 2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

<sup>8</sup> Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi, "Pengembangan Media *Board Game* Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 2086–2098, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>.

<sup>9</sup> Nisa Safira dan Achmad Ali Fikri, *Board Game Etnosains dengan Nilai Keislaman dan Pemahaman Konsep Siswa: Sebuah Penelitian Pengembangan*, (Jawa Tengah), 2025, 20–30.

<sup>10</sup> Nur Fiqi Ilmia, dll., "Pengembangan Media Pembelajaran *Science Board Game* Berbasis *Science-Edutainment* pada Materi Tekanan Zat", *Experiment Journal of Science Education* 2, no. 1 (2022): 35–42.

<sup>11</sup> Bima Sakti Wahyu Romadhoni dan Agus Suprijono, *Pengembangan Media Ajar Digital: Monopoli QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan* 15, no. 3 (2024): 1–7.

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama                | Bima Sakti Wahyu Romadhoni & Agus Suprijono                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Metode Penelitian   | R&D model 4D ( <i>define, design, develop, disseminate</i> )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Hasil Penelitian    | Media monopoli digital berbasis QR code diujicobakan pada 39 siswa kelas X. Hasil uji kelayakan dari ahli media dan materi memperoleh rata-rata 88,79% (Sangat Layak). Uji kepraktisan dari angket siswa memperoleh 82,179% (Sangat Praktis). Uji keefektifan dengan paired sample t-test menunjukkan signifikansi 0,00, dengan N-Gain 0,7231 (kategori Tinggi) dan persentase N-Gain 72,31% (Cukup Efektif), menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. |
| Persamaan           | Mengembangkan media board game (monopoli) berbasis QR Code, menggunakan penelitian R&D model 4D, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Perbedaan           | Materi pelajaran sejarah, bukan IPA/Biologi (sistem pencernaan), media berbasis digital (monopoli digital) bukan board game fisik konvensional, subjek siswa kelas X SMA bukan kelas VIII MTs, tidak mengukur motivasi belajar.                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Penelitian 7</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Judul               | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo <sup>12</sup>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Tahun               | 2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Nama                | Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Metode Penelitian   | R&D Model ADDIE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Hasil Penelitian    | (1) Media dikembangkan melalui tahapan ADDIE. (2) Media dinyatakan sangat valid oleh 4 validator: ahli media I (100), ahli media II (82,5), ahli media III (85), ahli materi (87,5). (3) Seluruh 18 siswa menilai media menarik, efektif, dan mudah digunakan; 13 siswa merasa materi dan pertanyaan mudah dipahami, 5 siswa merasa sulit.                                                                                                                 |
| Persamaan           | Sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ( <i>board game</i> ), menggunakan validasi ahli media dan ahli materi; serta menggunakan skala Likert dalam instrumen penilaian.                                                                                                                                                                       |
| Perbedaan           | Fokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hanya mengukur kevalidan dan respons siswa, tidak menggunakan pretest-posttest maupun uji statistik; subjek siswa MTs kelas VII.                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan” digunakan untuk menghindari kesalahpahaman serta perbedaan

<sup>12</sup> Gazali Tawakal dan Muhammad Ihsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo,” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 125–134.

penafsiran dalam kajian terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan media *board game* monopoli hingga menjadi produk yang layak digunakan. Proses ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan komponen media, pengisian konten *barcode*, serta uji coba terbatas. Kualitas pengembangan dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, serta hasil angket respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

### 2. Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli

Media *board game* monopoli adalah permainan papan edukatif yang terdiri dari papan permainan, pion, kartu soal, kartu materi, aturan permainan, dan *barcode* (QR code) yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital. *Barcode* tersebut berisi materi, soal, atau video pembelajaran sistem pencernaan sehingga membuat kegiatan belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan dari siswa untuk berpartisipasi aktif, antusias, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran IPA. Motivasi diukur menggunakan angket skala likert dengan memperhatikan indikator seperti keinginan berhasil, dorongan belajar, ketertarikan terhadap kegiatan belajar, penghargaan dalam belajar, serta kenyamanan lingkungan belajar.



#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai skor yang diperoleh siswa melalui instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan tingkatan kognitif Taksonomi Bloom dari C1 hingga C5. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Adapun *posttest* diberikan setelah seluruh rangkaian proses pembelajaran selesai dilaksanakan guna mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Peningkatan hasil belajar siswa diukur menggunakan N-Gain. Instrumen tes yang digunakan mencakup lima tingkatan kemampuan berpikir, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi), sehingga dapat menggambarkan peningkatan kemampuan kognitif siswa secara menyeluruh dan terukur setelah mengikuti proses pembelajaran.