

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Kata Pengembangan berasal dari bahasa Inggris, yaitu *development* yang berarti pengembangan, pembangunan, perkembangan, pembinaan, atau pemanfaatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan untuk mengembangkan sesuatu.¹³

Secara umum, pengembangan adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan konseptual, teoritis, dan moral secara bertahap melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan.¹⁴ Pengembangan adalah suatu proses untuk membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih lagi sedangkan penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan produk yang ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan.¹⁵

Berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau untuk menciptakan teknologi baru”.¹⁶

¹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

¹⁴ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Kencana, 2020), hlm. 1-20.

¹⁵ Adelia Priscila Ritonga dkk., “Pengembangan Bahan Ajaran Media,” *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 343–348.

¹⁶ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2009, <https://jdih-old.kemenkeu.go.id/FullText/2009/48TAHUN2009PP.HTM>.

Dalam penelitian, pengembangan dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk merancang, menilai, serta menguji keefektifan suatu produk atau inovasi agar lebih baik dan bermanfaat. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memastikan bahwa produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru yang belum pernah dibuat sebelumnya. Secara umum, pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan fungsi suatu hal melalui langkah-langkah yang terukur, baik dalam bidang pendidikan, teknologi, maupun penelitian. Proses ini biasanya mengacu pada model-model pengembangan yang telah dikemukakan oleh para ahli sebagai pedoman dalam melaksanakan setiap tahap penelitian.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “*media*” berasal dari bahasa latin, yaitu “*medium*” ialah sesuatu yang berada di tengah, berfungsi sebagai perantara atau pengantar. Pengertian ini merujuk pada pada sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menghubungkan informasi dari sumber dengan penerima informasi.¹⁷

Dalam Kamus Bahasa Indonesia media adalah penghubung, perantara antara dua pihak. Menurut Excel & Melva adalah salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang

¹⁷ Indah Suciati dkk., *Media Pembelajaran Matematika (Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar)* (Ruang Tentor, 2022) hlm.1-10.

disampaikan.¹⁸ Menurut Amelia, dkk (2023). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang berperan dalam membantu proses belajar mengajar.¹⁹ Menurut Wibawanto, media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar, yang bisa berupa orang, benda, atau peristiwa yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media ini berperan sebagai pusat atau contoh utama dalam proses interaksi pembelajaran.²⁰

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media juga biasa berupa orang, benda, atau peristiwa yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Belva dkk, terdapat beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media Visual

¹⁸ Excel Juni Vawanda dan Melva Zainil, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD," *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 124, <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.

¹⁹ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1 ed. (CV Jejak, 2021), hlm. 5-15.

Media ini termasuk jenis media yang hanya bisa dilihat oleh indera penglihatan. Media visual dibagi menjadi dua macam, yaitu media yang dapat ditampilkan dengan alat proyektor dan media yang tidak memerlukan proyektor. Contohnya seperti foto, ilustrasi, film bingkai, dan PowerPoint.

b. Media Audio

Media ini umumnya digunakan dalam pembelajaran yang menekankan pada keterampilan mendengarkan. Jenis media ini menyajikan informasi dalam bentuk suara yang dapat didengar, sehingga mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Penggunaan media ini membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, jelas, dan efektif. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Contohnya program video atau televisi, film, CD dan proyektor.²¹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua komponen yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Keduanya memiliki hubungan yang saling berkaitan. Berdasarkan pendapat Darwyn Syah, dkk, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain:

²¹ Nila Dwi Agustin dkk., *Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Kampus Akademik Publishing) 2, no. 1 (2025): 397–408.

- a. Sebagai alat bantu,
- b. Sebagai sumber belajar,
- c. Menarik perhatian siswa,
- d. Mempercepat proses belajar mengajar,
- e. Mempertinggi mutu belajar.²²

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

- b. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk semangat belajar.

- c. Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan makna yang lebih mendalam dalam proses belajar. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penambahan informasi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan berkreasi.

- d. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi antar siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

²² Futri Zaharah dkk., "How to Develop dalam Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): 41–51, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>.

e. Fungsi individualitas

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan masing-masing individu, meliputi perbedaan cara belajar, gaya belajar, serta pengalaman belajar siswa.²³

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi pendidik dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat disesuaikan,
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas,
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e. Meningkatkan efektivitas hasil belajar,
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja,
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar,
- h. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁴

²³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

²⁴ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

C. Media *Board Game* Monopoli

1. Pengertian *Board Game* Monopoli

Board Game adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris “*board*”, yang berarti “papan”, dan “*game*”, yang berarti “permainan”, di mana bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau bergerak di atas permukaan yang telah dibagi atau ditandai dengan aturan. *Board game* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan dalam kelompok dan dimainkan di area datar. Salah satu jenis inovasi media pembelajaran adalah *board game* yang dimainkan secara berkelompok dan mengandung elemen permainan.²⁵

Menurut Erlitasari & Dewi yang dikutip dalam surat kabar Galih Kwat Prihandoko, Tri Nova Hasti Yuniarta menyatakan bahwa *Board Game* adalah media pembelajaran berbasis permainan multimedia interaktif yang dimainkan di atas permukaan yang diberi tanda sebagai petunjuk dalam permainan.²⁶ *Board Game* merupakan salah satu jenis media visual. *Board game* ini dapat dikemas dalam format permainan. Media *board game* adalah salah satu jenis permainan yang di mana bagian ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang ditandai, atau didistribusikan menurut aturan.²⁷ Sedangkan *board game* menurut Mike Scoviano, sebagaimana dikutip oleh Yunita (2016) yaitu jenis

²⁵ Elis Maryanti dkk., “Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–4226, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

²⁶ Galih Kwat Prihandoko dan Tri Nova Hasti Yuniarta, “Pengembangan *Board Game* ‘*Labyrinth in the Forest*’ untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 578–590, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>.

²⁷ Nora Yuniar Setyaputri dkk., *Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya* (CV Sarnu Untung, 2020), hlm. 31–45.

permainan yang menggunakan komponen atau elemen yang ditempatkan, dipindahkan, dan digerakkan diatas bidang yang telah ditandai atau dibagi ke dalam beberapa bagian sesuai dengan aturan tertentu. Permainan ini mengandalkan strategi, kesempatan, atau campuran keduanya, dan memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemain untuk menyelesaikan permainan.²⁸

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling dikenal masyarakat luas. Dalam permainan ini, setiap pemain berusaha menguasai seluruh petak yang terdapat pada papan permainan melalui kegiatan membeli, menyewakan, dan menukar properti yang dimiliki.²⁹ Media permainan monopoli merupakan salah satu alat pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan bermain untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Melalui media ini, siswa menjadi lebih mudah mengungkapkan ide maupun perasaan yang sebelumnya sulit disampaikan kepada orang lain.

Selain itu, media ini juga bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan secara interaktif. Penggunaan media permainan monopoli sebagai alat pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, hidup, dan santai. Melalui permainan ini, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan fokus selama proses belajar mengajar, sekaligus terdorong untuk memecahkan masalah dan bersaing secara sehat untuk meraih kemenangan dalam permainan. Khususnya dalam pembelajaran pada materi sistem pencernaan,

²⁸ Adhicipta R Wirawan, *Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial Studi Kasus: Kelas XI Sosial SMA Galaxy Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017*, 11 (2017).

²⁹ "Monopoli (permainan)," *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 1935, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_\(permainan\)&oldid=25441](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_(permainan)&oldid=25441).

media monopoli dapat dimodifikasi sebagai sarana untuk mengenalkan materi tentang pentingnya hidup berteman yang dipadukan dengan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.³⁰

Media *board game* monopoli tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui kegiatan menjawab pertanyaan dengan benar dan mempraktikkannya secara langsung, yang kemudian diapresiasi dengan pemberian poin berupa kartu lontara yang telah disiapkan sebelumnya. Pemberian poin tersebut berfungsi sebagai insentif yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan kelompok mereka dapat keluar sebagai pemenang dalam permainan tersebut.

Pemilihan game monopoli sebagai media pembelajaran didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik pada umumnya sudah cukup familier dengan jenis permainan ini, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan santai tanpa mengurangi muatan pengetahuan yang ingin disampaikan. Berdasarkan karakteristiknya, media monopoli dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran dua dimensi atau media grafis.³¹

³⁰ Miladiyati Isnaini dkk., “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP,” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2025): 1–12, <https://doi.org/10.58706/jipp.v4n1.p1-12>.

³¹ Siti Aulia Nabila dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran *Low Carbon Poly (Locapoly)* Berbasis *Science Edutainment* pada Tema Jejak Si Karbon,” *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 3 (2022): 651–657.

Adapun dengan QR Code merupakan suatu *barcode* dua dimensi yang digunakan untuk menyandingkan dan memecahkan kode informasi berisikan jenis informasi seperti teks, gambar, tautan, URL, dan semua informasi lain yang dapat disematkan dalam *barcode* dua dimensi secara langsung.³²

2. Jenis Board Game Monopoli

Gulungan Game merupakan jenis permainan papan yang bergantung pada hasil lemparan dadu sebagai faktor keberuntungan. Perbedaannya dengan jenis *board game* lainnya terletak pada tidak adanya garis akhir dalam permainan ini, contohnya yaitu Monopoli dan Game of Life. Media pembelajaran *board game* yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis Gulungan Game, di mana pemain melempar dadu untuk menentukan langkah, kemudian memindai barcode pada kotak yang disinggahi untuk mengakses soal, materi, gambar, maupun video pembelajaran sistem pencernaan melalui smartphone, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu pendorong melakukan sebuah tindakan, mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan individu yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan. Menurut Mc. Donald sebagaimana dikutip oleh Sardiman motivasi merupakan perubahan energi individu meliputi munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan

³² Irmir Irmir dkk., “Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Quick Response Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam,” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 3, no. 2 (2019): 75–87, <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i2.14728>.

terhadap adanya tujuan.³³ Dan menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan perubahan perilaku dalam proses belajar. Dorongan ini mencakup aspek psikologis yang mempengaruhi antusiasme dan ketekunan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Motivasi dianggap sebagai kekuatan penggerak utama yang menentukan arah, intensitas, dan ketekunan perilaku belajar.³⁴

Motivasi adalah dorongan atau keinginan dari dalam diri seseorang yang menimbulkan semangat untuk melakukan suatu kegiatan, khususnya dalam kegiatan belajar. Pada dasarnya, motivasi juga merupakan faktor pendorong yang berasal dari dalam diri (*internal*) maupun dari luar diri seseorang (*eksternal*) yang menimbulkan dorongan sehingga individu terdorong untuk bertindak dan menunjukkan perilaku tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi merupakan kekuatan atau dorongan dalam diri seseorang yang tercermin melalui perilaku yang sesuai dengan kebutuhan dari dalam dirinya (*internal*) maupun pengaruh dari luar dirinya (*eksternal*).³⁵

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Dalam kaitannya dengan belajar, para ahli membedakan motivasi menjadi dua jenis berdasarkan sumber dorongannya, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa dipengaruhi faktor luar, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul

³³ Nur Azizah Zainudin, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model *Scramble*," *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 23 April 2018, 81–90, <https://doi.org/10.24256/pijies.v1i1.382>.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (PT Bumi Aksara, 2016).

³⁵ Maria Cleopatra, "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 2 (2015), <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>.

karena adanya rangsangan atau pengaruh dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, menurut Engkoswara dan Aan Komariah yang dikutip oleh Yohanes Joko Saptono menegaskan bahwa baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan.³⁶

3. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Beberapa faktor yang berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

a. Faktor internal

1) Cita-cita dan aspirasi

Cita-cita menjadi pendorong utama yang mampu menumbuhkan semangat serta memberikan arah yang jelas dalam proses belajar. Aspirasi berperan penting dalam mengarahkan kegiatan belajar peserta didik agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2) Kemampuan peserta didik

Kemampuan yang dimaksud meliputi seluruh potensi yang berkaitan dengan aspek intelektual maupun psikomotorik. Kedua aspek tersebut dapat memperkuat motivasi belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

3) Kondisi peserta didik

Kondisi peserta didik, baik secara fisiologis maupun psikologis, berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar. Kondisi tubuh yang sehat dan keadaan mental yang stabil akan mendukung semangat serta konsistensi dalam kegiatan belajar.

³⁶ Yohanes Joko Saptono, *Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa*, 2016.

b. Faktor eksternal

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan belajar. Lingkungan belajar ini dapat dibagi menjadi dua, yakni lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Adapun yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah sebagai berikut:

1) Lingkungan sosial sekolah

Hubungan yang harmonis antara guru, kepala sekolah, dan teman sebaya di lingkungan sekolah dapat menjadi salah satu pendorong motivasi belajar siswa.

2) Lingkungan sosial masyarakat

Motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh kondisi sosial masyarakat tempat siswa berada, termasuk aktivitas mereka dalam masyarakat, interaksi dengan teman sebaya, serta pengaruh media massa.

3) Lingkungan sosial keluarga

Hubungan yang harmonis antar anggota keluarga, suasana rumah yang kondusif, serta dukungan dan pengertian dari orang tua turut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sementara itu, faktor non-sosial yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik meliputi:

1) Lingkungan alamiah

Kondisi alam sekitar, seperti udara yang sejuk dan suasana belajar yang kondusif, berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2) Faktor instrumental

Sarana dan prasarana pembelajaran, meliputi gedung sekolah, peralatan belajar, serta metode pengajaran yang digunakan guru, dapat mempengaruhi keinginan dan semangat peserta didik dalam belajar.³⁷

4. Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, hal tersebut dapat diketahui melalui indikator motivasi yang berfungsi sebagai alat ukur untuk menggambarkan sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa. Indikator motivasi belajar sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran, karena melalui indikator tersebut dapat diketahui sejauh mana tingkat motivasi belajar. Indikator ini juga menjadi acuan dalam penyusunan instrumen penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar.

Berikut indikator motivasi belajar menurut Uno diantaranya:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif³⁸

Sedangkan menurut Sudjana indikator motivasi di antaranya:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

³⁷ M. Ismail Makki dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran* (Duta Media Publishing, 2019).

³⁸ Ahmad Farhan Sagara dkk., "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Web Nearpod*," *Jurnal Bionatural* 10, no. 2 (2023): 73–81, <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>.

- c. Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
- e. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.³⁹

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menggambarkan tingkat pencapaian peserta didik dalam memahami, menguasai, serta mengimplementasikan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Pencapaian hasil belajar tidak hanya tercermin dari nilai atau hasil tes, tetapi juga ditunjukkan melalui perubahan sikap, perilaku, dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pendidik perlu memiliki pemahaman yang memadai terhadap teori-teori belajar sebagai dasar dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁴⁰

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Meskipun para ahli mendefinisikan hasil belajar dari berbagai sudut pandang, pada dasarnya pengertian tersebut merujuk pada kemampuan siswa yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Winkel menjelaskan bahwa keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana pengertian hasil

³⁹ Indah Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (*Speaking*) Bahasa Inggris," *Jurnal Manajemen Tools* 9, no. 1 (2018).

⁴⁰ Yulianti Yusal dkk., "Penerapan *Collaborative Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perpindahan Kalor," *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 9, no. 2 (2023): 248, <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.17314>.

belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁴¹

Dari beberapa teori diatas mengenai pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ditunjukkan melalui penguasaan materi, perubahan sikap dan perilaku, serta keterampilan siswa yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor evaluasi pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang dinilai melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yang menekankan pada proses berpikir, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ranah ini mencakup kemampuan siswa dalam menerima, mengolah, dan memanfaatkan informasi serta mengembangkan kemampuan mentalnya. Ranah kognitif juga mengklasifikasikan dan mengurutkan keterampilan berpikir sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Melalui proses berpikir tersebut, siswa diharapkan mampu menguasai tahapan kemampuan tertentu, mengaplikasikan teori ke dalam

⁴¹ Yendri Wirda dkk., *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7–11.

tindakan nyata, serta mengembangkan keterampilan berpikir yang menghasilkan ide atau produk baru sebagai bentuk inovasi. Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan kemampuan yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan aspek perasaan dan emosi siswa, seperti minat, sikap, apresiasi, serta kemampuan menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran. Ranah ini menekankan pada respons emosional siswa terhadap tugas dan kegiatan belajar. Menurut Bloom bersama David Kratwhol, ranah afektif diklasifikasikan ke dalam lima tingkatan, yaitu: penerimaan (*receiving/attending*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*value complex*).

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik siswa yang menekankan pada kemampuan gerak dan tindakan fisik, seperti menulis, mengetik, berenang, serta mengoperasikan alat atau mesin. Ranah ini mencakup aspek keterampilan jasmani yang menunjukkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi sebagai hasil dari proses pembelajaran. Menurut Simpson, ranah psikomotor terdiri dari tujuh tingkatan, yaitu: persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), merespon (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), respon tampak yang kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), penciptaan (*origination*).⁴²

⁴² Ihwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–3514, <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.

3. Faktor-faktor Hasil Belajar

Keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) serta faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan mencakup dua aspek utama, yaitu: aspek fisiologis yang berkaitan dengan kondisi kesehatan jasmani siswa, dan aspek psikologis yang berkaitan dengan kondisi mental siswa, seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Kedua aspek tersebut berperan penting dalam menentukan pencapaian hasil belajar siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa dan mempengaruhi keberhasilan belajar, terbagi menjadi lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial mencakup masyarakat, keluarga, dan sekolah, yang mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa melalui pendidikan, sikap, perhatian orang tua, metode mengajar, dan hubungan sosial. Lingkungan non sosial meliputi kondisi fisik seperti gedung sekolah, rumah, alat belajar, cuaca, dan waktu belajar, yang jika kurang mendukung dapat menghambat proses belajar.⁴³

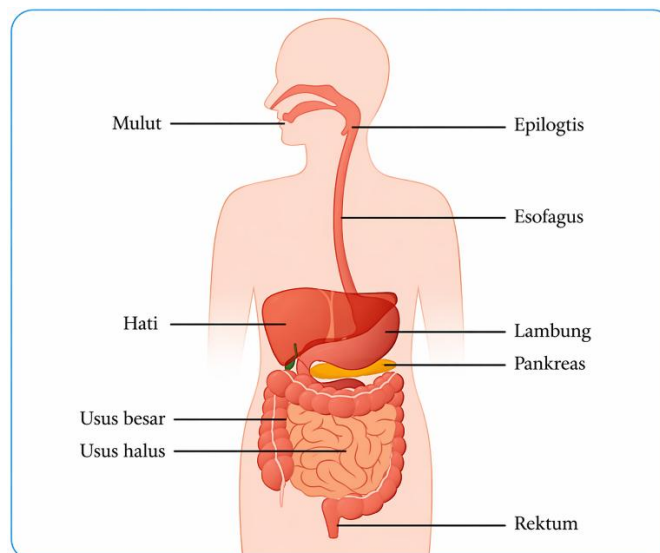
⁴³ Halimah Tusaddiyah Siregar, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI*, 2, no. 2 (2024): 215–226.

F. Materi Sistem Pencernaan

1. Sistem Pencernaan

Makanan yang kalian makan tidak akan ada artinya jika dicerna. Makanan harus dicerna agar tubuh kita bisa mendapatkan nutrisi untuk memelihara semua fungsi tubuh kita. Tahukah kamu, sistem pencernaan dari mulut sampai rektum berkisar sembilan meter panjangnya. Organ-organ yang berada dalam sistem pencernaan, dikelompokkan menjadi tiga bagian besar berdasarkan fungsinya, sistem pencernaan makanan yang kalian makan tidak akan ada artinya jika tidak dicerna. Makanan harus dicerna agar tubuh kita bisa mendapatkan nutrisi untuk memelihara semua fungsi tubuh kita. Tahukah kamu, sistem pencernaan dari mulut sampai rektum berkisar sembilan meter panjangnya. Organ-organ yang berada dalam sistem pencernaan, dikelompokkan menjadi tiga bagian besar berdasarkan fungsinya, yaitu: pencernaan, penyerapan, dan pembuangan.

Gambar 2. 1 Sistem Pencernaan Manusia



(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

a. Pencernaan

Pencernaan adalah suatu proses ketika makanan yang kalian makan dipecah hingga menjadi nutrisi-nutrisi yang kecil. Pencernaan dibagi menjadi dua yaitu pencernaan secara kimiawi dan pencernaan secara mekanik. Pencernaan secara kimiawi adalah pengolahan makanan yang dibantu oleh suatu zat kimia yang disebut enzim. Sementara pencernaan mekanik adalah proses pemecahan makanan menjadi bentuk yang lebih kecil. Pencernaan mekanik biasanya terjadi di dalam mulut dan lambung serta melibatkan pergerakan fisik yaitu otot. Sementara pencernaan kimiawi terjadi di beberapa bagian dalam sistem pencernaan, seperti mulut, lambung, dan usus halus. Di dalam lambung juga ada enzim yang membantu mencerna makanan yang dimakan secara kimiawi. Enzim tersebut adalah enzim pepsin yang merubah protein menjadi asam amino. HCl yang membantu kerja enzim pepsin dan juga bertugas membunuh kuman-kuman yang masuk bersama makanan.

b. Penyerapan dan pembuangan

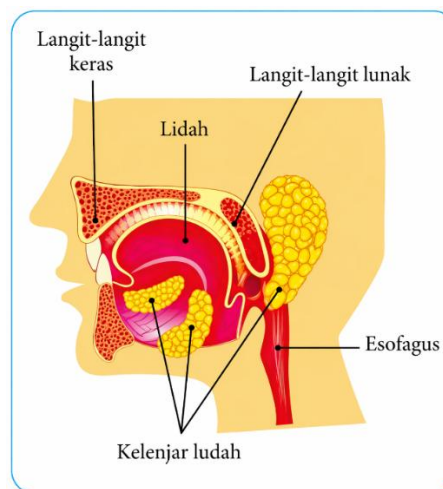
Proses penyerapan terjadi setelah pencernaan. Setelah makanan dipecah di dalam dinding saluran pencernaan dan menjadi molekul nutrisi, maka nutrisi tersebut akan diserap dan dibawa oleh darah untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Proses penyerapan makanan terjadi di dalam usus halus. Sementara usus besar mengeliminasi sisa-sisa makanan yang tidak diserap, untuk kemudian dibuang.

2. Fungsi Organ-Organ Pencernaan

a. Mulut

Di dalam mulut terjadi proses pencernaan secara mekanik dan secara kimiawi. Gigi dan lidah berperan dalam proses pencernaan secara mekanik. Gigi berfungsi untuk memotong, mengoyak, dan mengunyah makanan menjadi bagian-bagian kecil, sementara lidah berfungsi untuk mendorong makanan. Pencernaan kimiawi terjadi ketika kelenjar saliva atau ludah yang ada di mulut, menghasilkan enzim yang disebut amilase. Enzim amilase berfungsi untuk memecah pati yang merupakan karbohidrat kompleks menjadi glukosa yaitu karbohidrat sederhana, sehingga sel tubuh kalian mampu menyerapnya.

Gambar 2. 2 Bagian-bagian Mulut serta Kelenjar Ludah



(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

b. Esofagus

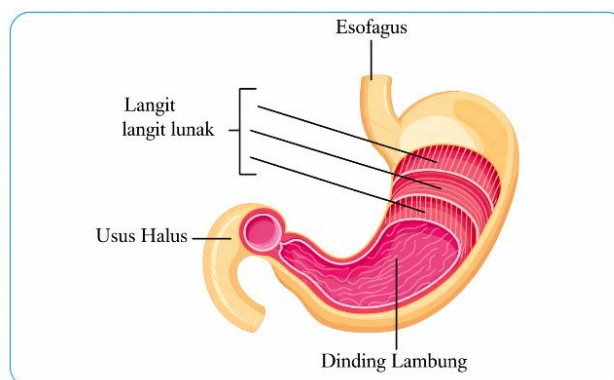
Di bagian belakang mulut kalian terdapat dua saluran, pertama adalah yang menuju saluran napas, disebut dengan tenggorokan dan berfungsi membawa udara ke paru-paru, serta satu saluran lainnya menuju saluran cerna yang disebut kerongkongan. Ketika makan, maka katup yang disebut

epistemologi akan menutup tenggorokan untuk mencegah makanan masuk ke dalam saluran napas. Makanan akan masuk ke dalam esofagus yaitu suatu saluran berotot yang menghubungkan antara mulut dengan lambung. Di dalam esofagus terdapat lendir yang membantu melicinkan makanan, dengan adanya gerakan otot esofagus yang disebut gerakan peristalsis, makanan akan didorong masuk ke dalam lambung.

c. Lambung

Setelah makanan masuk ke lambung, terjadilah pencernaan mekanik dan kimiawi. Pencernaan secara mekanik dilakukan oleh otot halus yang melapisi dinding lambung, sedangkan pencernaan secara kimiawi dibantu oleh cairan pencernaan. Cairan pencernaan ini mengandung enzim pepsin, yang mencerna protein menjadi asam amino. Cairan pencernaan juga mengandung Asam Klorida (HCl), yang membunuh kuman-kuman yang masuk bersama makanan yang kalian makan. Makanan yang telah dicerna disimpan sekitar dua jam atau lebih di dalam lambung. Pada saat berbeda dalam lambung, bentuk makanan kalian adalah berupa cairan kental.

Gambar 2. 3 Struktur dan Bagian dalam Lambung

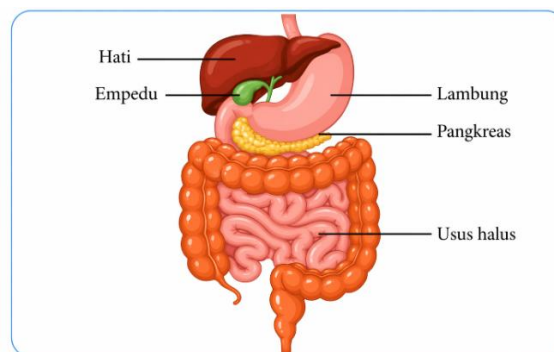


(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

d. Usus Halus

Tahukah kalian bahwa usus halus kalian panjangnya sekitar enam meter? Tetapi diameternya hanya sekitar 2 sampai 3 centimeter, oleh karena itu disebut sebagai usus halus atau usus kecil. Di tempat inilah terjadi proses pencernaan kimiawi paling lama di antara organ-organ pencernaan lainnya. Ketika sampai ke dalam usus halus, makanan kembali dicerna secara kimiawi. Hati dan pankreas mengirimkan zat-zat kimia untuk membantu proses pencernaan tersebut. Hati membuat empedu yang berfungsi untuk memecah lemak yang kita makan menjadi butiran-butiran kecil. Setelah dibuat, empedu akan disimpan di dalam kantung empedu dan dikeluarkan ketika makanan mencapai usus halus. Pankreas terletak di antara lambung dan bagian awal usus halus. Lihat Gambar 2.4 untuk lebih jelasnya. Pankreas menghasilkan enzim-enzim pencernaan yang mencerna karbohidrat, protein, dan lemak.

Gambar 2. 4 Lokasi Empedu dan Pankreas

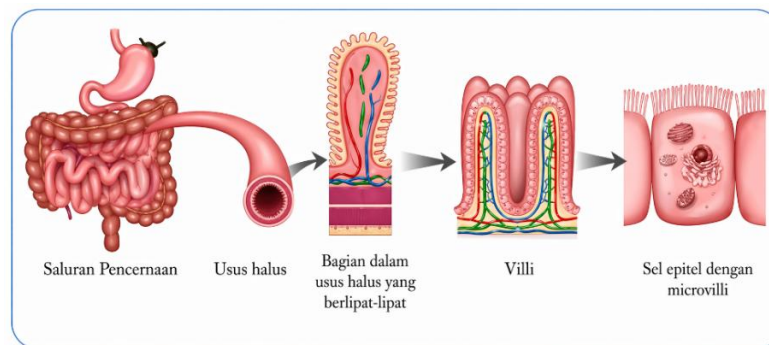


(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

e. Proses Penyerapan di dalam usus halus

Setelah pencernaan kimiawi selesai, molekul nutrisi siap untuk diserap tubuh. Struktur bagian dalam usus berupa lipatan-lipatan kecil seperti jari yang disebut vili, berguna untuk memperluas area penyerapan. Berikut gambar yang menunjukkan struktur dalam usus halus tersebut.

Gambar 2. 5 Struktur dalam Usus Halus berupa Lipatan-lipatan Kecil

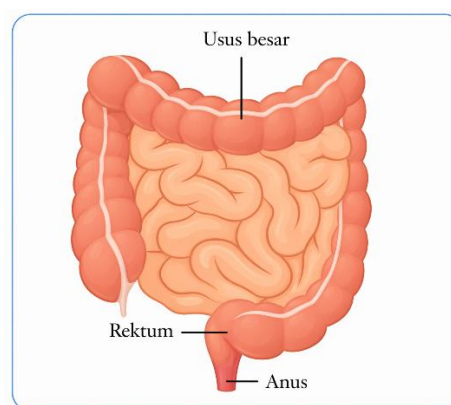


(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

f. Usus Besar

Saat makanan mencapai usus halus, semua telah diserap, yang tersisa hanyalah air dan sisa-sisa makanan tersebut dibawa ke usus besar. Di dalam usus besar terjadi proses penyerapan air, sementara sisa-sisa makanan siap untuk dikeluarkan. Panjang usus besar sekitar 1,5 meter. Usus besar mengandung bakteri baik yang membantu pembentukan Vitamin K. Akhir dari usus besar adalah rektum, tempat sisa-sisa makanan ditekan menjadi bentuk padat. Sisa makanan ini kemudian dikeluarkan dari tubuh melalui anus.⁴⁴

Gambar 2. 6 Posisi Usus Besar, Rektum, dan Anus



(Sumber: Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam)

⁴⁴ Okky Fajar Tri Maryana dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VIII* (Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

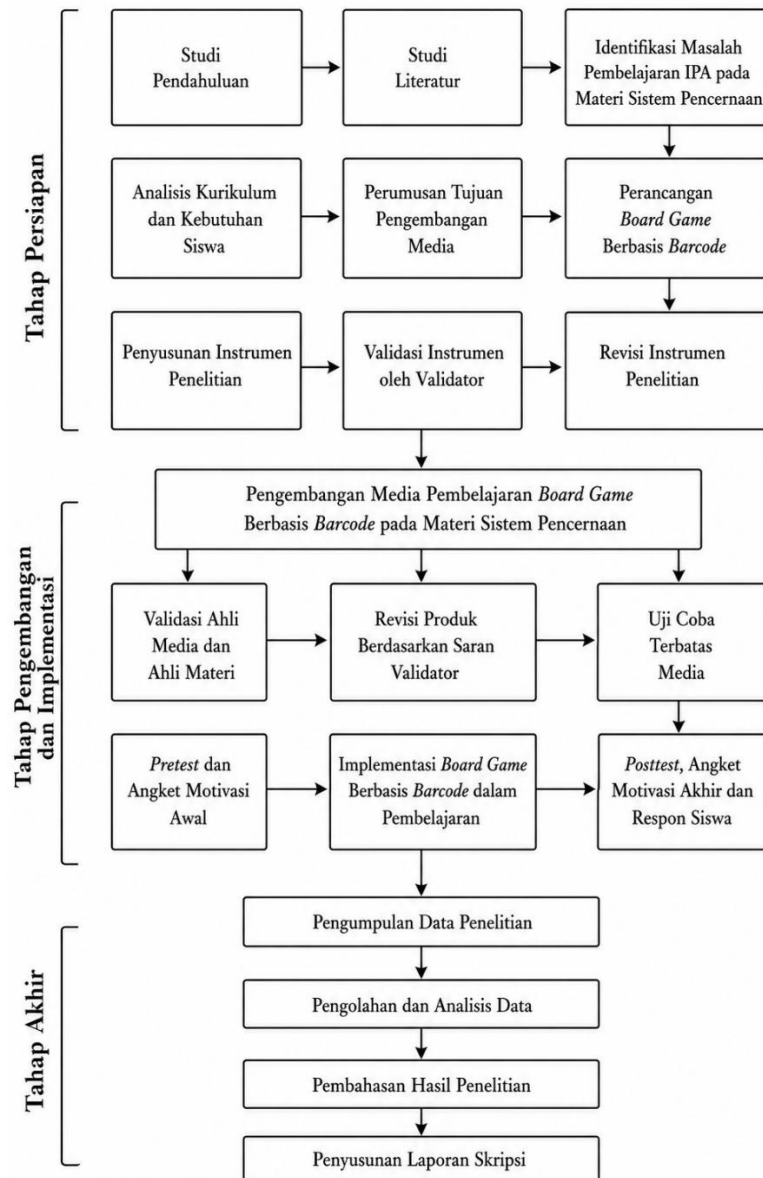
G. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Adapun alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.7 Tahap pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dan studi literatur untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPA di sekolah. Selanjutnya dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Peneliti juga melakukan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Setelah itu disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket motivasi belajar, angket respon siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang telah disusun kemudian divalidasi oleh validator dan direvisi sesuai saran yang diberikan. Tahap persiapan diakhiri dengan penentuan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan. Tahap kedua adalah tahap pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *board game* monopoli pada materi sistem pencernaan. Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Berdasarkan hasil validasi, produk direvisi sesuai dengan masukan dan saran validator. Setelah direvisi, media diujicobakan secara terbatas kepada siswa.

Selanjutnya media yang telah dinyatakan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebelum pembelajaran menggunakan media *board game* monopoli dilaksanakan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* dan angket motivasi awal untuk mengetahui kemampuan serta motivasi belajar awal siswa. Setelah proses

pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest*, angket motivasi akhir, dan angket respon siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, serta tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dan analisis data. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket motivasi belajar, angket respon siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan, dan efektivitas media *board game* monopoli yang dikembangkan. Analisis dilakukan menggunakan teknik yang sesuai, seperti analisis persentase validasi, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain. Hasil analisis kemudian dibahas dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian serta penyusunan laporan skripsi.

Gambar 2. 7 Tahapan Penelitian



H. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berawal dari kondisi pembelajaran IPA kelas VIII yang masih menghadapi berbagai kendala, khususnya pada materi sistem pencernaan. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut

berdampak rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan yang memiliki konsep cukup kompleks.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dapat berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *board game* monopoli, yang mengintegrasikan permainan edukatif dengan teknologi barcode sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir

