

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi pada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran modern adalah *game-based learning*, yaitu penggunaan permainan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan emosional, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa (Sugiyati & Sujarwati, 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari. Dengan media yang menarik, proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Anisa et al., 2023)

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga (*snake and ladder*). Permainan ini merupakan permainan sederhana yang mudah digunakan dan dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, permainan *Game Snake and Ladder* dapat dirancang dengan memasukkan pertanyaan atau konsep materi pada setiap langkah permainan sehingga siswa belajar sambil bermain. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang minat belajar, serta

memperkuat pemahaman konsep karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran (Wahyuni et al., 2024).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan permainan *Game Snake and Ladder* (ular tangga) sebagai media pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Wandini. dkk., 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori rendah menjadi kategori baik serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas (Putri & Andaryani, 2025)

Dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada materi ekosistem, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat kompleks dan abstrak. Materi ekosistem melibatkan berbagai komponen seperti interaksi antar makhluk hidup, aliran energi, serta hubungan antara faktor biotik dan abiotik. Jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung menjadi pasif dan kurang memahami hubungan antar konsep tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep dapat meningkat (Rohana et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan permainan *Game Snake and Ladder* sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran seperti matematika, sejarah, dan pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Herawati Lamada, 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada tingkat sekolah dasar atau pada mata pelajaran selain biologi. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi permainan *Game Snake and Ladder* pada materi ekosistem di tingkat SMA masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran biologi di kelas X.

Berdasarkan Permasalahan motivasi belajar pada materi Ekosistem didukung oleh hasil penelitian terdahulu (Hermayani et., al 2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X pada tahap awal hanya mencapai 45,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan pembelajaran, motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan, terutama pada materi ekosistem di kelas X. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan pembelajaran, motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini terlihat dari terbatasnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, rendahnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan, serta kurangnya antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif dan lebih banyak bergantung pada penjelasan guru tanpa adanya usaha untuk memahami atau mengeksplorasi materi secara mandiri. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif dan belajar secara bermakna dan juga belum mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan tersebut, terdapat kesenjangan pada penelitian ini yaitu masih terbatasnya penelitian yang menggunakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Game snake and Ladder* dalam pembelajaran Biologi khususnya pada materi ekosistem di tingkat SMA, serta belum banyak penelitian yang secara simultan mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi media pembelajaran menggunakan *game snake and ladder* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas X menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperbaiki hasil belajar dalam pembelajaran Biologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi
2. Motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem masih belum optimal
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya *game snake and ladder*, belum terlalu diimplementasikan secara optimal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah implementasi media pembelajaran menggunakan *game snake and ladder* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SMA?”

## **D. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi masalahnya untuk memudahkan peneliti dalam penyusunan secara efektif dan lebih fokus. Seperti batasan masalah di bawah ini:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran *game snake and ladder* yang dimodifikasi sesuai dengan materi ekosistem pada pembelajaran Biologi di SMA.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMA yang mempelajari materi ekosistem, tanpa membandingkan dengan jenjang atau mata pelajaran lain.
3. Variabel yang diteliti dibatasi pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah penerapan media pembelajaran *game snake and ladder*.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran menggunakan *game snake and ladder* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SMA.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dibawah ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Biologi, dengan memperkaya

kajian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Biologi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru Biologi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi ekosistem.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar serta pemahaman konsep ekosistem.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mendukung penerapan strategi dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Biologi.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan pengaruhnya terhadap berbagai aspek pembelajaran.

## G. Definisi Oprasional

Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang membantu pembaca atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan variabel penelitian dan untuk menjelaskan tentang tujuannya. Berikut tujuan yang dapat dicapai antara lain:

### a. Media pembelajaran

Implementasi media pembelajaran *game snake and ladder* (ular tangga) dalam penelitian ini diartikan sebagai penerapan permainan edukatif yang dimodifikasi dengan memasukkan soal atau pertanyaan terkait materi ekosistem ke dalam setiap langkah permainan. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk

membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan aturan tertentu, dimana setiap siswa yang berhenti pada kotak tertentu harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekosistem.

#### b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, minat, dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran biologi pada materi ekosistem setelah diterapkannya media pembelajaran *game snake and ladder*.

#### c. Hasil Belajar

Hasil belajar ini diartikan sebagai tingkat pencapaian kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran biologi pada materi ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran *game snake and ladder*. Hasil belajar diukur melalui tes tertulis (*pretest dan posttest*) yang diberikan sebelum dan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem.

### H. Sistematika skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

#### a. Bagian pembuka skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

#### b. Bagian isi skripsi

##### 1) Bab 1 Pendahuluan

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan

antara harapan dengan Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

## 2) Bab II Kajian Teori dan kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Dengan demikian, kajian teori bukan hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga mengungkapkan alur pemikiran peneliti tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan dengan ditopang atau dibangun oleh teori-teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ada. Kajian teoretis yang disajikan dalam Bab II pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian.

## 3) Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan.

## 4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Esensi dari bagian temuan hasil penelitian adalah uraian tentang data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Uraian dalam bab ini merupakan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian. Pada jawaban rumusan masalah yang berkaitan dengan uji hipotesis, peneliti diharuskan menyajikan hasil uji normalitas data lebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Pembahasan yang berkaitan dengan hasil uji hipotesis paling sedikit memperlihatkan faktor-faktor yang berkaitan atau memengaruhi variabel *independen*.

## 5) Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.