

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang mampu membangkitkan kekuatan, semangat, dan keinginan kuat untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Motivasi belajar tidak hanya berperan dalam memicu munculnya aktivitas belajar, tetapi juga menjamin keberlanjutan kegiatan tersebut serta memberikan arah yang jelas agar tujuan pembelajaran tercapai. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Hamzah B. Uno dalam Rakhmawati (2018), yang menyatakan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka semakin besar pula peluang keberhasilan dalam pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, proses belajar akan cenderung pasif dan sulit menghasilkan capaian yang optimal.

Namun, motivasi belajar dalam mata pelajaran geografi masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Wisnu et al. (2023), dalam penelitiannya di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jatibarang mengungkapkan bahwa sebelum dilakukan penelitian, motivasi belajar peserta didik hanya mencapai presentase sebesar 40,91%. Rendahnya motivasi ini ditunjukkan oleh minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran serta dominasi pendekatan *teacher-centered* yang membatasi peran aktif mereka. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sharah dan Astawa. (2018), pada siswa SMA Negeri di Kota Singaraja yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi secara rata-rata masih berada pada kategori sangat rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan motivasi belajar dalam pembelajaran geografi juga ditemukan pada siswa SMA di wilayah Bali. Sementara itu, Yasmin (2023), dalam penelitiannya di SMA Negeri 5 Kota Bekasi menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Andi Putri Kumala Sari.,

(2022) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi merupakan permasalahan yang bersifat umum dan terjadi di berbagai sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar bukan hanya terjadi pada satu sekolah tertentu, tetapi menjadi fenomena yang cukup luas dalam pembelajaran geografi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Sawan, yaitu Ibu Ni Wayan Endra Puspita Devi, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi masih tergolong rendah, khususnya pada siswa kelas X. Guru mata pelajaran Geografi menyampaikan bahwa,

“Banyak siswa masih menjawab dengan ragu-ragu, bahkan ada yang tidak berani menjawab sama sekali. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa juga terlihat mudah bosan. Bahkan dalam beberapa kesempatan, saya juga menemukan siswa yang mengantuk saat jam pelajaran berlangsung.”
(Wawancara tanggal 17 April 2025)

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Sawan masih tergolong rendah dan memerlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, permasalahan rendahnya motivasi belajar tidak hanya bersifat umum, tetapi juga terjadi secara nyata di SMA Negeri 1 Sawan.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Ryan dan Deci (2020), melalui kerangka *Self-Determination Theory* (SDT), menyatakan bahwa, motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan dasar manusia seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik lebih dipengaruhi oleh dorongan dari luar, seperti pemberian penghargaan atau tekanan sosial. Ketika pembelajaran tidak mampu memenuhi ketiga kebutuhan tersebut, maka motivasi peserta didik berpotensi menurun. Oleh karena itu, penting untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan motivasional siswa secara menyeluruh.

Berkenaan dengan masalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi, penting untuk dicarikan upaya yang mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa secara signifikan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti media permainan edukatif. Media semacam ini dinilai mampu menarik perhatian siswa serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar yang ada. Dalam konteks pembelajaran geografi, media permainan edukatif berbasis digital seperti *Ular Tangga Digital* dapat menjadi alternatif solusi yang efektif. Media ini mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Melalui elemen interaksi sosial, tantangan, dan kompetensi sehat, media ini juga dinilai mampu merangsang motivasi intrinsik peserta didik.

Pemilihan media *Ular Tangga Digital* sebagai sarana pembelajaran geografi didasarkan pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus memfasilitasi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial siswa. Komari dan Sariani (2019), membuktikan bahwa penggunaan alat peraga ular tangga dalam pembelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Ketuntasan belajar meningkat dari 51,51% pada pra tindakan menjadi 81,81% pada siklus kedua. Hasil ini mendukung pandangan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian media ular tangga digital berpeluang menjadi strategi yang tepat untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa.

Berkenaan dengan itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media ular tangga digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pemilihan media pembelajaran berbasis digital di bidang pendidikan geografi. Dengan pendekatan yang lebih partisipatif dan kontekstual, motivasi belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat secara signifikan. Berkenaan

dengan itu, dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Diterapkannya Media Ular Tangga Digital Dalam Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Sawan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Memperhatikan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat sejumlah masalah yang penting untuk diidentifikasi berkenaan dengan pentingnya penelitian ini dilakukan. Identifikasi masalah tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1.2.1 Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Sawan masih tergolong rendah
- 1.2.2 Pembelajaran geografi masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered*, sehingga partisipasi aktif peserta didik belum optimal
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan, seperti PowerPoint, belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.
- 1.2.4 Pembelajaran geografi yang berlangsung kurang melibatkan aktivitas interaktif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah.
- 1.2.5 Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif digital, seperti Ular Tangga Digital, dalam pembelajaran geografi belum banyak diterapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya masalah yang teridentifikasi, penting dilakukan pembatasan masalah untuk dijadikan penelitian lebih fokus. Berkenaan dengan itu, pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

1.3.1 Dilihat dari Objek Penelitian

Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah media ular tangga digital yang digunakan sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran geografi, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.3.2 Dilihat dari Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berfokus pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sawan yang mengikuti pembelajaran geografi, beserta guru geografi yang mengajarkan mata pelajaran geografi di kelas bersangkutan.

1.3.3 Dilihat dari Perspektif Keilmuan

Dalam kajian ini, perspektif yang digunakan adalah pendidikan geografi terkhusus pada bagaimana media pembelajaran interaktif seperti ular tangga digital dapat memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran geografi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SMA Negeri 1 Sawan?
- 1.4.2 Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menerapkan media Ular Tangga Digital dan kelompok yang tidak menerapkan media Ular Tangga Digital dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Sawan?
- 1.4.3 Seberapa efektif penerapan media Ular Tangga Digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Sawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Menganalisis motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran geografi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SMA Negeri 1 Sawan.
- 1.5.2 Menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menerapkan media Ular Tangga Digital dan kelompok yang tidak menerapkan media Ular Tangga Digital dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Sawan.
- 1.5.3 Menganalisis efektivitas penerapan media Ular Tangga Digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Sawan.

1.6 Manfaat Penelitian

Memperhatikan apa yang menjadi tujuan penelitian ini, diharapkan dari penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan Geografi, khususnya terkait efektivitas media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat berguna sebagai acuan untuk guru dalam memberikan media pembelajaran yang bervariasi

3) Bagi Sekolah

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dasar pertimbangan bagi pihak sekolah dalam memberikan pembinaan bagi tenaga pendidik mereka.

4) Bagi Peneliti Lain

hasil penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai sumber acuan dan sumber yang relevan bagi peneliti lain.