

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wabah pandemi COVID-19 yang dimulai pada awal tahun 2020 telah secara dramatis mempengaruhi perkembangan pendidikan tinggi dalam berbagai aspek, termasuk pergeseran pengajaran tatap muka ke pengajaran dan pembelajaran online, pembatasan peristiwa dan aktivitas fisik, serta pembentukan sebuah 'normalitas baru' di pendidikan tinggi dan membawa banyak tantangan bagi pendidikan tinggi dalam hal pengajaran, pembelajaran, kolaborasi penelitian, dan tata kelola kelembagaan (Mok *et al.*, 2021). Di jaman modern yang serba teknologi ini, pendidikan di Indonesia ternyata masih banyak ditemui dan dikeluhkan, banyaknya siswa yang dianggap belum memiliki pribadi yang baik serta kurangnya motivasi belajar pada siswa. Hal ini menimbulkan sikap antipati guru terhadap anak tersebut yang berakibat pada waktu terjadi sesuatu kasus disikapi dengan reaksi yang seringkali berujung pada kekerasan (Prastyani Becti, 2019).

Hal ini menunjukkan bahwa seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting, dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. (Sardiman, 2012). Fenomena yang ditemukan dilapangan ketika melaksanakan PPL di SMPN 5 Bojonegoro banyak ditemukan masalah-masalah yang muncul di peserta didik antara lain tidak mengerjakan tugas, tidak mengikuti pembelajaran online, dan minimnya lagi kurangnya memiliki motivasi belajar. Hal ini diperkuat juga dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan guru Bimbingan dan Konseling Sudiro Husodo S.Pd. Oleh karena itu, guru perlu memberikan suatu pengembangan agar peserta didik tidak terjebak dalam keterpurukan dan memiliki motivasi belajar yang baik.

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh (Alwisol, 2017) menyusun teori motivasi manusia, di mana variasi kebutuhan manusia dipandang tersusun dalam

bentuk *hierarki* atau berjenjang. Setiap jenjang kebutuhan dapat dipenuhi hanya kalau jenjang sebelumnya telah (relatif) terpenuhi. Psikolog Abraham Maslow dalam Saul Mcleod (2018) menuliskan teori motivasi dalam psikologi yang terdiri dari model lima tingkat kebutuhan manusia, yang sering digambarkan sebagai tingkat hierarki dalam piramida.. (Mayangsari & Mahardhika, 2019) Menuliskan Motivasi merupakan salah satu alat ukur keberhasilan siswa dalam mengolah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dicapai melalui prestasi belajar siswa itu sendiri.

Motivasi dibedakan menjadi 2 yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi dari diri siswa sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang diperoleh dari luar selain dari diri siswa itu sendiri, motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya (Uno, 2021).

Di dalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Itulah maka para ahli psikologi pendidikan mulai memerhatikan soal motivasi yang baik (Saul Mcleod, 2018). motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Sardiman, 2012). Dalam belajar motivasi memegang peranan yang penting karena motivasi yang dimiliki siswa akan

menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran dan Motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar, besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda-beda. (Maryanto *et al.*, 2014)

Dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan motivasi belajar adalah kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik itu melakukan aktivitas belajar dengan baik (Sardiman, 2012). Agar kualitas pembelajaran meningkat, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran diantaranya adalah media yang digunakan oleh guru. Menurut *AECT* sebagaimana dikutip oleh Nursalim (2018) media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Anak SMP atau SMA yang sudah menuju remaja, melakukan pembelajaran berbeda dengan anak SD yang dilakukan dengan nyanyian atau lagu melainkan bagaimana kita melakukan *workshop* atau permainan yang dikembangkan sesuai kesukaan (Prastyani Bekti, 2019). Disini pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah merupakan usaha yang paling tepat bagi konselor karena jenjang itulah konselor dapat berperan secara maksimal dalam memfasilitasi konseli atau peserta didik mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya secara optimal (Santoso, 2009).

Maka berdasarkan uraian di atas, pengembangan media ular tangga sebagai salah satu media untuk memotivasi sangat sesuai dengan keadaan siswa jaman sekarang. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media ular tangga siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran” observasi yang dilakukan di sekolah MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang terdapat sebuah fenomena yang terkait dengan permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang adanya motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penulis

mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”.

1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

1.3 Spesifikasi produk yang diharapkan

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang berupa Media Ular Tangga disajikan dalam bentuk permainan ular tangga memuat materi Motivasi-motivasi dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.

1.4 Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media bimbingan yang dapat digunakan oleh konselor sekolah secara khusus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Panduan ini dapat digunakan untuk bimbingan belajar, pribadi, sosial & karir maupun sebagai upaya preventif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.5 Batasan Pengembangan

1.5.1 Batasan Pengembangan

Tahap pengembangan ini mengadaptasi prosedur pengembangan dari Borg and Gall (1983) yang terdiri dari 10 tahap. Pengembangan media ular tangga hanya sampai tahap pengembangan produk. Pengembangan dilakukan melalui penerapan media ular tangga yang diukur dengan tingkat keberhasilannya dengan menggunakan lembar diskusi dan lembar refleksi yang telah disediakan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian kegiatan mendisain, menyusun, mengevaluasi, merevisi produk berupa panduan yang memenuhi kriteria standar evaluasi 3 aspek, yaitu :

- 1.6.1.1 Kegunaan, mengacu pada manfaat produk yang akan dikembangkan dan memberi manfaat bagi konselor dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.
- 1.6.1.2 Kelayakan, mengacu pada kepraktisan dan keefektifan panduan bagi siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP), indikator kepraktisan prosedur mengacu pada kemudahan pelaksanaan teknis intervensi.
- 1.6.1.3 Ketepatan, mengacu pada seberapa besar panduan yang dikembangkan dapat menyampaikan informasi secara teknis untuk menentukan nilai panduan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Panduan

Panduan adalah pedoman yang meliputi seperangkat kegiatan dengan prosedur kerja sistematis yang dapat digunakan dalam layanan pelatihan meningkatkan motivasi belajar

1.6.3 Motivasi belajar

Motivasi Belajar adalah kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik itu melakukan aktivitas belajar dengan baik, dan ditandai dengan adanya Indikator Motivasi belajar yaitu; 1) Tekun, 2) Ulet menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat untuk sukses, 4) Senang belajar mandiri atau berprestasi, 5) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, 6) Mempunyai orientasi ke masa yang akan datang (Sardiman, 2012).

1.6.4 Media

Media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

1.6.5 Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai media penyampaian materi yang dipelajari agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

