

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan abad ke-21 yang saat ini ditandai dengan kemajuan teknologi serta digitalisasi, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa dalam mengembangkan keterampilan abad 21 untuk menghadapi tantangan dunia modern (Nuraeni dkk, 2024). Penggunaan juga membantu mencapai tujuan pembelajaran melalui proses yang lebih efisien, efektif, dan interaktif (Sapriyah, 2019). Perkembangan teknologi telah menghasilkan berbagai jenis media dalam berbagai bentuk, seperti animasi, video, gambar, dan simulasi. Setiap jenis media memiliki kelebihannya sendiri, namun ketika digunakan terpisah, media tersebut belum mampu menyampaikan materi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengintegrasian beberapa jenis media untuk mengoptimalkan proses penyampaian materi.

Penggunaan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan beberapa jenis media. Multimedia memanfaatkan komputer untuk menggabungkan teks, grafis, audio, dan animasi menjadi satu kesatuan (Kusumawati dkk, 2021). Integrasi bentuk media yang beragam dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sejalan dengan pernyataan Kusumawati dkk. (2021) penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat mendorong keterlibatan dan ketertarikan siswa. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik melaui multimedia (Devi & Wiarta, 2024).

Karakteristik multimedia yang melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam belajar. Penggunaan multimedia dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pada pembelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik seperti matematika (Yaftian & Barghamadi, 2022).

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Lestari dkk. (2022) yang mendapatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika disebabkan karena matematika dirasa sulit dan membosankan. Siswa dengan motivasi rendah cenderung tidak memiliki kemauan untuk belajar, sehingga sulit memahami materi secara optimal dan akhirnya kesulitan dalam pembelajaran (Azhar dkk, 2022). Rendahnya motivasi belajar juga dapat disebabkan karena pembelajaran yang membosankan, kurangnya inovasi guru, dan kurang keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Lestari, 2022). Metode pembelajaran yang bersifat konvensional dimana siswa belajar secara individu dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, turut berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar mereka. Media ajar seperti buku paket sering membuat siswa merasa bosan dan sulit untuk dipahami karena tidak dipandu atau diarahkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa (Tiana dkk, 2021). Pembelajaran tersebut dapat diciptakan melalui salah satu pendekatan pembelajaran yaitu *joyful learning*.

Pendekatan *joyful learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran baru yang digagaskan oleh Kemendikbudristek. *Joyful learning* menekankan pada

pengalaman pembelajaran yang positif, interaktif, dan bermakna bagi siswa (Affandi dkk., 2024). Dalam pembelajaran matematika, pendekatan ini mampu mengubah suasana yang dianggap monoton dan membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penerapannya dapat dilakukan dengan menerapkan permainan edukatif yang didalamnya terkandung materi pembelajaran untuk mendorong keinginan siswa untuk belajar (Abrori & Lufitiana, 2025). Tidak hanya berfokus pada aspek menyenangkan, pendekatan ini juga menekankan pada kolaborasi, relevansi materi dengan dunia nyata, serta keterlibatan aktif siswa dalam penerapannya (Affandi dkk., 2024).

Peningkatan motivasi belajar telah diupayakan dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran yang prosesnya telah diteliti ke dalam beberapa penelitian seperti, penelitian oleh Febrianti dkk. (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif articulate storyline pada materi bangun datar guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Lalu penelitian Ariska dkk. (2018) yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan adobe flash berbasis metakognisi untuk meningkatkan motivasi belajar. Serta penelitian dari Natalia dkk (2024) tentang peningkatan motivasi belajar dengan mengembangkan media berbantuan aplikasi educandy.

Berdasarkan uraian penelitian diatas dapat ditemukan beberapa hal sebagai berikut. Multimedia yang dikembangkan Febrianti dkk (2021) menyajikan materi dengan visual menarik, namun belum memberikan kegiatan yang menyenangkan seperti permainan dan belum melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan motivasi belajar. Selanjutnya, Ariska dkk. (2018) mengembangkan multimedia berbasis metakognisi yang dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi

peningkatannya belum maksimal karena media berfokus pada aspek reflektif, belum menyajikan kegiatan yang menarik serta belum memberikan umpan balik seperti penghargaan atau koreksi secara langsung. Kemudian, Natalia dkk. (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis web dengan integrasi *games* untuk memberikan kegiatan menyenangkan, namun belum mengakomodasi kepuasan peserta didik khususnya mengkontruksi rumus secara mandiri. Selain itu, latihan atau kuis yang disajikan belum interaktif dan belum memberikan bimbingan atau pembahasan atas kesalahan siswa, sehingga belum mampu menumbuhkan rasa percaya diri untuk berharap dapat memperbaiki diri.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran matematika yang dapat menghadirkan pembelajaran menyenangkan, bermakna, dan dapat melibatkan siswa. Hal ini dapat diakomodasi melalui pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* untuk meningkatkan motivasi belajar yang sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Joyful learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* yang valid, praktis, dan efektif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh karakteristik multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* yang valid, praktis dan efektif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memperkaya ilmu pengetahuan pada inovasi perkembangan multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, serta memenuhi spesifikasi media yang valid, praktis dan efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Multimedia pembelajaran matematika pendekatan *joyful learning* diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran tambahan bagi siswa untuk belajar matematika serta dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran matematika.

- b. Bagi Guru

Multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru sehingga dapat mempermudah guru dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* diharapkan dapat menjadi tambahan sarana pembelajaran di sekolah dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

1.5 PENJELASAN ISTILAH

1.5.1 Multimedia Pembelajaran Matematika

Multimedia pembelajaran matematika merupakan gabungan dari beberapa bentuk media seperti video, teks, audio, atau animasi yang disajikan secara bersamaan bertujuan untuk menyampaikan serta menyajikan materi matematika lebih efisien dan menarik.

1.5.2 Pendekatan *Joyful learning*

Pendekatan *joyful learning* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada menciptakan lingkungan dan suasana belajar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

1.5.3 Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Joyful Learning*

Multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan *joyful learning* merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan dan menggabungkan berbagai bentuk media, media dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika.

1.5.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan semangat serta ketekunan dalam belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

1.6 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

1.6.1 Nama Produk

Produk yang dihasilkan adalah “JUMATIKA”, akronim dari *Joyful* Matematika. Suatu media pembelajaran matematika berupa multimedia yang didesain untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Konten Produk

Media pembelajaran “JUMATIKA” ini memuat materi peluang untuk siswa SMP. Media pembelajaran berupa multimedia yang berisikan gambar, animasi, dan simulasi. Dalam media ini mencakup petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta kuis atau latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Konsep media disusun berdasarkan pendekatan *joyful learning* dengan tujuan siswa dapat merasa bahagia dan senang ketika belajar materi yang dikaitkan dengan konten kontekstual. Penyajian materi dilakukan secara konstruktivis, siswa tidak hanya berperan pasif sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang mampu memahami dan menemukan konsep-konsep peluang melalui aktivitas eksplorasi yang menyenangkan. Aktivitas eksplorasi pada media dirancang menarik dengan bantuan karakter pemandu yang akan mengajak dan mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas eksploratif dengan bermain permainan dadu dan

mengaitkannya dengan materi peluang. Pembuatan media pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi iSpring yang terintegrasi dengan bantuan aplikasi lainnya.

1.7 KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Peneliti membatasi permasalahan dengan memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada materi peluang.

