

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses menyeluruh dalam perkembangan individu yang tidak hanya terbatas pada kehadiran di ruang kelas atau lembaga formal seperti sekolah. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai tindakan atau proses memberikan pengajaran, di mana penerapan disiplin ditujukan untuk membentuk pikiran dan karakter seseorang (Adesemowo, 2022). Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung. Tujuannya agar setiap orang bisa aktif mengembangkan dirinya sendiri, baik dalam hal keimanan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Gultom, 2025). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pendidikan merupakan proses menyeluruh dan terencana dalam membentuk individu, tidak terbatas pada ruang kelas formal. Melalui pengajaran dan penerapan disiplin, pendidikan bertujuan mengembangkan berbagai aspek diri, seperti keimanan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Dalam masa sekarang ini pendidikan sudah berkembang sangat pesat, terutama seiring dengan kemajuan teknologi dan globalisasi. Menurut Abdurahman dkk., (2024) pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan

individu agar mampu menghadapi dinamika global dan perkembangan teknologi yang semakin cepat di era abad ke-21. Dalam menghadapi realitas tersebut, dibutuhkan sistem pendidikan yang tidak hanya fokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kompetensi yang relevan dengan tuntutan zaman. Konsep pembelajaran abad ke-21 menekankan perlunya transformasi dari pendekatan tradisional menuju model pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Hal ini mencakup integrasi keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam proses belajar. Selain itu, literasi digital menjadi bagian penting yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mampu bersaing dan berkontribusi di tengah masyarakat yang serba digital. Dengan melestarikan, paradigma pendidikan harus bergeser dari model konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Pratiwi & Dewi, (2024) perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Sistem pendidikan yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, khususnya perkembangan dunia digital, berisiko kehilangan arah dan tertinggal dalam proses transformasi pendidikan global. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan berbagai media dan platform pembelajaran yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel dan menarik. Dalam konteks pembelajaran matematika, kemajuan teknologi informasi membawa pengaruh yang signifikan. Salah satu bentuk adaptasi yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media ini menjadi jembatan untuk mengintegrasikan teknologi komunikasi dan informasi ke dalam kegiatan belajar-

mengajar. Selain itu, peserta didik pada era sekarang sudah sangat terbiasa menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menjadi peluang strategis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Di negara ini pendidikan saat ini diatur oleh kurikulum. Untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadikan Indonesia saat ini memilih kurikulum merdeka sebagai standar Pendidikan. Menurut Lestari dkk., (2023) kurikulum merdeka, atau yang dikenal sebagai kurikulum prototipe, merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel. Kurikulum merdeka menitikberatkan pada materi yang esensial, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi peserta didik. Salah satu ciri khas kurikulum merdeka yaitu penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Kurikulum merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi pendidik, peserta didik, dan sekolah untuk menjalankan proses pembelajaran secara mandiri dan kreatif. Menurut Langkau dkk. (2025) kurikulum merdeka adalah jawaban dari kebutuhan akan kurikulum yang berfokus pada peserta didik dan mampu beradaptasi dengan perubahan.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi pendidik dalam menyesuaikan materi dan perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Ardianti & Amalia, (2022) kurikulum merdeka dirancang untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama masa pandemi melalui berbagai kebijakan baru yang secara konseptual memberikan keleluasaan kepada lembaga pendidikan dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fleksibel, berfokus pada

peserta didik, serta menekankan materi esensial, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi. Kurikulum ini memberi keleluasaan bagi pendidik dan sekolah untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan sesuai kebutuhan, serta menjadi solusi atas tantangan pendidikan pascapandemi.

Kurikulum Merdeka diperkenalkan dan diterapkan di seluruh satuan pendidikan sebagai langkah untuk memperbarui proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pemerintah menawarkan tiga pendekatan utama, yaitu merdeka belajar, merdeka berbagi, dan merdeka berubah. Implementasi kurikulum ini membawa perubahan yang signifikan bagi guru dan tenaga kependidikan, terutama dalam hal administrasi, strategi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Kurikulum merdeka mendorong penguatan kompetensi guru dan siswa agar mampu berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri (Damiati dkk., 2024).

Dalam penerapannya, kurikulum merdeka tidak hanya mengubah pendekatan pembelajaran secara umum, tetapi juga membawa pembaruan pada masing-masing mata pelajaran, termasuk Matematika, yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran ini di tingkat sekolah dasar menjadi landasan penting bagi perkembangan kompetensi akademik siswa (Falentina dkk., 2024).

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peran penting dalam mendukung perkembangan berbagai aspek kehidupan manusia.

Perannya tidak hanya terbatas pada penghitungan angka semata, tetapi juga menjadi dasar dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui penerapan konsep-konsep matematika, berbagai inovasi dapat diciptakan, efisiensi dapat ditingkatkan, dan tantangan global dapat dihadapi secara rasional dan terstruktur. Mengingat pentingnya peran tersebut, matematika diajarkan secara sistematis mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, sebagai upaya untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata maupun dalam menghadapi perkembangan zaman (Andini & Zakki, n.d.). Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan bentuk matematika yang disusun dari unsur-unsur tertentu yang dipilih secara cermat untuk mengembangkan berbagai kemampuan siswa serta membentuk karakter mereka. Proses pembelajaran ini diselaraskan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna mendukung pertumbuhan intelektual dan pribadi anak secara optimal (Yolanita & Ruswendi, 2024). Tujuan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar tidak hanya terbatas pada penguasaan konsep-konsep dasar, tetapi juga diarahkan untuk membangun fondasi yang kuat dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis pada anak. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, maka pelajaran matematika sangat perlu diajarkan secara tepat serta melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, memiliki peran penting dalam merancang kegiatan belajar yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan memotivasi siswa, guna mendukung keberlangsungan proses pembelajaran serta mendorong pencapaian kompetensi secara optimal. Namun, pelaksanaan pembelajaran matematika di

tingkat sekolah dasar masih tergolong kurang optimal karena keterbatasan dalam kesesuaian dan ketepatan strategi pembelajaran, yang pada akhirnya menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Salah satu permasalahan yang ditemui pada pembelajaran matematika kurangnya motivasi belajar siswa turut menjadi kendala dalam proses pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit dan kurang menarik (Wiryana & Alim, 2023). Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang mendorong partisipasi aktif. Banyak guru masih mengandalkan ceramah atau pembelajaran berbasis buku teks, yang kurang menarik bagi siswa yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif untuk memahami materi dengan lebih baik (Athoillah dkk., 2025). Berdasarkan data PISA 2022, di Indonesia hanya 18% siswa yang mencapai tingkat kemahiran minimal Level 2 dalam matematika, angka ini jauh di bawah rata-rata OECD yang sebesar 69%. Sangat sedikit siswa Indonesia yang termasuk kategori berprestasi tinggi dalam matematika, yaitu mereka yang meraih Level 5 atau 6 dalam tes PISA (rata-rata OECD: 9%).

Mengacu pada pedoman yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), pendidik memiliki kewajiban untuk menetapkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai dasar dalam mengevaluasi pencapaian hasil belajar peserta didik. Penetapan KKTP memiliki peran penting karena menjadi tolok ukur utama untuk menilai apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditargetkan dalam tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan dalam proses penilaian ini adalah pendekatan interval nilai.

Melalui pendekatan ini, pendidik membagi hasil belajar peserta didik ke dalam rentang nilai tertentu yang disertai dengan keterangan serta tindak lanjut yang perlu dilakukan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk lebih mudah mengenali tingkat pencapaian peserta didik dan memberikan intervensi yang sesuai, baik berupa pembelajaran remedial bagi yang belum tuntas maupun pengayaan bagi yang telah mencapai ketuntasan. Informasi rinci terkait pedoman interval nilai ini dapat ditemukan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1

Interval Nilai BSKAP

| Interval Nilai (Persentase) (1) | Keterangan (2) |
|------------------------------------|---|
| 0 – 40 % | Belum mencapai, remedial di seluruh bagian |
| 41 – 65 % | Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan |
| 66 – 85 % | Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial |
| 86 – 100 % | Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih |

Berdasarkan hasil kajian awal yang dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD Negeri Gugus II Abiansemal, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap konsep pembelajaran matematika. Bahwa pembelajaran matematika di kelas masih didominasi mencatat seluruh isi buku pelajaran. Pendekatan semacam ini dinilai kurang efektif karena tidak memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya interaksi dan keterlibatan siswa menyebabkan proses belajar menjadi monoton, membosankan, serta tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar. Akibatnya, pencapaian hasil belajar pun menjadi

rendah. Dari total 146 siswa yang diamati, sekitar 61,42% di antaranya belum memahami materi pecahan dengan baik. Rendahnya hasil belajar tersebut disinyalir berkaitan erat dengan penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa. Pendekatan yang bersifat satu arah juga menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tabel 1. 2

Tabel Nilai Ulangan Akhir Semester Matematika siswa kelas IV

Gugus II Abiansemal

| No | Nama Sekolah | Kelas | Inverensi Nilai | Jumlah siswa | Siswa Mencapai KKTP | | Siswa yang Belum Mencapai KKTP | |
|----|------------------|-------|-----------------|--------------|---------------------|-------------|--------------------------------|--------------|
| | | | | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | SD No. 1 Selat | IV | 86-100 | 29 | 7 | 24.1 379 | 22 | 75.86 207 |
| 2 | SD No. 1 Punggul | IV | 86-100 | 20 | 8 | 40 | 12 | 60 |
| 3 | SD No. 2 Punggul | IV | 86-100 | 13 | 6 | 46.1 538 | 7 | 53.84 615 |
| 4 | SD No. 1 Taman | IV | 86-100 | 16 | 8 | 50 | 8 | 50 |
| 5 | SD No. 2 Taman | IV | 86-100 | 28 | 10 | 35.7 142 | 18 | 64.28 571 |
| 6 | SD No. 3 Taman | IV | 86-100 | 11 | 4 | 36.3 636 | 7 | 63.63 636 |
| 7 | SD No. 4 Taman | IV | 86-100 | 14 | 6 | 42.8 571 | 8 | 57.14 286 |

| No | Nama Sekolah | Kelas | Inverensi Nilai | Jumlah siswa | Siswa Mencapai KKTP | | Siswa yang Belum Mencapai KKTP | |
|-----------|----------------|-------|-----------------|--------------|---------------------|-------------|--------------------------------|--------------|
| | | | | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 8 | SD No. 5 Taman | IV | 86-100 | 15 | 5 | 33.3 333 | 10 | 66.66 667 |
| Jumlah | | | | 146 | 54 | 308. 560 | | 491.4 398 |
| Rata-rata | | | | | | 38.5 700 | | 61.42 998 |

(Sumber: Wali Kelas IV SD Gugus II Abiansemal)

Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik yang mencapai KKTP hanya sebesar 38,57%, sementara 61,42% peserta didik belum memenuhi standar minimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan pada matematika, sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan. Rendahnya persentase peserta didik yang mencapai KKTP mengindikasikan perlunya evaluasi terhadap aktivitas pembelajaran yang digunakan.

Ketidaksesuaian metode dengan karakteristik belajar peserta didik menjadi salah satu faktor penyebab utama siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi pecahan. Sebagai alternatif solusi terhadap permasalahan tersebut, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya adalah pendekatan *Joyful Learning*. *Joyful Learning* selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Diputera dkk., 2024). Pendekatan ini diyakini mampu

menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika secara signifikan. Menurut Rahmadani dkk., (2025) *joyfull learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif sehingga siswa merasa lebih antusias, nyaman, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, tetapi juga lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Pendekatan *Joyful Learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong pengembangan keterampilan siswa melalui penciptaan suasana belajar yang positif dan menyenangkan (Rohmah dkk., 2024). Menurut Mahmudi dkk., (2025) *joyful learning* memiliki kelebihan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, dan menarik melalui pendekatan yang menggugah semangat siswa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pendekatan *joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman dan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, *joyful learning* tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga perkembangan emosional dan sosial siswa, yang merupakan fondasi penting dalam pendidikan yang menyeluruh. Pendekatan ini menjadi lebih efektif apabila guru

dapat memahami pendekatan *joyful learning* dengan baik serta dipadukan dengan bantuan media pembelajaran.

Pendekatan *joyful learning* dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Suasana yang positif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat. *Joyful learning* juga membantu mengurangi rasa takut atau kecemasan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, khususnya yang dianggap sulit, seperti pembelajaran matematika. Selain itu, pendekatan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung suka bermain, bergerak, dan bereksplorasi. Melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga dapat memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang penting untuk bekal siswa di masa depan.

Media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan pendekatan *joyful learning* adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perangkat yang dapat menyimpan atau merekam informasi berupa teks, gambar, video dan audio dimana dapat dioperasikan setelah diprogram oleh pengguna sebelumnya dan disampaikan secara interaktif sehingga menarik minat peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Ratu & Talakua. (2024) Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami, serta proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif

dan efisien. Dalam penggunaannya, media ini memanfaatkan berbagai elemen seperti video, audio, gambar, hingga animasi untuk menyajikan materi secara menarik. Tujuan utama dari penggunaan media interaktif ini adalah agar siswa lebih mudah dalam memahami isi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dengan mudah merupakan *genially*. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang menekankan penggunaan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan keuntungan bagi siswa karena pendekatan berbasis permainan cenderung lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk diikuti. Penggunaan *genially* dalam pembelajaran dapat mendorong interaksi antar siswa, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, serta membangun kerja sama dalam menyelesaikan soal. (Nurkhumallasari & Aslam, 2024)

Pemanfaatan media *genially* menjadi salah satu media yang berpotensi memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan materi pecahan dalam bentuk visual dan interaktif yang menarik, sehingga konsep-konsep abstrak seperti bagian dari keseluruhan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Visualisasi yang disertai animasi dan *interaktivitas* membantu siswa membangun koneksi konkret antara simbol pecahan dan representasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Media *genially* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) bagi siswa. Dengan memperlihatkan *genially*

kepada seluruh siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk secara aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang ditunjukkan, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan *genially* untuk mengadakan berbagai aktivitas kreatif, seperti *game interaktif* (Hasanah, 2024). *Genially* digunakan dalam berbagai bentuk seperti presentasi, video edukatif, permainan interaktif, serta jenis materi ajar lainnya. Platform ini menyediakan beragam fitur, termasuk presentasi, animasi atau video, infografis, poster digital, kuis, dan permainan, yang mendukung terciptanya pengalaman belajar interaktif bagi siswa (Astuti dkk., 2022).

Pemilihan media *genially* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan pendekatan *joyful learning* yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. *Genially* merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam bentuk visual, animatif, dan interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, kuis interaktif, serta presentasi visual yang kreatif, yang sejalan dengan prinsip *joyful learning* dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui media *genially*, siswa dapat belajar sambil bermain dan bereksplorasi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, terutama pada konsep-konsep abstrak seperti pecahan.

Salah satu topik dalam pembelajaran matematika yang sering menunjukkan hasil belajar rendah yaitu terdapat pada materi pecahan. Pecahan merupakan bagian penting dalam pelajaran aljabar yang menjadi dasar untuk memahami konsep-konsep lainnya (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Pemahaman terhadap pecahan sangat penting untuk di pelajari karena pecahan adalah fondasi untuk memahami konsep desimal, persen, perbandingan, dan operasi campuran di kelas-kelas berikutnya selain itu, mempelajari pecahan mendorong siswa untuk berpikir secara konseptual, mengenal bagian dari keseluruhan, dan membandingkan nilai. Ini melatih kemampuan berpikir kritis sejak dini. Tanpa pemahaman pecahan, siswa akan kesulitan mengikuti pelajaran matematika yang lebih kompleks. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini, yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu formal dan kurang mendukung pemahaman konseptual siswa tentang pecahan. Jika masalah ini tidak ditangani, hal ini dapat berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, peran guru sangat penting, tidak hanya dalam memberikan bimbingan, motivasi, pengawasan, dan pembinaan, tetapi juga dalam menumbuhkan minat serta semangat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi sifat abstrak dari pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran.

Terdapat penelitian yang dijadikan perbandingan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ridhayani dkk., (2025) hasil penelitian tersebut menyatakan hasil belajar matematika memberikan pengaruh yang signifikan saat dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan *joyful learning*. Kemudian

penelitian yang dilakukan oleh Habeahan dkk., (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan menyatakan hasil belajar matematika memberikan pengaruh yang signifikan saat dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan *joyful learning*. Dan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dkk., (2025) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas belajar matematika antara pendekatan *joyful learning* dengan pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, aktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul Pengaruh Pendekatan *Joyful Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut

- 1) Pembelajaran yang berlangsung di kelas masih didominasi mencatat isi buku, yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar.
- 2) Kurangnya interaksi dan motivasi siswa menjadikan proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.
- 3) Rendahnya hasil belajar siswa, di mana sekitar 61,42% dari total 146 siswa belum memahami materi pecahan dengan baik.

- 4) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep matematika.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada hasil belajar matematika siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan, terdapat sebanyak 61,42% peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, serta tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Maka dalam penelitian ini dilakukan pengujian terhadap penerapan pendekatan *Joyful Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif *Genially* yang berperan terhadap hasil belajar matematika siswa. Pendekatan dan media pembelajaran yang dimaksud adalah pendekatan *Joyful Learning* berbantuan media *Genially* pada materi pecahan. Maka, penelitian ini membahas permasalahan pada Pengaruh Pendekatan *Joyful Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah dan memperluas wawasan serta dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan juga dapat bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan orang lain.

2) Bagi Guru

Dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kompetensi pengetahuan siswa.

3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas serta menambah wawasan bagi peneliti.

