

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul. Di era globalisasi dan digitalisasi ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan individu yang kompeten, tetapi juga yang kreatif, adaptif, dan inovatif. Oleh karena itu, untuk menciptakan pendidikan yang bermutu, dibutuhkan sistem yang mampu menyusun proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Menurut Ardiansyah (2022), peningkatan kualitas pendidikan harus dimulai dengan revitalisasi proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Pendidikan yang bermutu diyakini mampu menghasilkan generasi unggul yang dapat berkontribusi pada kemajuan peradaban (Sitorus, 2024).

Pendidikan formal, matematika memegang peranan yang sangat penting sebagai ilmu dasar yang fundamental. Seperti yang dijelaskan oleh Maghfiroh (2024), matematika mencakup konsep-konsep abstrak, pola pikir, metode, seni, serta berfungsi sebagai alat untuk memecahkan berbagai permasalahan. Namun, tidak sedikit peserta didik yang menganggap matematika sebagai topik yang sulit dan membosankan. Pandangan ini diperkuat oleh Saniyah (2021), yang menyatakan bahwa banyak anak menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan.

Perkembangan keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa sebenarnya sangat terbantu oleh matematika.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMK Al-Huda Bumiayu, sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep matematika. Peluang merupakan salah satu materi yang dianggap menantang, meskipun seharusnya materi ini aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam analisis risiko dan prediksi cuaca. Rahmi & Zarista (2021) menyebutkan bahwa materi peluang mengajarkan siswa untuk menganalisis peristiwa acak, baik itu percobaan maupun data statistik. Namun, kendala utama dalam mempelajari materi ini adalah lemahnya penguasaan konsep dan ketidakcermatan dalam menggunakan rumus, serta kurangnya dorongan intrinsik untuk mempelajari materi lebih mendalam (Ariansyah et al., 2022).

Berdasarkan data, kemampuan matematika siswa Indonesia menduduki peringkat ke-73 dari 79 negara berdasarkan Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) (Renadli & Indonesia, 2021). Data ini mencerminkan tantangan besar dalam pembelajaran matematika, khususnya materi peluang, yang semakin diperparah dengan dominasi metode pembelajaran tradisional yang cenderung kaku dan berfokus pada guru. Nurainun (2021) menyoroti bahwa pembelajaran yang terlalu abstrak tanpa dukungan media kontekstual dapat menyebabkan kebosanan siswa, sementara Vantika et al., (2024) menambahkan bahwa metode yang monoton dapat menghambat motivasi siswa dan membatasi pemahaman mereka terhadap materi.

Motivasi siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam matematika. Baik unsur internal maupun eksternal yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat menjadi sumber motivasi belajar (Maisun, 2021). Dengan adanya motivasi tersebut, siswa cenderung menjadi lebih proaktif dalam kegiatan belajarnya (Sari & Nopriyanti, 2022). Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menghambat pemahaman konsep dan menurunkan minat siswa dalam belajar. Hamzah (2009) menyatakan bahwa indikasi motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: adanya keinginan kuat untuk meraih keberhasilan, dorongan serta kebutuhan dalam proses pembelajaran, aspirasi dan tujuan masa depan, penghargaan yang diperoleh atas pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta lingkungan belajar yang nyaman dan teratur sehingga mendukung peserta didik untuk belajar secara optimal (Nurwahid, 2021).

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui strategi yang tepat dan bervariasi. Trinuryono (2022) menyatakan bahwa pentingnya penggunaan metode pembelajaran terkait dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Sementara itu, Astuti et al., (2021) mengungkapkan tentang kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menurunkan minat siswa terhadap mata pelajaran, termasuk matematika. Selain itu, Nahampun et al., (2024) menemukan bahwa metode pembelajaran inovatif mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

Di sisi lain, implementasi metode pembelajaran inovatif sering kali menghadapi tantangan, terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur. Berdasarkan pengamatan di SMK Al-Huda Bumiayu, keterbatasan tersebut mendorong guru untuk lebih memilih metode konvensional, seperti ceramah, yang memberikan ruang terbatas bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, pemahaman materi menjadi rendah, disebabkan oleh ketidaksesuaian metode pembelajaran, kurangnya minat siswa terhadap materi, serta media pembelajaran yang kurang efektif.

Salah satu masalah utama adalah keterbatasan sarana edukatif yang menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti proyektor yang digunakan bergantian, membuat materi hanya disampaikan melalui bahan ajar dan presentasi powerpoint yang monoton. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi, karena media yang digunakan tidak dapat menarik minat mereka, terutama dalam materi yang lebih abstrak seperti peluang.

Solusi untuk mengatasi tantangan yang muncul akibat kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta keterbatasan media yang dapat diterapkan adalah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan pendekatan *Edutainment*. Pendekatan *edutainment* ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen hiburan, media visual yang lebih hidup, serta aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian menunjukkan keefektifan *edutainment* dalam pembelajaran. Jana & Umasugi (2022) dan Fadhillah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode *edutainment* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan aplikatif. Penelitian yang dilakukan oleh Sriyanto et al., (2022) menunjukkan bahwa metode ini secara signifikan dapat meningkatkan motivasi siswa, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pendekatan *edutainment* menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus pemahaman mereka terhadap materi yang dianggap sulit.

Guna mendukung implementasi *edutainment*, diperlukan perangkat lunak yang mampu mendesain media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dapat merangsang pola pikir siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk berkreasi dalam proses belajar. Limbong (2022) mengungkapkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, perlu mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, cakupan materi, serta tingkat kompleksitas dalam penggunaannya.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan adalah *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* (SAC) adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif tanpa memerlukan keahlian pengkodean. Dengan SAC, pengguna dapat dengan mudah mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan background, dalam satu platform

(Qodriyah, 2023). Hal ini memungkinkan terciptanya konten pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan aplikatif. Menurut penelitian Rustandi & Hikma (2020), media aplikasi berbasis Android yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* menghasilkan produk yang mendapatkan penilaian "sangat layak." Hal ini menunjukkan bahwa perangkat lunak ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Sebagai solusi untuk tantangan tersebut, aplikasi *Edupro* berbasis SAC dengan pendekatan *edutainment* dapat digunakan untuk menunjang motivasi siswa dalam mempelajari materi peluang. *Edupro* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik melalui elemen visual, audio, dan kuis interaktif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep peluang dengan cara yang lebih menarik, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar matematika. Dengan adanya elemen interaktif dan konten yang aplikatif, *Edupro* diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap matematika, menjadikannya lebih menarik dan bermanfaat secara praktis.

Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul **“*Edutainment* Berbantuan *Smart App Creator* (*Edupro*) Untuk Menunjang Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas X SMK”**. Penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi validitas serta kegunaan produk dalam konteks pembelajaran di kelas, sekaligus diharapkan menjadi media pembelajaran yang handal dan berdampak untuk menunjang motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan berikut berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika
2. Proses pembelajaran cenderung monoton.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti menguraikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup penelitian berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, khususnya:

1. Pengembangan media pembelajaran disini adalah *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang kelas X.
2. Penelitian ini dibatasi pada materi Peluang kelas X SMK Al-Huda Bumiayu.
3. Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Edupro*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang kelas X memenuhi kriteria valid?

2. Apakah penggunaan *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar siswa pada materi peluang kelas X memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mengetahui penggunaan media *Edutainment* berbantuan *Smart Apps Creator (Edupro)* untuk menunjang motivasi belajar yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran materi peluang kelas X memenuhi kriteria praktis.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika ini dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* dan disajikan dalam bentuk aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan dengan atau tanpa akses internet.
2. Media pembelajaran ini dirancang untuk menyajikan materi pokok Peluang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, ditujukan bagi siswa kelas X SMK.

3. Media pembelajaran yang dibuat berupa aplikasi yang berfokus pada materi Peluang. Jenis media yang digunakan dibatasi pada aplikasi berbasis *Smart Apps Creator* yang memuat teks, video, gambar, dan animasi.
4. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai komponen, seperti tujuan pembelajaran, materi, soal latihan atau kuis, permainan, dan profil pengembang.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan dirancang untuk memenuhi standar tertentu, yaitu memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang baik.
6. Peneliti menggunakan fase-fase berdasarkan model 4D Thiagarajan (1974) yang terdiri dari fase Definisi, Desain, Pengembangan, dan Diseminasi dalam pembuatannya.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis
 Penelitian ini diharapkan berguna dari *Smart Apps Creator* yang dihasilkan dan menjadi referensi penelitian pada masa yang akan datang.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi motivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika di tingkat SMK, sekaligus memperluas pengetahuan dan pengalaman baru guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* di kemudian hari.
- c. Bagi pendidik, temuan ini dapat menunjang kegiatan mengajar serta menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menarik minat belajar peserta didik.
- d. Bagi peserta didik, kehadiran media ini menjadi sarana yang efektif untuk memperjelas materi pembelajaran dan merangsang minat belajar.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran matematika pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi :

- 1. Menurut Renadli & Indonesia (2021), rendahnya motivasi siswa dapat dihasilkan oleh pendekatan pembelajaran yang membosankan dan tidak menstimulasi ketertarikan siswa.
- 2. Pendekatan *edutainment* yang menggabungkan hiburan dan pembelajaran dapat memicu antusiasme dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran (Jana & Umasugi, 2022) dan (Fadhillah et al., 2024).
- 3. Berdasarkan penelitian Rustandi & Hikma (2020), media pembelajaran berbasis aplikasi yang dirancang dengan menggunakan SAC dinilai sangat layak untuk mendukung proses pembelajaran.