

JOYFULL LEARNING: MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PASRAMAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh:

Dewi Ayu Wisnu Wardani

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Jawa Dwipa Klaten Jawa Tengah

Email: dewidanendra3@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation is important for students to improve the quality of education. Technology can be used to make the learning environment more interesting and interactive. The purpose of this study is to determine how effective technology-based learning is in increasing students' desire to learn at school. To achieve this goal, this study uses a literature study method that collects data from a number of articles that have been published on the subject. By using media, applications, and e-learning, students can be more motivated to learn. Therefore, schools must pay attention to the use of technology in learning to increase students' motivation to learn. The solution offered in this study is an interactive learning media with the Joyfull Learning method. The Joyfull Learning method is a very good method used to involve students in learning the material that has been delivered considering that students are less active in the learning process. The results of the media expert validation in the visual communication category and ease of use are in the very valid category, with a percentage of feasibility of 92%, while for the ease of use aspect 86%. Based on the calculation of validity by the material validator, the percentage of assessment for material suitability is 82%, material presentation 80% and material coverage 92%. So that the media summary for all aspects of assessment by the material validator is very valid. Then the validation of the user value obtained in the form of 86% of the content of the learning material, 82% of learning and 84% of the display of learning media, with a valid category. The results of the analysis show that the use of technology-based learning methods can make students more motivated to learn.

Keywords: Joyfull Learning, Pasraman Student Learning Motivation, Learning Model, Interactive Multimedia.

ABSTRAK

Motivasi belajar penting dimiliki siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi dapat digunakan untuk membuat lingkungan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang mengumpulkan data dari sejumlah artikel yang telah dipublikasikan tentang subjek tersebut. Dengan menggunakan media, aplikasi, dan e-learning, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, sekolah harus memperhatikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif dengan metode Joyfull Learning. Metode Joyfull Learning adalah metode yang sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disampaikan mengingat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil Validasi Ahli media

kategori komunikasi visual dan kemudahan penggunaan dalam kategori sangat valid, dengan persentase kelayakan 92%, sedangkan untuk aspek kemudahan penggunaan 86%. Berdasarkan perhitungan validitas oleh validator materi diperoleh persentase penilaian untuk kesesuaian materi 82%, penyajian materi 80% dan cakupan materi 92%. Sehingga kesumulan media untuk semua aspek penilaian oleh validator materi adalah sangat valid. Kemudian validasi pengguna nilai yang diperoleh berupa 86% isi materi pembelajaran, 82% pembelajaran dan 84% tampilan media pembelajaran, dengan kategori valid. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: Joyfull Learning, Motivasi Belajar Siswa Pasraman, Model Pembelajaran, Multimedia Interaktif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembentukan karakter dan potensi individu, khususnya di lingkungan pasraman yang merupakan lembaga pendidikan keagamaan Hindu yang memegang peran vital dalam melestarikan nilai-nilai budaya dan spiritual Hindu. Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, pembelajaran di pasraman juga harus ikut bertransformasi untuk tetap relevan dan menarik bagi para siswa. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah motivasi belajar siswa, yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pendidikan.

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam pembentukan karakter dan keterampilan individu yang berperan penting dalam pembangunan masyarakat. Di era digital saat ini, pendidikan memiliki tantangan baru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Pasraman, sebagai lembaga pendidikan tradisional Hindu, turut merasakan perlunya peningkatan metode pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Proses belajar mengajar yang berpusat pada tradisi seringkali menimbulkan tantangan dalam menjaga motivasi belajar siswa, yang dapat menghambat perkembangan akademik dan spiritual mereka.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam proses pembelajaran keberadaan sumber belajar sangatlah penting untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Salah satu komponen utama pendukung sumber belajar adalah adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa.

Pembelajaran di sekolah lebih banyak menggunakan metode konvensional, sehingga kurang melibatkan siswa. Akibatnya, siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus membuat pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif, dan menarik perhatian. Pembelajaran yang lebih berfokus pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka akan memberi siswa pengalaman belajar yang positif dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Salah satu solusinya adalah dengan menambahkan model pembelajaran yang menyenangkan yang berbasis media interaktif.

Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan adalah membuat lingkungan belajar yang menarik bagi siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar. Di lembaga pendidikan Hindu pasraman, masalah ini semakin sulit karena perlu menyelaraskan pendidikan agama dengan kemajuan teknologi.

Joyfull Learning, model pembelajaran yang berpusat pada kesenangan dan kenyamanan dalam belajar, dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Model ini menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang diyakini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, Joyfull Learning masih menghadapi beberapa tantangan saat digunakan di sekolah dasar. Ini termasuk keterbatasan sarana dan prasarana serta kurangnya kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan

teknologi ke dalam pembelajaran, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Dalam buku multimedia pembelajaran interaktif oleh Prof. Herman Dwi Surjono 2017 multimedia pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi secara terpadu dengan bantuan aplikasi computer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Nugraheni, 2015).

Pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara dan animasi (Nugraheni dalam Deni, 2012). Multimedia interaktif memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Penggunaan gambar, video, animasi, dan komponen interaktif lainnya dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Diharapkan hal ini tidak hanya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar pasraman mereka.

Di era digital, media interaktif telah menjadi alat yang bermanfaat yang memiliki banyak manfaat, termasuk dalam pendidikan. Ini adalah aset berharga dalam lingkungan pendidikan modern karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai metode belajar. Selain itu, gabungannya dengan AI telah membuka jalan baru untuk intervensi inovatif dalam berbagai bidang. (Subagja, 2022).

Motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri seorang siswa yang menimbulkan dorongan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki dorongan dan semangat yang besar dalam belajar. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan memiliki dorongan dan semangat yang rendah dalam belajar (Luluk, 2017). Dalam era digital ini, multimedia interaktif telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, berpartisipasi, dan mendalam. Namun, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pasraman untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah faktor utama yang memengaruhi sejauh mana siswa dapat menginternalisasi materi pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada banyak kasus, siswa pasraman mungkin mengalami penurunan motivasi belajar akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pasraman.

Dalam menghadapi era digital, pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kunci penting dalam memastikan keberhasilan pendidikan. Model pembelajaran *joyfull learning* yang berbasis multimedia interaktif telah terbukti menjadi salah satu strategi efektif dalam membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa pada berbagai tingkatan pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, pendekatan ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar akan menjadi lebih menyenangkan, nyaman, dan menghasilkan hasil yang lebih efektif jika pendidikan dihubungkan dengan multimedia. Karime dkk. (2012) Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa multimedia dapat membuat lingkungan belajar yang lebih baik (Cairncross & Mannion, 2001). Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Ini berarti bahwa siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan guru. Dengan demikian, memasukkan multimedia ke dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami apa yang diajarkan. Selain itu, media dapat membantu siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Gilakjani, 2012). Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa dapat bermain game, teks, gambar,

video, dan suara. Dengan menggabungkan berbagai media, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mencerminkan kehidupan sehari-hari (Komalasari & Rahmat, 2019). Selain itu, teknologi multimedia sangat membantu dalam menggabungkan berbagai strategi pembelajaran (Pun, 2014).

Artikel ini akan membahas pentingnya meningkatkan motivasi belajar siswa pasraman melalui model pembelajaran joyfull learning berbasis multimedia interaktif. Melalui pemahaman yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi siswa pasraman dalam proses belajar mereka, kita dapat merancang model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

II. PEMBAHASAN

Setiap siswa pasti ingin hidup yang baik. Pendidikan dapat membangun cita-cita yang tinggi untuk mencapai tujuan ini (Roshidah, 2020). Saat dunia pendidikan semakin berkembang, berbagai pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Sulistiyani (2019), untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan berbagai inovasi dalam pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Pembelajaran yang lebih inventif diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode ini dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal baik di kelas maupun mandiri (Adhitya, 2016; Asitah and Ismafitri, 2021).

Banyak faktor memengaruhi upaya untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar. Peserta didik, pendidik, fasilitas, dan lingkungan adalah yang pertama (Adhitya, 2016). Inovasi model pembelajaran sangat penting dan sangat penting. Ini terutama berlaku untuk pembuatan model pembelajaran baru yang dapat membawa pembaharuan ke arah hasil belajar yang lebih baik serta peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Anam, 2017). Untuk mencapai tujuan peningkatan proses belajar mengajar di masa depan, semua komponen tersebut harus bekerja sama dengan baik.

Kehidupan manusia semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi (Purnomo et al., 2021). Dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi, semua pekerjaan, mulai dari urusan rumah tangga, jual-beli, hiburan, hingga pendidikan, menjadi lebih mudah dan cepat. Salah satu contoh perkembangan teknologi saat ini adalah internet, yang merupakan kependekan dari "interconnection network", yang secara harfiah merupakan sistem global dari jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan protokol standar Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Dengan cara ini, komputer yang sebelumnya terpisah dapat berhubungan langsung dengan host

Pasraman adalah sekolah keagamaan Hindu yang menekankan pelajaran budaya, moral, dan spiritual. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Pasraman adalah mempertahankan semangat siswa untuk belajar, terutama dalam lingkungan yang mungkin dianggap monoton atau tidak menarik bagi siswa. Konsep "Learning Joyful", yang diterapkan dalam model pembelajaran berbasis multimedia interaktif, mungkin merupakan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini.

Pembelajaran menyenangkan adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengubah paradigma pembelajaran tradisional, yang biasanya bersifat satu arah, menjadi paradigma yang lebih interaktif, kreatif, dan melibatkan siswa secara emosional. Media interaktif memungkinkan guru menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Ini termasuk permainan edukatif, simulasi interaktif, animasi, dan video.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar, bukan hanya menerima informasi. Ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar karena mereka lebih terlibat dan menantang untuk memahami materi. Selain itu, penggunaan media dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Dengan demikian, materi dapat diserap dengan lebih baik.

Menurut (Latuheru, 1988) media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses

interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Media interaktif merupakan sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam (visual, suara dan video) dan ditampilkan dengan kontrol computer. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan (Joyful Learning). Joyful learning merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pembelajaran menyenangkan atau juga diistilahkan dengan joyful learning merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Joyful Learning dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan. Joyful Learning berpengaruh besar pada motivasi belajar siswa, prestasi siswa akan meningkat dengan digunakannya joyful learning.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, teknik, dan alat penilaian yang ada dalam sistem pembelajaran konvensional. Diharapkan bahwa penggunaan media ini akan mampu mengubah suasana belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Jenis pembelajaran ini memiliki banyak keuntungan. Ini termasuk sistem pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berkomunikasi dua arah dengan guru mereka, mereka menjadi lebih siap untuk mengajukan pertanyaan yang lebih inovatif dan berani, dan pendidik harus memiliki pengalaman yang lebih baik.

Tahapan Penelitian

Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan yaitu tahapan analisis kebutuhan, tahapan perancangan dan tahapan implementasi. Sebelum dilakukannya uji coba aplikasi, dilakukan terlebih dahulu validasi terhadap media pembelajaran yang akan dihasilkan. Untuk validator materi yaitu guru agama Hindu, untuk validator media dosen Universitas Sebelas Maret. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif (Mixed Method) Data kuantitatif diperoleh dari data kuesioner berupa skor penilaian, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik, dan saran yang ada pada kuesioner. Analisis data dari angket validasi materi, media dan aplikasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menjumlahkan banyaknya tanda centang dan skor jawaban pada setiap kolom dalam satu item pertanyaan.
- b. Menjumlahkan skor ideal dalam satu item pertanyaan.
- c. Menuliskan besarnya persentase dalam setiap item, kemudian besarnya persentase akan digunakan untuk menentukan kriteria kevalidan produk/aplikasi. Dalam menghitung persentase dari masing-masing item dalam angket validasi dapat dituliskan dengan Persamaan 1

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

Σx = Jumlah skor jawaban responden dalam satu item

Σx_i = Jumlah skor ideal dalam satu item pertanyaan

100 % = Konstanta

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk/Aplikasi

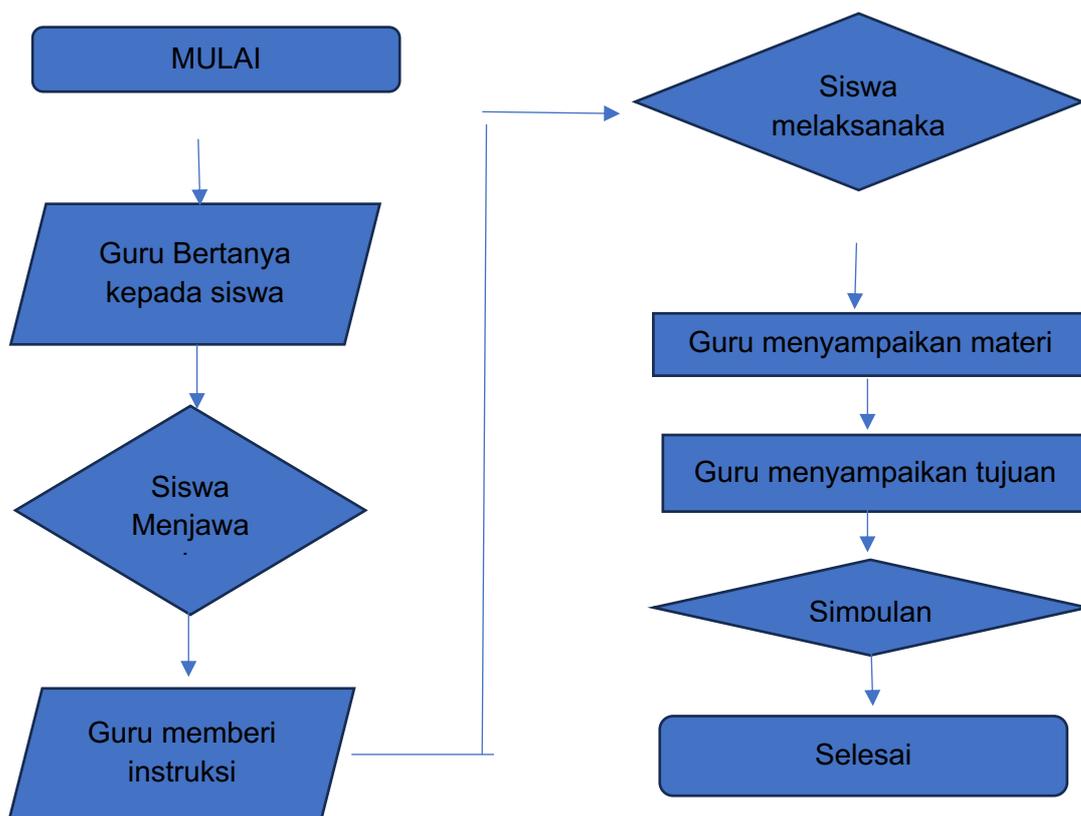
Persentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid/dapat digunakan tanpa revisi
75% - 89%	Valid/dapat digunakan tanpa revisi
65% - 74%	Cukup Valid/dapat digunakan dengan sedikit revisi
40% - 64%	Kurang Valid/dapat digunakan dengan banyak revisi
0% - 39%	Tidak valid/revisi total, belum dapat digunakan

Sumber : Arikunto (2010)

Hasil analisis yang diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan valid tidaknya suatu produk media pembelajaran interaktif Dharmagita.

Flowchart Multimedia

Flowchart dalam multimedia merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kontak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi gambaran selangkah demi selangkah jalannya suatu proses.



Gambar 1. Flowchart system pembelajaran
Sumber : Penulis, 2023

Desain Output

Pada proses penyusunan media pembelajaran interaktif, penulis menyajikan materi tersebut kedalam sebuah aplikasi multimedia pembelajaran. Kemudian setiap materi diberi penjelasan dan disisipkan gambar. Hal ini dimaksudkan agar dapat memudahkan siswa dalam belajar dan memahami maksud materi yang disajikan. Selain penyajian materi, penulis juga menyajikan indicator pemahaman penguasaan materi. Grafis yang disajikan disesuaikan dengan tema dasar dari aplikasi multimedia yang dirancang dalam multimedia ini, terlebih dahulu dibuat sketsa desain aplikasinya.

1. Halaman Awal
Halaman awal berisi gambar logo instansi dan logo pemberi bantuan yaitu dari Kementerian Agama Republik Indonesia.
2. Halaman Menu
Halaman menu menampilkan 8 menu utama yaitu profil, motivasi, apersepsi, tujuan, materi, ice breaking, kuis dan video. Masing-masing menu diisikan script untuk menuju ke halaman selanjutnya.
3. Halaman Materi
Halaman materi berisi 2 materi yang dapat dipilih. Yaitu pendahuluan dan jenis dharmagita. Apabila diklik akan menuju pembahasan materi yang dimaksud. Tombol home ditambahkan untuk kembali ke halaman menu.
4. Halaman Penjelasan Materi
Halaman penjelasan dari contoh materi berisi penjelasan contoh materi yang dimaksud . Di Menu Jenis Dharmagita maka akan muncul beberapa materi terkait jenis Dharmagita.
5. Halaman Ice Breaking
Halaman ice breaking ada 4 menu guru berkolaborasi dengan murid melakukan sesuai dengan petunjuk yang tertera di layar.
6. Halaman Kuis
Halaman kuis ada 2 menu utama yang pertama quiz soal multi choice dan puzzle. Halaman kuis berisi soal latihan materi pelajaran yang telah diajarkan. Berisi 10 soal pilihan ganda dengan system koreksi akhir. Ketika selesai memilih jawaban, secara otomatis akan bergeser ke pertanyaan selanjutnya. Menu login disediakan untuk masuk ke dalam soal Quiz.
7. Halaman Video
Halaman ini terdiri dari 3 contoh video dharmagita. Apabila diklik akan menuju pembahasan video yang dimaksud. Tombol home ditambahkan untuk kembali ke halaman menu.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada tahapan ini adanya media pembelajaran interaktif Dharmagita yang selanjutnya bisa diuji ke validannya oleh beberapa validator dan beberapa siswa sebagai pengguna media aplikasi tersebut. Berikut ini disajikan tampilan, konten pada media pembelajaran interaktif Dharmagita.



PELAJARAN HARI INI

Profil

Motivasi

Apersepsi

Tujuan



Materi

Ice Breaking

Kuis

Video

BACK <

MENU UTAMA

PROFIL

MOTIVASI

APERSEPSI

TUJUAN

MATERI

ICE BREAKING

KUIS

VIDEO



BACK <

Apersepsi



Pernahkan kalian mengikuti kegiatan Utsawa Dharma Gita? Apa yang anda ketahui tentang Dharmagita ?

BACK <

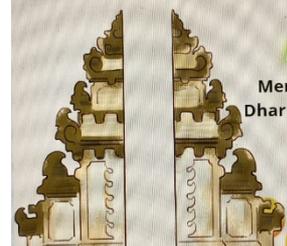
APERSEPSI

Pernahkan kalian mengikuti kegiatan Utsawa Dharma Gita? Apa yang anda ketahui tentang Dharmagita ?



BACK <

TUJUAN PEMBELAJARAN

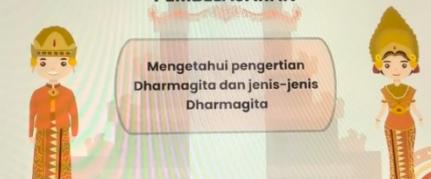


Mengetahui pengertian Dharmagita dan jenis-jenis Dharmagita

BACK <

TUJUAN PEMBELAJARAN

Mengetahui pengertian Dharmagita dan jenis-jenis Dharmagita



BACK <

MATERI



Menyanyikan kidung-kidung suci merupakan salah satu contoh penerapan ajaran Weda, khususnya Sama Weda. Dharmagita sangat diperlukan dalam pelaksanaan upacara keagamaan karena irama yang dilantunkan mampu mendatangkan kedamaian dan keheningan. Lantunan tembang kesucian memberikan getaran tersendiri sehingga menambah kekhusyukan kepada umat Hindu saat melaksanakan upacara keagamaan.

BACK <

MATERI

PENDAHULUAN

JENIS DHARMAGITA



BACK <

JENIS-JENIS DHARMAGITA

1 Sekar Rare

2 Sekar Alit

3 Sekar Madya

4 Sekar Agung

5 Sloka

6 Palawakya

BACK <

JENIS DHARMAGITA

SEKAR RARE

SEKAR MADYA

SLOKA

SEKAR ALIT

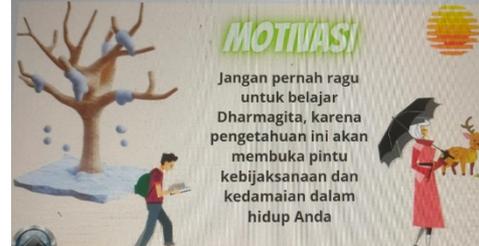
SEKAR AGUNG

PALAWAKYA



BACK <

MOTIVASI

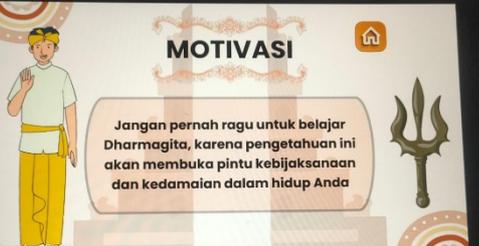


Jangan pernah ragu untuk belajar Dharmagita, karena pengetahuan ini akan membuka pintu kebijaksanaan dan kedamaian dalam hidup Anda

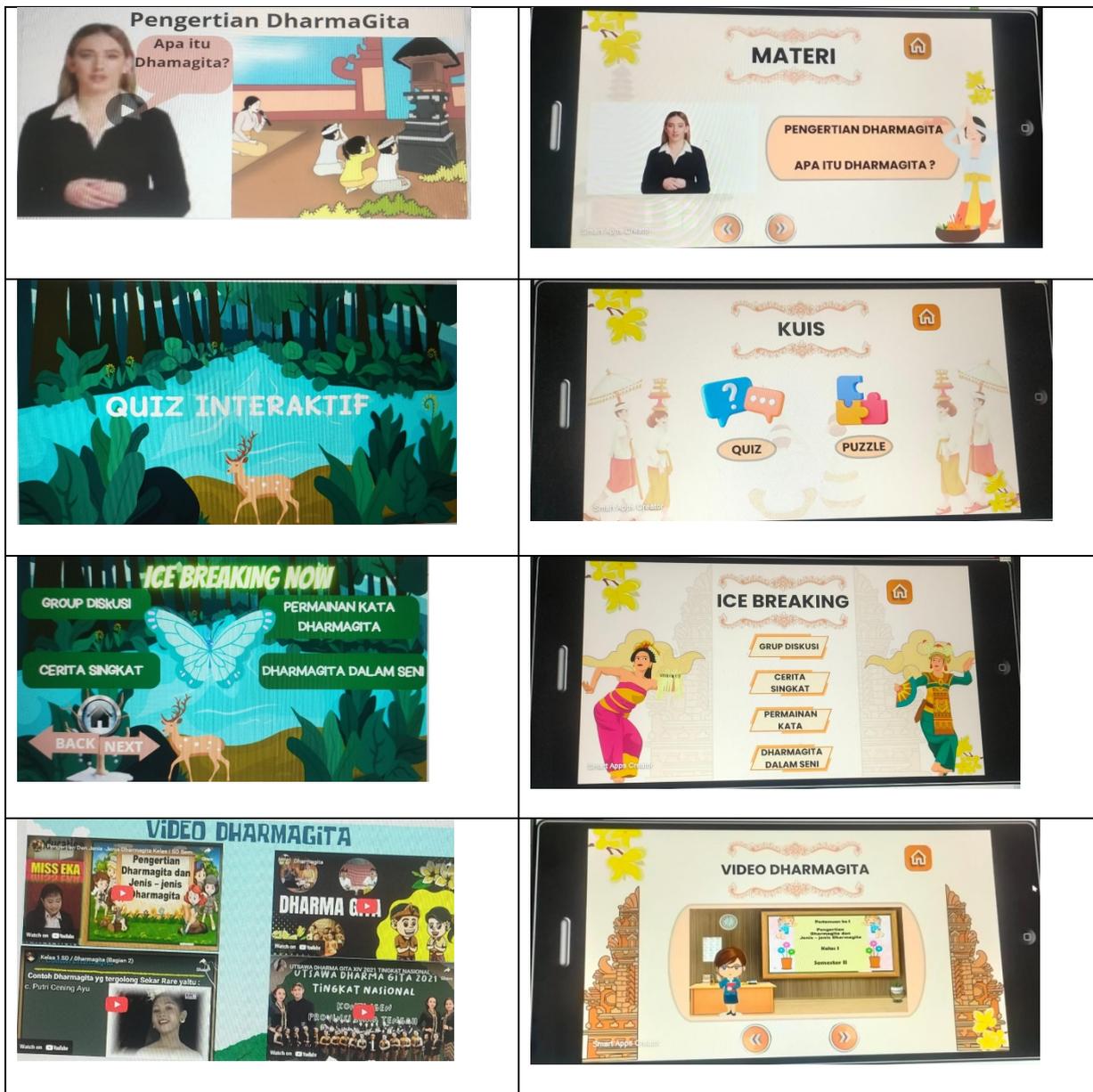
BACK <

MOTIVASI

Jangan pernah ragu untuk belajar Dharmagita, karena pengetahuan ini akan membuka pintu kebijaksanaan dan kedamaian dalam hidup Anda



BACK <



Pembahasan

1. Validasi Ahli

Berdasarkan perhitungan validitas oleh validator media, penilaian untuk aspek media dan aspek komunikasi visual adalah sangat baik, dengan persentase kelayakan 92%, sedangkan untuk aspek kemudahan penggunaan 86% sehingga kesimpulan yang diperoleh dari kemudahan penggunaan dan komunikasi visual adalah sangat valid. Hasil validitas media oleh validator media dapat dilihat dalam table di bawah ini :

Tabel 2. Validitas oleh validator media

Kriteria	Presentase	Kesimpulan
Komunikasi Visual	92%	Sangat valid
Kemudahan penggunaan	86%	Valid

2. Validasi Guru

Data hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari 2 orang guru pasraman pada Pasraman Brahma Govinda dan Pasraman Satya Dharma Putra. Validasi yang dilakukan berdasarkan

kepada kesesuaian materi, penyajian materi, dan cakupan materi. Berdasarkan perhitungan validitas oleh validator materi, diperoleh persentase penilaian untuk kesesuaian materi 82%, penyajian materi 80%, dan cakupan materi 92%. Sehingga kesimpulan media untuk semua aspek penilaian oleh validator materi adalah sangat valid. Hasil validitas disajikan dalam table di bawah ini :

Tabel 3. Validitas materi pembelajaran

Kriteria	Presentase	Kesimpulan
Kesesuaian materi	82%	Valid
Penyajian materi	80%	Valid
Cakupan materi	92%	Sangat Valid

3. Validasi Pengguna

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa pasraman Brahma Govinda. Data yang di dapat adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh untuk menentukan respon dari siswa, penilaian diukur dari isi materi, pembelajaran, dan tampilan media pembelajaran. Nilai yang diperoleh berupa 86% isi materi, 82% pembelajaran, dan 84% tampilan media pembelajaran. Hasil dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Kriteria	Presentase	Kesimpulan
Isi materi	86%	Valid
Pembelajaran	82%	Valid
Tampilan media	84%	Valid

III. PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai Joyfull Learning Berbasis Multimedia Interaktif pada mata Pelajaran Dharmagita dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan metode joyfull learning, maka kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif karena metode ini dapat membantu mengembangkan semangat/motivasi belajar siswa pasraman, dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi Pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa pada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan.
2. Media Pembelajaran Interaktif dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Dalam konteks Joyfull Learning, penggunaan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan di Pasraman. Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, bukan hanya dalam pendidikan agama.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut :

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang lebih baik lagi dengan metode yang lainnya. Perlu diadakannya pelatihan untuk tenaga pengajar pasraman dan ketersediaannya sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif.

Daftar Pustaka

- Adhitya, B.S. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Mesin Listrik di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Anam, F. (2017) Penelitian Tindakan Kelas. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Gilakjani, A. P. (2012). The Significant Role of Multimedia in Motivating EFL Learners' Interest in English Language Learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 4 (4), 57–66. <https://doi.org/10.5815/ijmeecs.2012.04.08>
- Iqbal Wahyu Romadhon. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Dalam Model Pembelajaran Joyfull Learning". Vol. 5, No. 1. (2020). *Jurnal IT-Edu (Information Technology and Education)*, Surabaya, Indonesia.
- Muhammad Fauzan Sidik. 2021. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer". Vol.8, No.12. (2021). *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi, Jogyakarta, Indonesia*.
- Nugraheni Dinasari Haryono. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo, A. et al. (2021) 'A Bibliometric Overview and Visualization of The Digital Education Publication', in 2021 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech). IEEE, pp. 819–824. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICIMTech53080.2021.9535037>
- Refni Ramadani. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Menggunakan Media Online Terhadap Anak ADHD di Masa Pandemi COVID-19". Vol. 1, No. 1. (2020). Seminar Nasional Pendidikan, Surabaya, Indonesia.
- Rizky Rinaldy Inkiriwang. 2020. "Kewajiban Negara Dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional". Vol. 8, No. 2 (2020). *Jurnal Elektronik Bagian Hukum Keperdataan, Manado, Indonesia*.

- Roshidah, F.H. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTSN 7 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ruqiah Ganda Putri Panjaitan. 2021. "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma". Vol. 8, No. 1. (2021). Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Aceh, Indonesia.
- Safira Datu. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Strategi Joyful Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP Negeri 97 Jakarta". Vol. 5, No. 2. (2021). Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah, Jakarta, Indonesia.
- Subagja, S., Rubini, B., & Pursitasari, I. D. (2022). Student Needs Analysis of the Scientific Literacy Oriented Interactive Multimedia on Living Cells Matter. International Journal Jurnal Jawa Dwipa Volume 4 Nomor 2 Desember 2023153 of Biology Education Towards Sustainable Development, 2 (1), 1–11. <https://doi.org/10.53889/ijbetsd.v2i1.116>
- Sulistiyani, A. (2019) 'Peningkatan Kualitas Pendidikan: Tantangan dan Strategi', Jurnal Pendidikan Berkarakter, 7(2), pp. 65–78.
- Sutatik. 2021. "Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Melalui Joyful Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas IX-A Semester Ganjil Di SMP Negeri 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2019/2020". Vol. 6, No. 1. (2021). Jurnal Refleksi Pembelajaran, Madiun, Indonesia.
- Talizaro Tafonao. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". Vol. 2, No. 1. (2018). Jurnal Komunikasi Pendidikan, Sukoharjo, Indonesia.