

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika yang ada di Indonesia telah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika telah mengalami inovasi dan reformasi yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan mendatang. Berkenaan dengan hal ini perlu diupayakan agar pembelajaran matematika dapat lebih mudah diterima oleh siswa sehingga mencapai hasil yang lebih optimal agar pendidikan matematika yang ada di Indonesia tidak kalah berkembang atau bersaing dengan negara-negara lainnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Royer (Nurdeni dan Kartika, 2010: 256) mengatakan bahwa umumnya anak dengan ketidakmampuan matematis disebabkan rendahnya keterampilan atau kurangmampuan dirinya untuk memahami konsep-konsep matematika. Pelajaran matematika pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) berdasarkan kurikulum 2013 disajikan lebih banyak materi daripada sebelumnya. Materi yang disajikan sedikit lebih rumit ini pada umumnya dikarenakan pembelajaran ini menekankan pada usaha pemecahan masalah. Melihat hal itu, beberapa siswa yang beranggapan bahwa matematika sulit untuk dipelajari dan dipahami. Hal ini mengakibatkan siswa dapat menjadi malas untuk belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Salah satunya adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII B SMP Negeri Neonbat semester 2 tahun 2022/2023. Hasil penilaian tengah semester (PTS) kelas VII A SMP Negeri Neonbat diperoleh nilai rata-rata kelas adalah sebesar 51% sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan dari sekolah adalah 60. Berdasarkan hasil PTS tersebut hanya 7 orang siswa yang dapat mencapai nilai KKM dari 31 orang siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penyebab terjadinya hasil belajar rendah karena guru kurang memotivasi siswa bahwa belajar itu penting, sehingga siswa malas belajar, saat guru menjelaskan materi di dalam kelas siswa kurang memperhatikan, siswa seringkali mengalami kesulitan saat mempelajari materi yang mengandung cara berpikir abstrak seperti materi aljabar, ruang kelas yang tidak ditata dengan baik dan strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Banyak siswa yang merasa bahwa matematika sulit dan membosankan, karena setiap kali belajar matematika selalu dihadapkan angka-angka, simbol-simbol, dan rumus-rumus yang sulit dipahami, sehingga pada saat belajar matematika siswa cenderung mengabaikan pelajaran guru. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa sangat

minimal dan masih banyak siswa yang belum mengerti dengan mata pelajaran matematika. Sehingga masalah seperti inilah yang harus ditindak lanjuti dengan berusaha memotivasi siswa untuk belajar matematika dan menerapkan strategi belajar yang tepat, sehingga siswa lebih aktif belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik dalam upaya peningkatan hasil belajar serta kualitas pendidikan, maka peneliti memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Solusi-solusi yang mungkin bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah dengan metode *Fun Teaching* berarti menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura, kegembiraan disini berarti membangkitkan minat (untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. Solusi lain yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa menikmati pembelajaran dengan menyenangkan sehingga siswa seolah-olah tidak sedang berpikir dalam situasi abstrak, seperti melakukan aktivitas yang menyenangkan. Strategi tersebut sesuai dengan kriteria *joyful learning*, yang menekankan pada proses pembelajaran menyenangkan.

Menurut Mulyasa (2006: 191-194) strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Menciptakan suasana yang menyenangkan dapat dilakukan dengan membuat pembelajaran yang relaks (tidak tegang), belajar dengan diselingi permainan, dorongan semangat, dan pemberian jeda berpikir kepada siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang telah menggunakan strategi pembelajaran *joyful learning* dalam pembelajaran matematika diantaranya penelitian oleh Chen, et al (2010) yaitu; *joyful learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik, Hendika (2012) Tawar (2013) bahwa *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dan Susantu dkk (2013). Penelitian tersebut berhasil menerapkan strategi *joyful learning* berturut pada mata pelajaran matematika. Peneliti tersebut menyimpulkan bahwa strategi *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dengan adanya teori dan hasil penelitian tentang *joyful learning*, maka pemilihan strategi *joyful learning* menjadi dasar untuk mengatasi permasalahan guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri Neonbat.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar matematika dengan Strategi *joyful learning* pada siswa kelas VIII B SMP Negeri Neonbat?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri Neonbat pada materi lingkaran dengan menggunakan strategi *joyful learning*.

1.3 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penjabaran yang telah ditulis oleh penulis, berikut merupakan manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat mengetahui dan menjadikan evaluasi agar lebih menerapkan strategi *joyful learning* di dalam proses pembelajaran agar siswa dapat tuntas dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Bagi Sekolah

Bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan inovasi pembelajaran matematika di sekolah.

3) Bagi pembaca umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca berupa informasi mengenai pengembangan strategi *joyful learning* pada pelajaran matematika, sehingga mampu mendorong pemikir/pendidik bersikap inovatif dan kreatif dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

1.4 Batasan Istilah

Menyadari kesalahpahaman antara makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan proposal ini, maka penulis memberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Upaya adalah usaha, akal, iktiar, untuk mencapai maksud tertentu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini adalah usaha yang dilakukan dengan segala akal guna meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar mengajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.
3. Strategi *joyful learning* adalah strategi pembelajaran menyenangkan yang dapat dinikmati oleh siswa, siswa merasa nyaman, aman dan mengandung unsur motivasi yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu.