

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang menglobal. Ia hidup di alam tanpa batas. Tak ada negara yang menolak kehadirannya dan tak ada agama yang melarang untuk mempelajarinya. Ia tidak mau berpolitik dan tidak mau pula dipolitisasikan. Eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan dan kehidupannya terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan umat manusia, karena tidak ada kegiatan/tingkah laku manusia yang terlepas dari matematika. (Sya & Arini, 2021)

Matematika terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Jika kita tidak mempersiapkan anak didik kita untuk terus mengikuti perkembangan zaman, maka anak-anak kita akan menghadapi banyak tantangan dan persaingan. Agar anak dapat mengatasi tantangan tersebut, mereka perlu dilatih melalui penalaran matematika agar mampu melihat alternatif jalan keluar dari tantangan yang dihadapi, serta berani menyatakan bahwa alternatif tersebut benar, di samping alternatif lain yang mungkin juga benar. Miskonsepsi-miskonsepsi yang telah muncul selama ini, baik yang muncul karena kesalahan yang dilakukan oleh kita pengajar, maupun yang muncul karena kesalahan penafsiran dari peserta didik harus segera dihilangkan. Pendidik harus memikirkan dan mendapatkan pendekatan pembelajaran yang dapat memperkecil munculnya miskonsepsi pada diri siswa. (Kamarullah, 2017)

Matematika telah menjadi ratu sekaligus pelayan bagi ilmu yang lain. Matematika disebut ratu karena, dalam perkembangannya matematika tidak pernah bergantung kepada ilmu yang lain. Namun matematika selalu memberikan pelayanan kepada berbagai cabang ilmu pengetahuan untuk mengembangkan diri, baik dalam bentuk teori, terlebih dalam aplikasinya. Banyak aplikasi dalam berbagai disiplin ilmu, menggunakan matematika, terutama dalam aspek penalarannya. Oleh sebab itu, kedewasaan suatu ilmu ditentukan oleh ada tidaknya ilmu tersebut menggunakan matematika dalam pola pikir maupun pengembangan aplikasinya.

Namun matematika sering menjadi momok bagi siswa, terutama siswa Sekolah Dasar. Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk membuat matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan strategi belajar dengan bermain. Fakta menunjukkan bahwa otak anak mampu berkembang ketika mereka bermain. Bermain juga tidak selalu menggunakan alat yang mahal, banyak jenis permainan yang mampu digunakan dalam matematika. Permainan dirasa cocok untuk pembelajaran karena siswa sendiri cenderung sangat senang bermain dan berteman, sebenarnya bermain dapat dijadikan salah satu cara merangsang siswa agar minat mereka terhadap mata pelajaran meningkat.

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children, 1997), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, "*Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain*". (Partovi & Razavi, 2019) Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri. Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain. Ketika bermain mereka belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama.

Bermain memantapkan perkembangan anakanak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik. Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang penting untuk selalu diperhatikan, adanya penyampaian materi yang baik dalam proses pembelajaran memerlukan inovasi-inovasi baik dalam model pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan dalam tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. (Sunhaji, 1970) Kelebihan pada model Pembelajaran *Fojoningcotele* yaitu model ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan media permainan, sedangkan kekurangan pada model ini harus memilih permainan yang cocok digunakan dalam mata pelajaran yang akan dipelajari.

Namun pada nyatanya di SD Negeri 2 Gunungsari pada siswa kelas 3, proses pembelajaran yang dilakukan masih monoton yang membuat siswa cenderung malas dan sulit menerima materi, hal ini diperkuat dengan nilai siswa yang semakin menurun dan jarang siswa mau untuk mengumpulkan tugas, Tak hanya proses pembelajaran yang membosankan, tugas yang diberikan hanya berupa soal, tidak ada tantangan yang menarik. Oleh karena itu digunakannya inovasi pada model pembelajaran juga dalam media pembelajaran yang digunakan. Model merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau model yang digunakannya kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan model yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik.

Berdasarkan uraian uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa jauh model pembelajaran *Fojoningcotele* ini dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Siswa cenderung malas dalam proses pembelajaran
2. Masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Matematika sulit untuk dipelajari.
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dianggap membosankan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan di teliti hanya dibatasi pada masalah Hasil belajar siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
2. Apakah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
3. Apakah model pembelajaran *Fojoningcotele* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dengan model pemebelajaran *Joyfull Learning* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dengan model pemebelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada siswa kelas III SD

Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran *Fojoningcotele* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian dapat menambah pemahaman terhadap strategi pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Fojoningcotele*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### 1. Manfaat bagi guru kelas SD Negeri 2 Gunungsari :

- a. Dapat dijadikan bahan acuan dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang sesuai.
- b. Dapat dijadikan masukan guru atau referensi pembelajaran bagi guru matematika, bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Fojoningcotele* untuk meningkatkan hasil belajar matematika lebih antusias dan menyenangkan dalam pembelajaran.

###### 2. Manfaat bagi sekolah SD Negeri 2 Gunungsari :

Sebagai bahan masukan/ saran untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dan diharapkan sekolah dapat memahami bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran matematika