BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Jumali, 2008: 91).

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, yaitu manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif baik dari pemerintah, masyarakat maupun pihak- pihak pengelola pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan perlu ditunjang dengan adanya perkembangan dan perubahan di bidang pendidikan. Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yang salah satunya adalah pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran.

Menurut Paling dalam Mulyono Abdurrahman (2003: 252) ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan

pengetahuan masing-masing. Ia mengemukakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan infrasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan mengitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Dengan demikian matematika merupakan pelajaran yang sangat penting karena mendasari pelajaran-pelajaran yang lainnya.

Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Weru, banyak ditemukan berbagai masalah mengenai keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas diantaranya: (1) 8, 33% siswa yang mengajukan pertanyaan meskipun guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti, (2) 11,11% keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru pada proses pembelajaran masih kurang, (3) 16,67% keaktifan siswa untuk mengerjakan soal ke depan kelas.

Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya keaktifan dari diri siswa sendiri sehingga membuat kondisi kelas menjadi pasif. Mengingat

pentingnya belajar matematika, maka seorang guru matematika dituntut untuk memahami dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut di atas sehingga tujuan pembelajaan dapat tercapai.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*. Selain itu, metode *Joyful Learning* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan.

Metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* merupakan metode yang sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disampaikan. Dengan metode ini siswa dapat meningkatkan keaktifannya dalam belajar matematika karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Adakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran melalui metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* yang dilakukan oleh guru kelas.

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pokok bahasan Lingkaran dalam pembelajaran matematika melalui metode

pembelajaran berbasis *Joyful Learning*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti berikutnya.

a. Bagi Siswa

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih metode pengajaran yang tepat.

c. Bagi sekolah

   Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika, peningkatan mutu sekolah, dan meningkatkan profesionalisme guru.

d. Bagi peneliti berikutnya

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi dan menambah wawasan, pengetahuan serta sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*.

E. Definisi Operasional Istilah

1. Keaktifan Belajar Siswa

   Keaktifan belajar siswa adalah aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan fisik, intelektual, dan emosional. Keaktifan belajar siswa meliputi: keaktifan dalam bertanya hal-hal yang belum

dipahami, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta keaktifan dalam mengerjakan soal ke depan kelas.

2. Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

Pendekatan *Joyful Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mendukung pengembangan siswa untuk berfikir secara kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya metode-metode yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa diharapkan siswa merasa senang dan *enjoy* dalam mengikuti proses pembelajaran.