

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa. Tujuan pembangunan nasional diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan tujuan ini upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional melalui sektor pendidikan. Sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yaitu :

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (pasal 3 : 1)”.

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan kelangsungan bangsa dan negara, tanpa pendidikan bangsa dan negara akan menjadi lemah. Untuk menjadi negara yang maju dan kuat harus memiliki SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas. Untuk mewujudkan SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas, diperlukan pendidikan yang berkualitas pula. Bila pendidikannya berkualitas maka akan mewujudkan SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas pula. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas salah satunya dengan meningkatkan semangat belajar dan proses dalam belajar tersebut.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku manusia baik itu perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor. Dalam proses kegiatan belajar mengajar kebanyakan siswa bersifat pasif dan kurang aktif, takut atau malu mengemukakan pendapat serta merasa bosan. Kondisi tersebut akan mengganggu proses kegiatan belajar mengajar dan siswa menjadi kurang tertarik akan pembelajaran matematika tersebut. Jika hal ini dibiarkan terus maka akan menyebabkan kesulitan dalam mempelajari serta ketertarikan akan pembelajaran matematika. Terutama pada siswa sekolah dasar, anak akan merasa bosan, kurang aktif bahkan kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, serta kurang tertarik dalam mempelajarinya. Karena hal tersebut dapat berpengaruh dalam kualitas proses dan hasil belajar siswa. Maka dari itu kita sebagai calon guru harus kreatif dalam menggunakan metode-metode pembelajaran sehingga anak menjadi tertarik, minat dalam pembelajaran matematika sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif serta menyenangkan bagi siswa dan akan tercipta suasana yang efektif dan efisien.

Hudayana dalam Ika Widyayanti, 2011:14-15, *Joyful Learning* adalah model yang lahir dari permasalahan lapangan, tentang bagaimana mengemas pembelajaran yang menyenangkan, enjoyable, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan secara linier diharapkan dapat meningkatkan daya serap siswa dalam proses pembelajaran. Model- model pembelajaran yang lain dirasa terlalu teoritik, kurang memberi ruang kepada guru untuk

mengadakan improvisasi dan inovasi insidental yang berhubungan dengan relevansi model tersebut dengan kondisi siswa dan lingkungan belajarnya

Menurut Arikunto (2001:132), “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa”.

Dengan adanya hasil belajar dan kualitas proses dalam kegiatan belajar mengajar, maka akan mengetahui seberapa berhasilkah metode *Joyful learning* dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Bila kualitas proses suatu pembelajaran itu baik maka akan tercipta suatu hasil belajar yang baik pula.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru di MI Muhammadiyah Basin kurang begitu kreatif dalam menyampaikan sebuah materi, guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah, latihan. Guru harus lebih kreatif lagi dan mengikuti jaman yang ada serta tidak ketinggal informasi agar guru menjadi komunikatif dalam menyampaikan materi yang ada. Proses pembelajaran yang baik dimana jalannya pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, proses pembelajaran dikatakan baik didukung dengan adanya suatu metode, strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan kondisi kelas yang ada.

Dengan kondisi kelas di MI Muhammadiyah Basin, keadaan peserta didik yang takut akan pembelajaran matematika membuat mereka

kurang minat dalam mata pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika itu adalah pelajaran yang sangatlah sulit. Kebanyakan peserta didik kurang aktif dalam kelas karena takut salah saat maju kedepan didalam kelas serta siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar seperti dalam bertanya dan tanya jawab. Dan di kelas IV ini terdapat peserta didik yang terbilang bandel-bandel. Dengan adanya kondisi kelas dan peserta didik diatas membuat hasil pembelajaranpun juga ada yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan disekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PROSES DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI MUHAMMADIYAH BASIN"**.

B. Pembatasan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang akan diteliti adalah :

1. Penelitian dilakukan di kelas IV SD MI Muhammadiyah Basin.
2. Pembelajaran *Joyful Learning*
3. Dampak *Joyful learning* terhadap kualitas proses hasil belajar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Adakah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar matematika melalui metode *Joyful Learning*?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu arahan dari suatu kegiatan agar sesuai dengan yang diharapkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar matematika melalui metode *Joyful Learning*”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat sebagai pijakan penelitan-penelitian yang menerapkan metode *Joyful Learning* dan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dalam penerapan metode *Joyful Learning* pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru atau peneliti

Dapat memberikan masukan khususnya bagi guru dalam penerapan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* dan guru bisa lebih

kreatif lagi dalam memilih metode yang tepat dan proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa diantaranya adalah siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam pembelajaran matematika secara kreatif dan menyenangkan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*.

c. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah penelitian tersebut memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.