

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha sadar untuk memanusiakan manusia. Oleh sebab itu, untuk menuju ke arah pendewasaannya manusia perlu adanya bimbingan optimal. Ada dua konsep pendidikan yang saling berkaitan yaitu belajar (*Learning*) dan pembelajaran (*Instruction*). Konsep belajar berakar pada pihak pendidik. Belajar adalah aktivitas peserta didik. Peserta didik sebagai pembelajar akan secara langsung mengalami, menghayati, dan melakukan proses interaksi yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental menuju kemandirian. Tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yaitu manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman.

Guna mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan proses pendidikan. Suatu proses pendidikan tidak pernah lepas dari peran seorang guru. Seorang guru di tingkat SD dituntut untuk lebih kreatif dari guru di jenjang lain. Seorang guru harus memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung di kelas hendaknya dikendalikan oleh guru. Guru hendaknya dapat membuat siswanya merasa nyaman dengan kondisi kelas yang diciptakan. Guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan memberikan stimulus kepada siswa. Proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas hendaknya mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Guru diharapkan mampu menampilkan pembelajaran yang kreatif untuk menciptakan suasana kondusif dapat tercipta bila didukung oleh perilaku

siswa yang mengarah pada kegiatan pembelajaran, di antaranya siswa fokus terhadap materi pelajaran, terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, serta tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2003: 54). Penyebab utama kesulitan belajar (*Learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi sekecil apapun dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi yang diperoleh siswa. Prestasi dan motivasi belajar memiliki hubungan kesebandingan dengan peningkatan mutu pendidikan, yaitu apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka prestasi belajar yang dicapai harus ditingkatkan, dan untuk meningkatkan prestasi belajar dibutuhkan motivasi yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Seorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Dalam pembelajaran matematika motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari keinginan siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan belajar kurang menarik karena siswa cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan. Perhatian dan kemandirian siswa masih rendah karena siswa hanya bergantung pada apa yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terdapat permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri Tangkil 4 Sragen. Dalam penelitian ditemukan beberapa masalah yang timbul dari guru maupun siswa. Hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih banyak yang berada di bawah standar yang ditetapkan. Permasalahan lain yang masih sering muncul adalah penggunaan metode pembelajaran oleh guru yang kurang tepat. Guru kurang bervariasi dalam mengajarkan pelajaran matematika di sekolah. Bahkan tidak jarang dijumpai proses pembelajaran matematika yang hanya berpusat pada guru.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*. 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 di

gunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disampaikan. Dengan metode ini siswa dapat meningkatkan motivasi dalam belajar matematika karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Tangkil 4 Sragen Tahun Ajaran 2011/2012"

## **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian yang di lakukan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji. Maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode berbasis *Joyful Learning*
2. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tangkil 4 Sragen pada siswa kelas V.
3. Peningkatan motivasi belajar menggunakan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Tangkil 4 tahun ajaran 2011/2012?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* siswa kelas V SD Negeri Tangkil 4 tahun ajaran 2011/2012”

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, utamanya untuk upaya peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode berbasis *Joyful Learning*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi siswa, terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara kreatif dan menyenangkan melalui penerapan variasi metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* .

- b. Bagi Guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.