

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha manusia dalam mewujudkan dan mengembangkan suasana belajar yang aktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan potensi dalam diri peserta didik agar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas. Pendidikan juga dapat mempengaruhi setiap pertumbuhan individu menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses mengembangkan pengetahuan dan pertumbuhan peserta didik. Dalam tujuan pendidikan, guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, yang dimana berhasil atau tidak proses pembelajaran tergantung dari cara guru melaksanakan pembelajaran. Taraf keberhasilan pencapaian dalam proses pembelajaran dilihat pada perubahan sikap, perilaku, dan aspek sosial.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan sebuah pendidikan, antara lain berfokus pada guru, siswa, kurikulum, model, dan metode pembelajaran, media pembelajaran serta sarana dan prasarana. Menurut Ramasnyah (2012:44) model pembelajaran adalah pendekatan, strategi, metode, teknik yang menjadi satu kesatuan yang utuh. Model pembelajaran mencakup segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru secara langsung maupun tidak langsung. Pada proses pembelajaran berlangsung terdapat banyak permasalahan, salah satunya adalah rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu termasuk pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan yang sangat mendasar dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika adalah mata pelajaran yang sangat diperlukan siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran yang lainnya. Menurut Fatonah (2015) matematika menjadi mata pelajaran pembelajaran yang menakutkan bagi siswa yang menyebabkan sulitnya peserta didik dalam memahami mata pelajaran tersebut. Kesulitan bagi peserta didik karena pembelajaran matematika kurang menyenangkan dan bermakna karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang membosankan. Guru dalam proses pembelajaran di kelas tidak membuat kelas menjadi menyenangkan dan tidak mengajak peserta didik untuk mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Mengaitkan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari dan membuat kelas lebih menyenangkan penting dilakukan agar pembelajaran matematika lebih bermakna. Kemampuan matematika sangat penting untuk dasar kehidupan sehari-hari, pengembangan profesional, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Janah et al (2019) menyatakan bahwa “Tuntutan pembelajaran matematika di sekolah pada abad ke-21 menekankan pada kemampuan berpikir kritis, penguasaan teknologi, kemampuan menghubungkan sains dengan dunia nyata, dan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi”. Menurut Han, Susanto, et al (2017) menyatakan bahwa tuntutan kemampuan yang wajib dicapai akan terwujud apabila siswa memiliki kemampuan numerasi yang baik. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dalam menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi merupakan salah satu literasi matematika dalam bidang matematika. Salah satu muatan

matematika yang menjadi komponen numerasi adalah pecahan. Pecahan merupakan bagian dari matematika yang berpusat pada bilangan.

Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Macam bilangan yaitu bilangan kardinal, bilangan ordinal, bilangan asli, bilangan komposit, bilangan cacah, bilangan sempurna, bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan irasional, bilangan real, dan bilangan kompleks. Pecahan termasuk ke dalam bilangan rasional. Bilangan rasional adalah bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b bilangan bulat, $b \neq 0$ (setelah disederhanakan, a dan b tidak memiliki faktor sekutu kecuali 1).

Model pembelajaran *joyfull learning* merupakan model yang dapat disesuaikan dengan metode yang sesuai oleh peserta didik. Dengan pembelajaran yang disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka model pembelajaran ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik keluar dari rasa takut dan menegangkan, sehingga peserta didik dapat berkembang dengan baik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang bertempat di SDN Banyuajuh 3 ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada guru. Guru hanya menjelaskan materi kemudian siswa mengerjakan soal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peserta didik masih ada beberapa peserta didik yang belum menguasai kemampuan numerasi matematika. Faktor

penyebab kurangnya siswa yang belum memahami terlihat dari perilaku siswa yang kurang aktif dikelas, kurangnya konsentrasi dari peserta didik, bercerita dengan teman sebangku pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kondisi inilah yang menyebabkan penerimaan materi pada peserta didik kurang tersampaikan. Sementara kurangnya kreatifitas pada guru dalam melakukan model pembelajaran sehingga siswa yang berada di bangku paling belakang akan cepat bosan dan jenuh terhadap pembelajaran karena merasa guru yang mengajar tidak memperhatikannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa pada saat pembelajaran matematika guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Di dalam proses pembelajaran suasana di kelas terlihat membosankan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan suasana pembelajaran di kelas tidak tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada proses belajar mengajar terdapat banyak permasalahan, salah satunya adalah rendahnya prestasi belajar siswa pada materi pembelajaran matematika. Rendahnya prestasi belajar dapat dilihat dari pencapaian sehari hari peserta didik. Muatan materi pada pembelajaran matematika yaitu materi pecahan, waktu, simetri lipat dan sudut. Di dalam pencapaian kemampuan numerasi masih ada beberapa siswa yang kurang mampu memahami materi. Dilihat dari hasil pencapaian siswa yang dilihat dari nilai keseharian siswa. Pada materi pecahan menunjukkan pencapaian nilai rata rata yaitu 72. Pada materi waktu menunjukkan pencapaian nilai rata rata 87, pada materi simetri lipat menunjukkan nilai rata rata yaitu 74, dan pada materi sudut menunjukkan nilai rata rata yaitu 73. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil rata rata nilai

pada materi pecahan pencapaian belajar peserta didik masih rendah dibandingkan dengan materi lainnya.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran matematika bahwa guru masih menggunakan bentuk pembelajaran yang membosankan yaitu pelajaran berbasis catat buku sampai habis. Sebab, dalam pembelajaran ini dilakukan hanya menyalin ulang apa yang terdapat dalam buku. Sehingga, pelajaran catat buku sampai habis ini terkesan monoton dan tidak bervariasi. Pembelajaran tersebut masih didominasi oleh guru, sehingga peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran berjalan membosankan. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap komunikatif antar peserta didik, model pembelajaran yang dapat memperluas konsep materi, serta model pembelajaran yang mempunyai fase dimana pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut di dalam pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran yang dapat memperjelas apa yang disampaikan guru sehingga cepat dimengerti oleh peserta didik dan membuat suasana lebih bermakna. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran berlangsung. Model ini digunakan agar anak bersemangat dan gembira dalam belajar dan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran. Pembelajaran matematika dengan model *Joyfull Learning* selain dapat digunakan dalam metode diskusi dan metode tanya jawab kegiatan ini dapat dilakukan dalam penelitian ini dengan kegiatan berupa Bryan Gym (Senam Otak), tepuk tangan (yel-yel) serta humor (video, cerita

lucu, dan tebak tebakan) yang dapat diselipkan di sela-sela proses belajar mengajar. Diharapkan agar pembelajaran lebih efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Noor Thayyibatulillah Mubarakah (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Berpangkat Kelas IX MTS Negeri 4 Banyuwangi Tahun Ajaran 2022/2023”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap kemampuan literasi matematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *joyfull learning* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, karena pembelajaran yang dibawakan menyenangkan dan membuat peserta didik berperan aktif pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Banyuajuh 3”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Adakah pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap kemampuan numerasi materi pecahan siswa kelas III SDN Banyuajuh 3 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap kemampuan numerasi pecahan siswa kelas III SDN Banyuajuh 3.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Siswa

Dengan penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* diharapkan siswa mampu belajar matematika dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Diharapkan siswa dapat menumbuhkan semangat dan focus dalam belajar matematika.

2. Bagi Guru

Dengan penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* akan membantu guru dalam mengupayakan pembelajaran yang dapat memperluas konsep model terdahulu, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam memilih model pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini dapat mengembangkan wawasan peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan.

E. Batasan Penelitian

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini jelas dan terarah, maka diperlukan adanya pembatasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Banyuajuh 3.
2. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas III SDN Banyuajuh 3.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menghindari perbedaan pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Joyfull Learning*

Model pembelajaran *joyfull learning* merupakan pembelajaran yang dibuat dengan sebaik mungkin sehingga dapat memberikan suasana yang penuh keceriaan dan menyenangkan agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan. Di dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara menata ruangan kelas dengan menempel hasil kreatifitas peserta didik agar menciptakan suasana kelas yang menarik dan nyaman. Mengajak peserta didik untuk lebih aktif dengan cara mengajak peserta didik dalam pendekatan riang melalui brayn gym (senam otak) atau ice breaking agar suasana kelas menjadi menyenangkan.

2. Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang wajib dicapai dan akan terwujud apabila siswa memiliki kemampuan numerasi yang baik. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dalam menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi terdiri dari kemampuan menghitung dan mengestimasi menggunakan bilangan bulat, operasi hitung pecahan, desimal, persen, dan

perbandingan. Operasi hitung ini meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.

3. Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan adalah bilangan yang bagian dari keseluruhan (a bagian dari b) atau dapat ditulis sebagai $\frac{a}{b}$, dengan syarat $b \neq 0$ dan b bukan faktor dari

a. Bilangan tersebut, contohnya bilangan $\frac{1}{2}$.