

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang lingkup pendidikan yang berada di abad 21 dituntut untuk selalu diselaraskan dengan perkembangan teknologi serta meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengimplementasikan arti dan makna pendidikan. Pendidikan merupakan wadah yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan secara utuh, sehingga hal itu memberikan ruang kepada setiap orang yang akan mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang RI, 2003).

Di Indonesia terdapat banyak jenjang pendidikan yang dapat ditempuh. Pendidikan biasanya bisa kita dapatkan dimana saja baik pendidikan formal, pendidikan nonformal dan informal (Syaadah *et al.*, 2023:125). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 14 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan formal sendiri biasanya terdiri dari beberapa jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga

pendidikan tinggi (Undang-Undang RI, 2003). Tingkatan jenjang yang paling pas dan cocok untuk membentuk pola pikir, karakter, dan sifat anak di awal pertumbuhan menuju ke masa depan yang lebih baik adalah jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), sebab tingkat satuan pendidikan yang dianggap sebagai dasar pendidikan adalah Sekolah Dasar (SD).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 17 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah (Undang-Undang RI, 2003). Megawati dalam Trinova *et al.*, (2020:214) mengatakan bahwa pendidikan dasar merupakan bagian terpenting bagi setiap siswa untuk meningkatkan dirinya di masa yang akan datang, dan memberi mereka bekal dasar untuk hidup layak di seluruh dunia. Oleh karena itu, program pendidikan dasar harus mengembangkan potensi yang ada pada setiap siswa secara selaras dan bersama-sama. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu lembaga pendidikan dasar yang bertujuan untuk menyelenggarakan pendidikan dan mewujudkan kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta kasih, bangga terhadap bangsa dan negara, cakap, kreatif, berakhlak mulia dan mampu memecahkan masalah di lingkungan (Mustofa, 2022). Pendidikan Sekolah Dasar (SD) secara teknis berarti membimbing, melatih, dan mengajar siswa dari usia 7 hingga 12 tahun sebab anak pada usia ini sedang masanya untuk berkembang.

Piaget dalam Sudarwan (2011:64) pada usia 7 sampai 12 tahun merupakan masa perkembangan kognitif pada anak yang disebut sebagai tahap operasi konkret (*concrete operations stage*). Pada masa ini anak sudah dapat berpikir logis dan abstrak. Anak-anak pada usia ini terbatas pada

pemikiran yang konkrit, jelas, tepat, pengalaman yang nyata, dan bukan abstrak. Proses berpikir anak-anak berubah secara signifikan selama periode tertentu. Anak-anak yang lebih besar mampu memahami sebab-akibat serta *pandai* matematika dan sains. Anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan ingatan yang lebih baik dibandingkan anak-anak normal yang lebih muda dari usianya. Di sekolah, anak-anak pada usia ini juga belajar menggunakan strategi memori.

Pendidikan memberikan kesempatan kepada anak untuk bersaing dan mengembangkan potensinya dan di Sekolah Dasar (SD) pendidikan diberikan kepada siswa dengan mata pelajaran yang harus mereka pahami (Vivi, 2019:133). Adapun beberapa mata pelajaran yang harus dipahami oleh siswa diantaranya, yaitu Bahasa Indonesia, PKN, Pendidikan Agama, Matematika, Seni Budaya, Penjaskes dan IPA. Pendidikan sendiri sering dikaitkan dengan sekolah. Semua keterampilan anak diasah melalui pendidikan salah satunya adalah kemampuan berhitung. Berhitung merupakan salah satu cabang ilmu matematika. Sebagaimana dinyatakan Romlah (dalam Himmah *et al.*, 2021:58) kemampuan berhitung adalah upaya pembelajaran matematika yang mempelajari tentang sifat-sifat dan hubungan bilangan real serta perhitungannya, khususnya perhitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Berhitung merupakan materi dasar dalam pembelajaran matematika dengan tujuan untuk mengasah keterampilan yang berkaitan dengan bilangan. Keuntungan pembelajaran berhitung pada anak adalah untuk menghindari rasa takut anak dalam belajar matematika yang bertujuan agar anak dapat

mempelajari dasar-dasar belajar berhitung dalam suasana menyenangkan, aman, nyaman, dan menarik sehingga anak siap untuk berpartisipasi dalam kehidupan nyata di Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimana-mana. Keterampilan berhitung siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas, oleh sebab itu guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran atau alat peraga dalam berhitung untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak (Valentina & Wulandari, 2022:602). Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan anak Sekolah Dasar (SD) dalam berhitung. Kemampuan dalam membandingkan bilangan juga termasuk kedalam salah satu kemampuan berhitung yang ada pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran dasar pada setiap jenjang pendidikan. Hal ini dirumuskan dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006, yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika hendaknya diajarkan pada setiap jenjang pendidikan guna membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, kritis, analitis, kreatif, sistematis, dan dapat berkolaborasi. Matematika memegang peranan penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir seseorang dalam berbagai bidang. Ketika mempelajari matematika siswa lebih kritis dalam memahami suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika hendaknya diajarkan kepada semua siswa Sekolah Dasar (SD) hingga universitas (Nainggolan *et al.*, 2021:2618). Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam

perkembangan IPTEK, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal hendaknya mampu menyelenggarakan proses pembelajaran matematika yang bermakna dan menarik sehingga konsep matematika yang terkesan sulit dan abstrak dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Belajar matematika merupakan aktivitas mental yang intens karena matematika melibatkan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif. Belajar matematika pada hakikatnya adalah mempelajari ide-ide dan struktur-struktur yang disusun berdasarkan urutan yang logis. Bagi sebagian besar peserta didik, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit, paling membosankan, dan seringkali paling menakutkan. Keadaan ini menyebabkan mata pelajaran matematika dibenci, atau bahkan diabaikan (Vivi, 2019:133).

Pembelajaran Matematika sebaiknya dikolaborasikan dengan strategi, model atau metode pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah strategi pembelajaran *Joyfull Learning*. Proses pembelajaran Matematika dengan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* akan berjalan beriringan dengan bermain sambil belajar, hal ini tentunya akan mendorong siswa agar aktif serta tidak merasa bosan ketika belajar. Dengan bermain, anak-anak aktif belajar dan dengan belajar, mereka juga aktif bermain. Sambil bersenang-senang, anak menyerap ilmu dan keterampilan, sambil belajar memperbaharui dirinya agar kondisi mentalnya tidak dalam keadaan stres terus-menerus (Hatmawati, 2021:153).

Hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Senin 30 Oktober 2023 tepatnya pukul 09.00 WIB yang bertempat di SDN Kalianget Timur V, peneliti mengamati bagaimana cara guru kelas 2 SDN Kalianget Timur V dalam mengajarkan siswa tentang mata pelajaran matematika ternyata pada kegiatan pembelajaran tersebut (1) guru cenderung menggunakan metode ceramah atau pembelajaran berpusat kepada guru saja (*teacher centered learning*); dan (2) tidak menggunakan media atau alat peraga sebagai penunjang dalam pembelajaran matematika. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada ibu Ningsih selaku guru kelas 2, dimana pada saat proses wawancara tersebut berlangsung guru kelas 2 menyampaikan bahwasanya ada beberapa siswa kelas 2 yang masih kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya materi membandingkan bilangan dan terkadang nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran matematika tidak memuaskan atau dikatakan di bawah KKM dan SDN Kalianget Timur V dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka, salah satu contoh kelas yang menggunakan kurikulum merdeka adalah kelas 2.

Mengantisipasi masalah yang muncul dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SDN Kalianget Timur V, maka strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dapat menjadi salah satu solusinya. Dengan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* peserta didik akan lebih suka belajar matematika pada kondisi yang nyaman dan tidak mengekang. Hatmawati (2021:149) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* memberikan kontribusi yang besar terhadap semangat belajar siswa

dengan terlibat dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan suasana belajar menyenangkan yang memungkinkan siswa memusatkan seluruh perhatiannya pada proses pembelajaran. Kondisi yang menyenangkan, aman dan nyaman akan mengaktifkan *neo cortex* (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses belajar serta meningkatkan rasa percaya diri anak. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian Hatmawati yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* yaitu hasil belajar siswa rendah. Selanjutnya, setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai.

Sinaga & Situmorang (2021:291) pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan metode yang digunakan oleh guru. Dalam hal ini guru membantu siswa agar lebih mampu menyerap materi melalui suasana yang menyenangkan dan bebas stres sehingga menimbulkan perasaan senang sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Perasaan gembira ini tidak hanya dirasakan oleh siswa tetapi juga oleh para guru. Di sisi lain, proses pembelajaran ini akan meningkatkan kreativitas siswa sebagai pembelajaran dan guru sebagai pengajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian Sinaga & Situmorang yang dibuktikan dengan kemampuan menulis cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 2. Sipoholon Tahun Ajaran 2020/2021 sebelum menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* nilai yang diperoleh oleh siswa rendah. Selanjutnya, sesudah menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai.

Adanya perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menjadi hal yang penting untuk penelitian ini karena banyak penelitian yang menemukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* pada kurikulum 2013 dapat meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan masih jarang penelitian untuk kurikulum merdeka yang menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dapat menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran matematika. Oleh sebab itu maka akan diadakannya penelitian tentang efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 SDN Kalianget Timur V.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah disampaikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah: bagaimana efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 di SDN Kalianget Timur V ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana keefektivan penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 di SDN Kalianget Timur V .

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah baik secara teoritis dan secara praktis, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa membantu untuk mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi membandingkan bilangan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru, dengan adanya strategi pembelajaran *Joyfull Learning* (model pembelajaran menyenangkan) diharapkan dapat mempermudah guru kelas 2 dalam menyampaikan pembelajaran matematika materi tanda bilangan (lebih besar, lebih kecil atau sama banyak) kepada siswa dan membuat suasana pembelajaran di kelas menyenangkan dari sebelumnya.
- b. Bagi Siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dalam menentukan tanda bilangan (lebih besar, lebih kecil atau sama banyak) dengan adanya model pembelajaran *Joyfull Learning*, serta mendapatkan pengetahuan yang bermakna.
- c. Bagi Sekolah, hasil dari penelitian ini dengan adanya penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* khususnya pada mata pelajaran matematika dapat membuat suasana pembelajaran jauh lebih menarik serta menyenangkan dan siswa akan aktif dalam memahami kemampuan berhitung khususnya kemampuan dalam

menentukan tanda bilangan (lebih besar, lebih kecil atau sama banyak) sehingga akan mendapatkan nilai yang meningkat di sekolahnya.

- d. Bagi Peneliti, peneliti dapat mengetahui efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 di SDN Kalianget Timur V

E. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel X : Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran menyenangkan yang membuat suasana kelas menjadi nyaman dan menarik sehingga pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung di dalam ruang kelas pembelajarannya tidak lagi terkesan monoton dan membosankan, dimana siswa dapat bermain sambil belajar. Langkah-langkah dari strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terdiri dari empat langkah-langkah, yaitu : (1) persiapan; (2) penyampaian; (3) pelatihan; dan (4) penutup.

2. Variabel Y : Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan sebuah nilai yang didapatkan peserta didik setelah melalui test yang diberikan oleh peneliti yang berupa soal *pretest* dan *posttest*. Dimana pada hasil belajar tersebut dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami atau menerima materi yang diberikan salah satunya adalah materi membandingkan bilangan (lebih besar, lebih kecil dan sama banyak) pada mata pelajaran matematika.