

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa dan negara. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter, yang akan menjadi penentu masa depan bangsa. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam setiap kebijakan dan praktik pembelajaran.

Saat ini, dunia pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang signifikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu isu krusial adalah adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan hasil belajar siswa di lapangan. Mata pelajaran Matematika, misalnya, memiliki peran vital dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa. Menurut Susilo, Marsitin, & Pranata (2023), seorang ahli pendidikan matematika, Matematika adalah "alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan problem-solving dan analitis". Namun, dalam praktiknya, pelajaran Matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Pandangan negatif ini secara langsung berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada peserta didik Sekolah Dasar (SD).

Masalah ini tidak hanya terjadi di satu tempat, tetapi juga terkonfirmasi oleh berbagai temuan dalam jurnal-jurnal penelitian pendidikan matematika di tingkat SD. Berdasarkan tinjauan beberapa jurnal, ditemukan bahwa kesulitan siswa SD dalam Matematika seringkali berakar pada kurangnya pemahaman konsep dasar dan metode pembelajaran yang kurang inovatif (Amanda, Nisa, & Suriani, 2024). Misalnya, masalah sering muncul pada topik-topik abstrak yang tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Selain itu, dominasi metode konvensional (ceramah) membuat siswa menjadi pasif dan cepat bosan, yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya daya serap materi dan menurunnya minat belajar (Yanuar & Pius, 2023). Tantangan terbesar yang dihadapi guru adalah bagaimana menerapkan metode yang inovatif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan lebih termotivasi dan antusias.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V SDN Pakong 1 Kecamatan Pakong Pamekasan pada semester gasal tahun pelajaran 2025/2026, kondisi serupa juga ditemukan. Dari total 17 siswa (8 laki-laki dan 9 perempuan), diketahui bahwa motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran Matematika masih rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, kurang antusias dalam menjawab pertanyaan, dan cepat kehilangan fokus, terutama saat dihadapkan pada soal-soal hitungan yang kompleks. Data nilai ulangan harian (sebelum penelitian) menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar

klasikal masih jauh dari kriteria minimal yang ditetapkan sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu menciptakan suasana belajar yang positif, interaktif, dan bermakna. Kondisi ini mendesak adanya perubahan mendasar dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Matematika.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di atas dan meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti mengajukan metode *Joyful learning* sebagai solusi sementara yang akan diuji efektivitasnya. menurut (Amelia, 2023) *Joyful learning* adalah suatu poses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran. *Joyful learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada si peserta didik dan menghadapkan peserta didik kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan. Pendekatan ini menekankan pada aktivitas permainan edukatif dan interaktif yang berpusat pada siswa, sehingga siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, diharapkan siswa akan lebih

mudah memahami konsep-konsep Matematika dan terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Pilihan penggunaan metode *Joyful learning* juga didukung oleh temuan-temuan penelitian yang relevan sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan dampak positif dari pendekatan ini terhadap pembelajaran Matematika di SD. Misalnya, penelitian (Ramadhani, Nurhadi, Aprilia, & Azainil, 2024) Penerapan pembelajaran *Joyful learning* dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, yaitu terlihat dari meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dan meningkatnya prestasi belajar matematika peserta didik, (Wulandari, Mulyono, & Mahendra, 2024) menyimpulkan bahwa *Joyful learning* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga berujung pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan ini memperkuat kerangka pemikiran bahwa Metode *Joyful learning* Meningkatkan Motivasi Belajar dan Meningkatkan Hasil Belajar. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan *Joyful learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus diterapkan pada materi Bangun Datar. Mayoritas studi terdahulu berfokus pada topik lain seperti operasi bilangan, pecahan, pengukuran, maupun peningkatan motivasi secara umum tanpa mengaitkannya

dengan karakteristik konsep bangun datar yang menuntut pemahaman visual, manipulatif, dan kemampuan representasi ruang. Dengan demikian, penelitian yang akan dilaksanakan menjadi penting dan berbeda karena memberikan kontribusi baru dalam penerapan *Joyful learning* secara lebih spesifik pada materi Bangun Datar, serta menguji apakah model pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi ini.

Berdasarkan latar belakang masalah, urgensi peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di kelas V SD, serta potensi besar Metode *Joyful learning* yang didukung oleh kajian teoretis dan hasil penelitian relevan, peneliti merasa perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan secara empiris keefektifan penerapan Metode *Joyful learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, penulis menyusun rancangan pembelajaran dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika melalui Metode *Joyful learning* di Kelas V SD".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika kelas 5 SDN Pakong 1 setelah menggunakan Metode *Joyful learning* pada materi Bangun Datar
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN Pakong 1 setelah menggunakan Metode *Joyful learning* pada materi Bangun Datar?
3. Bagaimana peningkatan respon siswa di kelas V SDN Pakong 1 setelah menggunakan Metode *Joyful learning* pada materi bangun datar

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana telah di uraikan di atas, maka tujuan penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas V SDN Pakong 1 melalui penerapan Metode *Joyful learning*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakong 1 pada materi bangun datar setelah diterapkannya Metode *Joyful learning*
3. Untuk mengetahui peningkatan respon siswa kelas V SDN Pakong 1 terhadap proses pembelajaran bangun datar setelah penggunaan Metode *Joyful learning*

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar Matematika dengan menggunakan Metode *Joyful learning*
- b. Dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar Matematika.
- c. Dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

2. Bagi Siswa:

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
- b. Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika.
- c. Dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

3. Bagi Sekolah:

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah.
- b. Dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam bidang pendidikan.
- c. Dapat membantu sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Lain:

- a. Dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa.
- b. Dapat membantu peneliti lain dalam mengembangkan Metode *Joyful learning* untuk mata pelajaran lain.

- c. Dapat membantu peneliti lain dalam meningkatkan kualitas penelitian pendidikan.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Pakong 1.
2. Materi yang diajarkan difokuskan pada pelajaran Matematika materi luas bangun datar (trapesium dan belah ketupat).
3. Metode yang diterapkan adalah *Joyful learning* dengan aktivitas permainan edukatif dan interaktif.
4. Aspek yang diamati meliputi motivasi belajar dan hasil belajar siswa.