

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Irisan dan gabungan merupakan materi pelajaran matematika yang penting yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Dengan memahami materi irisan dan gabungan diharapkan peserta didik mampu menggunakan konsep tersebut untuk mempelajari materi selanjutnya. Peserta didik juga diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran irisan dan gabungan yang baik yaitu pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan menemukan konsep sendiri, baik secara individual maupun kelompok. Karena dengan peserta didik menemukan dan mencatat konsep, maka mereka mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan irisan dan gabungan.¹

Namun dalam praktek pembelajarannya, matematika dianggap sebagai suatu yang abstrak, menakutkan dan tidak menarik dimata peserta didik.² Suasana proses pembelajaran matematika saat ini juga terasa kaku dan membosankan, pembelajaran matematika seolah-olah hanya terbalut pada penerapan rumus-rumus dan kemampuan berhitung.³ Sehingga hal ini berakibat pada rendahnya out put peserta didik dalam menguasai materi matematika.⁴ Rendahnya prestasi belajar matematika tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam matematika, tetapi ada faktor

¹ Faiqotul Kamaliyah, "Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Guided Note Taking* dengan Pemanfaatan LKPD dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Irisan dan Gabungan bagi Peserta Didik Kelas VII B MTs Mafatihut Thullab An-Nawawi Surodadi Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011", skripsi, (semarang: fakultas tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2012), hlm. 1.

² Mutadi, pendekatan efektif dalam pembelajaran matematika, (Jakarta: PUSDIKLAT tenaga teknis keagamaan - depag bekerjasama dengan ditbina widyaiswara, lan- RI, 2007), hlm. 1.

³ Purwiyastuti, "Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Berbasis *Joyful learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar Matematika", skripsi,(Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah surakarta, 2009), hlm. 2.

⁴ Mutadi, pendekatan *efektif dalam pembelajaran matematika*, hlm. 1.

lain yang mempengaruhi seperti metode mengajar dan bagaimana aktifitas peserta didik tersebut dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP N 1 Limbangan, memang sudah ada beberapa guru yang menggunakan berbagai model dalam proses pembelajaran. Namun khususnya pada mata pelajaran matematika, model dan penggunaan alat peraga masih terbatas pada materi tertentu saja. Sedangkan pada materi lain masih menggunakan model konvensional yang klasikal. Guru masih terlihat mendominasi kelas sedangkan peserta didik masih cenderung pasif.

Salah satu materi yang masih disampaikan menggunakan model pembelajaran klasikal dengan metode konvensional (ceramah) antara lain adalah materi irisan dan gabungan. Pada materi ini guru lebih banyak menyampaikan materi dengan ceramah disertai dengan demonstrasi berupa menuliskan contoh-contoh di papan tulis. Cara ini pun masih belum efektif. Hal itu terlihat ketika guru menjelaskan, ada peserta didik yang tidak memperhatikan dan ada yang ngobrol sendiri.

Dikarenakan proses belajar mengajar materi irisan dan gabungan lebih didominasi oleh guru sehingga peserta didik cenderung pasif. Aktivitas peserta didik hanya sebatas mencatat dan menyalin. Tidak tercipta suasana belajar yang menyenangkan, yang dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga suasana belajar tidak menarik dan membosankan. Akibatnya hasil belajar peserta didik pada materi irisan dan gabungan belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran alternatif yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta tidak membosankan. Dengan demikian peneliti memilih model pembelajaran *joyful learning* dengan pendekatan bermain di luar kelas yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan.

Model *joyful learning* merupakan model pembelajaran yang dapat disampaikan dengan berbagai metode, antara lain bisa digunakan metode permainan, melalui nyanyian, gerakan, diskusi, demonstrasi dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik.. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan bermain di luar kelas yang memungkinkan peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran, karena dalam model ini peserta didik melakukan pembelajaran melalui bermain dan diri peserta didik yang menjadi objek dalam permainan tersebut. Dengan begitu maka proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan peserta didik dapat menemukan konsep melalui cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Joyful learning* dengan Pendekatan Bermain di Luar Kelas dalam Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Irisan dan Gabungan bagi Peserta Didik Kelas VII F SMP N 1 Limbangan Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013". Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *Joyful learning* pada Kelas VII F SMP N 1 Limbangan?
2. Apakah keaktifan peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan dapat ditingkatkan melalui model *Joyful learning*?
3. Apakah hasil belajar peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan dapat ditingkatkan melalui model *Joyful learning*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:
 - a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *joyful learning* di SMP N 1 Limbangan.

- b. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan.
 - c. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan.
2. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:
- a. Manfaat bagi peserta didik
 - 1) Memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi peserta didik.
 - 2) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika yang dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit.
 - 3) Meningkatkan konsentrasi dan keaktifan peserta didik di dalam kelas.
 - 4) Menjalin kerja sama antar peserta didik menjadi lebih baik dan menjadikan kelas semakin kompak.
 - b. Manfaat bagi guru
 - 1) Memotivasi guru untuk memaksimalkan penggunaan variasi model pembelajaran supaya tujuan pembelajaran matematika di sekolah dapat terwujud.
 - 2) Sebagai bahan rujukan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - 3) Sebagai bahan evaluasi guru untuk memperbaiki interaksi guru dan peserta didik.
 - c. Manfaat bagi peneliti
 - 1) Mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian penerapan model *joyful learning* dengan pendekatan bermain di luar kelas.
 - 2) Mengetahui kekurangan dan kelemahan pada saat pembelajaran agar dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.

3) Mengetahui proses pembelajaran di lingkungan sekolah SMP N 1 Limbangan dan dapat mengetahui karakteristik peserta didik sebagai bekal untuk mengajar.

d. Manfaat bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan perbaikan atau evaluasi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penggunaan variasi model pembelajaran di sekolah.
- 3) Mendapat masukan tentang penelitian yang dapat meningkatkan kemajuan sekolah.