

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin maju dan semakin mendorong usaha-usaha perbaikan terhadap proses atau jalannya pembelajaran. Situasi saat ini membuat seorang guru harus mampu memanfaatkan atau seorang guru harus mahir menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam melakukan kegiatan pembelajaran terhadap siswa. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy, dalam sambutan tertulis peringatan Hari Guru Nasional dan HUT PGRI ke-73 tingkat Provinsi Jawa Barat mengungkapkan bahwa guru perlu meningkatkan profesionalisme terkait mental, komitmen, dan kualitas agar memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 karena Revolusi industri 4.0 menuntut guru mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang super cepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul (Tempo.co, 10 Desember 2018). Maka di era 4.0 kita sebagai pendidik dituntut untuk tidak menjadi orang yang gagap teknologi (gaptek), sehingga bisa menggunakan teknologi seoptimal mungkin untuk perkembangan pendidikan yang semakin hari semakin pesat seperti halnya pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam

berbagai disiplin ilmu. Menurut Supardi (dalam Arta dkk, 2020:264) matematika adalah bidang ilmu yang berisi konsep-konsep abstrak dan disusun sedemikian rupa berdasarkan alasan-alasan logis. Sedangkan Siagian (dalam Arta dkk, 2020:265) menjelaskan, matematika adalah disiplin ilmu yang menekankan pada pemahaman dan latihan sebagai proses dalam pembelajaran. Maka dari itu setiap orang dirasa perlu untuk mempelajari dan memahami matematika. Kemampuan matematika yang baik akan membuka peluang yang besar pada masa depan yang lebih produktif. Demikian sebaliknya, kemampuan matematika yang kurang baik akan memperkecil peluang tersebut.

Seperti apa yang sudah disampaikan di atas bahwa sangatlah penting dan dirasa perlu untuk mempelajari dan memahami matematika. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MTs Sabilul Huda diperoleh bahwa kondisi pembelajarannya kurang kondusif dikarenakan siswa kurang memperhatikan guru di kelas saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa lemah dalam hal kemampuan pemecahan masalah matematikanya. Hal ini juga di perkuat dari hasil wawancara dengan Ibu Susanti selaku guru matematika di MTs Sabilul Huda yang menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika di sebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap matematika yang dianggap sulit dan membosankan.

Untuk mengatasi kesulitan belajar siswa maka di perlukan suatu model yang mampu menghilangkan anggapan-anggapan siswa terkait pembelajaran

matematika yang dianggap sulit dan membosankan. sebelum melakukan pembelajaran, guru harusnya menelaah lagi model yang akan digunakan pada materi yang hendak diajarkan. Model yang digunakan hendaknya melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman terutama untuk siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan *Joyfull Learning*. Menurut Asmani (dalam Caesarani dkk, 2022) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri menyenangkan, melibatkan siswa, dan menuntut siswa untuk aktif. Penggunaan model *Joyfull Learning* merupakan alternatif model yang dapat di lakukan untuk meningkatkan minat belajar yang menyenangkan sehingga keaktifan siswa meningkat, dan berakibat pada hasil belajar.

Pembelajaran matematika memiliki banyak cabang diantaranya aljabar, geometri, kalkulus, statistika, dan lain lain. Bangun ruang sisi datar merupakan bagian dari materi geometri. Salah satu materi geometri yaitu prisma dan limas. Walle (dalam Nursyamsiah, 2020:98) menyatakan bahwa geometri digunakan oleh banyak orang dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga hal tersebut menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep geometri. Akan tetapi, fakta dilapangan memperlihatkan hal yang berbeda masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar. Menurut Hasibuan (dalam Nursyamsiah, 2020:98) Kesulitan-kesulitan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar adalah siswa tidak memahami secara benar bagaimana

menentukan luas permukaan kubus, balok, prisma, limas. Siswa juga terkadang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang terkait dengan volume limas.

Menurut Rohmah (dalam Nursyamsiah, 2020:99) Dari pengalaman selama ini, cara guru mengajar yang hanya menekankan pada penguasaan konsep yang mengacu pada hafalan belaka, mereka hanya dapat berhitung dan menghafal rumus, akan tetapi tidak dapat menjelaskannya dari mana rumus tersebut diperoleh. Konsep merupakan hal yang sangat penting, pemahaman konsep tidak sekedar mengandalkan hafalan, terutama dalam memecahkan masalah terkait dengan volume dan luas permukaan suatu bangun ruang sisidatar.

Salah satu sebab siswa kurang menguasai materi prisma dan limas dalam kemampuan pemecahan masalah adalah kurangnya pemahaman konsep terhadap bangun ruang prisma dan limas. Maka perlu ada media pembantu untuk mempermudah siswa dalam pemahaman konsep mengenai volume pada prisma dan limas. Disini peneliti memiliki media yang di anggap mampu membantu siswa. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat, menerapkan, dan mengatur kembali suatu konsep untuk memecahkan suatu permasalahan dengan pemahaman konsep yang dimilikinya. Hadi & Umi Kasum (dalam Rohmayani & Hastari, 2022:160) mengatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep matematis siswa dalam hal siswa belum bisa mengembangkan serta mengaplikasikan sebuah konsep dasar yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam suatu permasalahan. Maka dari itu dengan menggunakan Media K-Vol

persegi ini di pergunakan untuk membantu siswa memahami konsep terkait volume prisma dengan limas dengan cara alas dan tinggi pada prisma dan limas dibuat sama.

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran sangatlah rendah dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional yang dimana siswa diminta untuk menghafal bukan menganalisis secara kritis. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut pada kesempatan kali ini saya mengangkat judul **”Pengaruh Model *Joyfull Learning* Berbantuan Media K-Vol Persegi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”** diharapkan dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasai Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas dapat ditarik identifikasi masalah dalam peneletian ini adalah.

1. Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
2. Siswa masih lemah dalam hal kemampuan pemecahan masalah matematis.
3. Kesulitan siswa belajar materi prisma dan limas

C. Batasan Masalah

Agar lebih efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada sub materi matematika volume prisma dan limas.

2. Model yang digunakan adalah model *Joyfull Learning* berbantuan Media K-Vol persegi.
3. Dalam penelitian ini hanya meninjau kemampuan pemecahan masalah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan rumusan masalah penelitian ini adalah

“Adakah Pengaruh Model *Joyfull Learning* Berbantuan Media K-Vol Persegi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa Pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII MTs Sabilul Huda Gadu Barat Ganding?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

“Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Model *Joyfull Learning* Berbantuan Media K-Vol Persegi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Prisma dan Limas kelas VIII MTs Sabilul Huda Gadu Barat Ganding”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Dengan adanya model *Joyfull Learning* Siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi prisma dan limas.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan akan menjadi saran ataupun masukan pada guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terhadap materi perisma dan limas juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah guna memperbaiki pembelajaran dan referensi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media K-Vol persegi.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini menerapkan apa yang peneliti dapatkan selama di bangku kuliah serta menambah wawasan, pengalaman, serta ilmu pengetahuan yang di miliki peneliti.

G. Definisi Operasional

1. *Joyfull Learning*

Joyfull Learning adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam sekanario belajar atau proses pembelajaran.

2. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan proses untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan

untuk mengatasi proses berfikir untuk menarik kesimpulan atau membuat suatu pernyataan baru yang benar berdasarkan pada beberapa pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan atau diasumsikan sebelumnya.

3. Media Pembelajaran K-Vol (konsep vlume) Persegi

Media pembelajaran adalah alat bantu yang memiliki peran sebagai penyampai pesan/materi dalam proses belajar. Salah satunya dengan menggunakan Media Pembelajaran K-Vol (konsep volume) Persegi. K-Vol Persegi merupakan suatu konsep yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memecahkan masalah pada materi prisma dan limas.