

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika adalah salah satu komponen yang mempunyai Peran penting dalam pendidikan. Materi matematika terdiri atas konsep-konsep yang abstrak sehingga seorang guru dituntut mampu menemukan cara yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika sehingga konsep matematika dapat diterima peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Pembelajaran matematika umumnya menyajikan suatu konsep algoritma (hitung menghitung) dalam menyelesaikan permasalahan.<sup>1</sup>

Namun pada kenyataannya, menurut Van de Walle & Folk dalam pembelajaran matematika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang disajikan secara formal. Oleh karena itu sebaiknya pembelajaran matematika disampaikan pada level non formal atau dengan kata lain disampaikan secara kontekstual dan menyenangkan.<sup>2</sup> Selain itu, Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika terlalu sulit dan membosankan yang disebabkan oleh anggapan bahwa matematika itu mata pelajaran yang perhitungannya rumit sehingga menjadikan matematika sebagai pelajaran yang harus dihindari karena peserta didik juga sering melakukan kekeliruan dalam belajar menghitung, belajar geometri, terlalu banyak rumus yang digunakan dan menyelesaikan beberapa bentuk soal.<sup>3</sup>

Akibatnya banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam mempelajari materi matematika sehingga pendidik dituntut untuk mencari dan memilih strategi mengajar yang menarik, mudah dipahami peserta didik, menggugah semangat, menantang keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>4</sup>

Selain itu juga bisa dilakukan dengan cara menyampaikan materi sedikit demi sedikit sampai peserta didik benar-benar faham, kemudian memberikan contoh yang konkret didepan kelas, peserta didik diberi tugas meringkas materi yang disampaikan,

---

<sup>1</sup> Ummu Khairiyah, "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SD/MI Lamongan," *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* vol.5, no (2019).

<sup>2</sup> J Van de Walle and S Folk, "Elementary and Middle Scholol Matematich," *Teaching Developmentally. Toronto: Pearsion Education Canada Inc* (n.d.).

<sup>3</sup> Ulfatul Wasiah, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMP Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid'19," *jurnal pendidikan matematika* 9, No.3 (2021).

<sup>4</sup> Khairiyah, "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SD/MI Lamongan."

mengerjakan contoh soal dan lain sebagainya.<sup>5</sup> Namun Kenyataan dilapangan masih jauh dari yang diharapkan. Permasalahan ini menyebabkan terjadinya kekacauan, keluhan dan kebingungan pada pendidik sendiri.

Salah satunya adalah hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik masih rendah. Rendahnya kemampuan peserta didik diakibatkan karena peserta didik kurang dalam hal mengamati, mendengarkan, memahami dan susah untuk diajak berlogika ketika pembelajaran matematika berlangsung.<sup>6</sup> Akibatnya pemahaman yang diperoleh tidak sesuai dengan apa yang dimaksud dalam materi yang disampaikan sehingga hasil belajar yang dicapai sangat rendah. Maka dari itu diperlukannya usaha dan upaya untuk memperbaiki pembelajaran matematika di sekolah.

Oleh karena itu inovasi-inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan pemahaman juga prestasi belajar peserta didik hingga mencapai rata-rata pada hasil belajarnya.<sup>7</sup> Seperti menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif agar dalam proses belajar mengajar berjalan dengan efektif serta membuat atau memakai media pembelajaran guna untuk mendukung proses pembelajaran agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan baik.

Karena pendidikan Matematika dijadikan sebagai mata pelajaran yang memegang peran penting baik dalam menghadapi ilmu dan teknologi. Matematika memiliki sebuah potensi besar yang dapat membekali siswa menghadapi persaingan. Oleh karena itu, matematika dapat dijadikan media dalam mengembangkan keterampilan abad 21.<sup>8</sup> Matematika dapat menjadi tenaga pendukung menyiapkan para siswa agar mampu memecahkan masala. Besarnya peranan matematika sebagai ilmu dasar, dapat dilihat pada besarnya tuntutan keterampilan matematis yang harus dimiliki terutama dalam menghadapi Abad 21. Karena setiap orang yang hidup di Abad 21 ini,

---

<sup>5</sup> Inayah Rizki Khaesaran and Eka Khairani Hasibuan, "Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya* 15 No 3 (2021).

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Intan Indria Hapsari and Mamah Fatimah, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2," *Prosiding dan Web Seminar (Webinar) "Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0"*, (2021).

<sup>8</sup> Riska Dwi Rahma and Titik Ratnasari, "Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika," *SICEDU: Science and Education Journal* 1, No 2 (2022).

setidaknya harus memiliki 4 keterampilan yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan komunikasi (*communication*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*).<sup>9</sup>

Sejalan dengan hal itu, Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran Abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.<sup>10</sup>

Peran pendidik sangat penting dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran agar mencapai keberhasilan peserta didik, hal tersebut juga didukung firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat di jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (QS. an-Nahl: 125)<sup>11</sup>

Kandungana dari surat diatas ialah Allah memerintahkan Rasulullah untuk berdakwah menyeru manusia taat pada agamanya, menjelaskan cara pengajaran yang baik dan berkata dengan cara yang baik tidak mengandung keraguan, mampu berdebat atau membantah sesuatu yang salah dengan cara yang baik dan benar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa maksud ayat Al-qur'an diatas adalah Allah memerintahkan pada manusia untuk melakukan pengajaran yang baik dan benar dengan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dimana peserta didik akan mudah memahami materi yang diajarkan, menggunakan bantuan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat membantu pendidik menjelaskan materi, selain itu pendidik harus memperhatikan

---

<sup>9</sup> Ibid., 449.

<sup>10</sup> Ibid., 450.

<sup>11</sup> "Kementrian Agama Republik Indonesia, Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahannya" (Solo: Tiga Serangkai, 2011), 230.

perkembangan peserta didik dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hal yang sering dijumpai di tingkat Sekolah Dasar khususnya dalam pembelajaran Matematika banyak peserta didik yang masih beranggapan sulit, rumit, dan menakutkan.<sup>12</sup> Wawancara dan observasi telah dilakukan di beberapa sekolah di Kabupaten Lamongan diantaranya SDN 2 Sungegeneng, MI Mamba'ul Ulum, dan MI Rohmatul Ummah. Berikut beberapa hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di 3 lembaga pendidikan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 2 Sungegeneng, telah di temukan beberapa masalah yang terjadi saat proses pembelajaran diantaranya yaitu: karakteristik peserta didik yang beragam, sebagian peserta didik suka mengganggu temannya, bicara sendiri, banyak yang antusias untuk bertanya, peserta didik masih bingung dengan materi yang disampaikan khususnya materi perkalian, kurangnya dukungan dari orang tua, minimnya minat belajar peserta didik.<sup>13</sup>

Sedangkan hasil observasi yang dilakukan telah ditemukan strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran interaktif dimana peserta didik disuruh diskusi dengan temannya, sering menerapkan metode ceramah terkadang menerapkan metode demonstrasi dan diselingi permainan, hanya menggunakan media LKS dan papan tulis padahal sudah tersedia media TV untuk penayangan video pembelajaran namun jarang digunakan (digunakan hanya saat peserta didik mulai merasa bosan), makan sendiri saat pembelajaran.<sup>14</sup>

Hal ini berimbas pada hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SDN 2 Sungegeneng yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Jumlah peserta didik di kelas IV SDN 2 Sungegeneng adalah 25 peserta didik. Peserta didik yang tuntas KKM adalah 12 dengan presentasi 48% dan yang tidak tuntas KKM adalah 13 peserta didik dengan presentasi 52%.<sup>15</sup> Sehingga hasil nilai belajar peserta didik masih di kategorikan rendah karena banyak yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM.

---

<sup>12</sup> Wasiah, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMP Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid'19," h, 307-317.

<sup>13</sup> "SDN 2 Sungegeneng : Wawancara Guru Kelas 18 Oktober" (2022).

<sup>14</sup> "SDN2 Sungegeneng Observasi 17 Oktober," 2022.

<sup>15</sup> *Nilai Ulangan Harian Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 2 Sungegeneng Dokumentasi Oktober* (lamongan, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan bapak kepala sekolah di MI Mamba'ul Ulum, telah ditemukan permasalahan diantaranya: pembelajaran menggunakan metode ceramah yang diselengi dengan tanya jawab, waktu pembelajaran yang kurang lama jika matematika dijam pertama, karakteristik peserta didik yang beragam, peserta didik sering bicara sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru, media pembelajaran yang digunakan hanya lks, jika memungkinkan akan diprintkan gambar dari google dan jika dirasa keadaan kelas sudah tidak kondusif peserta didik diajak permainan, sekolah sudah menyediakan LCD namun proyekturnya hanya 1, keterbatasan ruang kelas, sekolah berbasis pondok pesantren.<sup>16</sup>

Sedangkan dari hasil observasi telah ditemukan beberapa masalah seperti strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran afektif dimana pembelajaran peserta didik lebih menekankan pada sikap karena sekoalnya berbasis pesantren, peserta didik sering bicara sendiri, tidak mendengarkan penjelasan dari guru, media pembelajaran yang digunakan hanya lks ada yang suka mengganggu temannya.<sup>17</sup> Hal ini berimbas pada hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MI Mamba'ul Ulum yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Jumlah peserta didik dikelas IV adalah 33 peserta didik. Peserta didik yang tuntas KKM adalah 12 dengan presentasi 36% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas KKM adalah 21 dengan presentasi 64%.<sup>18</sup> Sehingga hasil nilai belajar peserta didik masih di kategorikan rendah karena banyak yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah di MI Rohmatul Ummah, telah ditemukan beberapa permasalahan diantaranya : guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkadang diselengi dengan tanya jawab sehingga pembelajaran bersifat monoton, peserta didik yang kurang aktif karena dominan yang bicara banyak adalah pendidik, media yang digunakan hanya LKS dan papan tulis saja selain itu juga peserta didik banyak yang ramai sendiri, ada yang malas dan ngantuk saat pembelajaran, faktor internal dan eksternal bisa mempengaruhi minimnya minat belajar siswa ada beberapa media pembelajaran yang rusak karena terkena banjir,

---

<sup>16</sup> Alfi Ziyadah S, Pd and Drs. H Syamsu Ni'am.M.H, "MI Mamba'ul Ulum Wawancara" (Lamongan, 2022).

<sup>17</sup> *MI Mamb'ul Ulum Observasi 23 Oktober* (Lamongan, 2022).

<sup>18</sup> *Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV MI Mamba'ul Ulum, Dokumentasi 29-2 November* (Lamongan, 2022).

peserta didik disuruh menyalin tulisan dipapan tulis setelah itu ditinggal ke luar kelas sehingga peserta didik tidak terkondisikan.<sup>19</sup>

Sedangkan dari hasil observasi dapat ditemukan bahwa peserta didik banyak yang tidak menghiraukan penjelasan dari guru, bicara sendiri, minat belajar kurang, bosan dengan suasana pembelajaran. Strategi yang digunakan adalah strategi afektif yang mengedepankan nilai sikap sehari-hari, lebih sering menggunakan metode ceramah.<sup>20</sup> Hal itu akan berimbas pada hasil belajar matematika peserta didik kelas IV yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Jumlah peserta didik dikelas IV ada 22 peserta didik. Nilai peserta didik yang tuntas KKM adalah 5 peserta didik dengan presentasi 23% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas KKM adalah 17 peserta didik dengan presentasi 77%.<sup>21</sup> Sehingga hasil nilai belajar peserta didik masih di kategorikan rendah karena banyak yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari 3 lembaga yang telah dilakukan observasi bahwa strategi pembelajaran yang digunakan di MI Mamba'ul Ulum dan SDN 2 Sungegeneng belum bervariasi hanya menggunakan strategi pembelajaran afektif dan menggunakan metode ceramah saja yang terkadang diselingi dengan tanya jawab sehingga pembelajaran bersifat monoton, dimana peserta didik kurang aktif karena dominan yang bicara banyak adalah pendidik. Selain itu media pembelajaran yang digunakan di MI Mamba'ul Ulum dan SDN 2 Sungegeneng hanya lks dan papan tulis saja, terkadang di printkan gambar yang diambil dari google, sehingga peserta didik merasa bosan saat pembelajaran.

Terlebih di MI Rohmatul Ummah hanya menggunakan strategi afektif yang diselingi metode ceramah saja sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak aktif selama pembelajaran berlangsung, selain itu media yang digunakan hanya lks saja sehingga minat belajar peserta didik rendah. Dan nilai hasil belajar peserta didiknya paling rendah dibandingkan dengan 2 sekolah lainnya, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut bisa dilakukan dengan beberapa cara salah satunya yaitu penerapan strategi pembelajaran *Joyful learning* berbantuan media ular tangga khususnya dalam pembelajaran Matematika di kelas IV MI Rohmatul Ummah. Sehingga

---

<sup>19</sup> Shodiqin S.Pd and Mahbub Alawi S.Pd, "MI Rohmatul Ummah Wawancara" (Lamongan, 6 November, 2022).

<sup>20</sup> "MI Rohmatul Ummah Observasi 30 Oktober" (Lamongan, 2022).

<sup>21</sup> *Nilai Ulangan Tengah Semester Matematika Kelas IV MI Rohmatul Ummah* (Lamongan, November, 2022).

dengan memberikan penerapan Strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Strategi *Joyful Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dimana proses pembelajaran disusun sedemikian rupa guna untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.<sup>22</sup> Suasana seperti ini akan membuat siswa terfokus dalam kegiatan belajar mengajar di kelasnya, sehingga timbul rasa ingin tahu. Dan dengan timbulnya rasa ingin tahu tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sufiani berpendapat bahwa pembelajaran *Joyful Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran bermakna, kontekstual, konstruktivisme dan aktif sehingga peserta didik akan bersemangat dan merasa gembira saat kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>23</sup> Pembelajaran *Joyful Learning* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena strategi ini melibatkan peserta didik untuk berperan aktif, dan membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran selain itu juga bisa menarik kefokuskan peserta didik.<sup>24</sup>

Kelebihan dari strategi *Joyful Learning* adalah proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan santai, peserta didik bisa lebih aktif dan kreatif, lebih bervariasi dalam Menyampaikan materi pembelajaran, bisa membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi pendidik dan peserta didik, membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga mampu meningkatkan daya ingat peserta didik.<sup>25</sup>

Penerapan strategi *Joyful Learning* ini akan sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi, pengalaman dan hasil belajar peserta didik, yaitu ditunjang dengan bantuan media pembelajaran salah satunya adalah media ular tangga,<sup>26</sup> dengan adanya media ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran diharapkan akan

---

<sup>22</sup> Dkk. Caraka Putra Bhakti, "Joyful Learning: Alternative Learning Model to Improving Students's Happiness", *varia Pendidikan*, Vol 30, no (2018).

<sup>23</sup> Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (July 31, 2021): 121, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/zawiyah/article/view/2892>.

<sup>24</sup> Umu Salamah, Muhammad Taufiq, and Dkk, "Meta Analisis Pengaruh Model Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *jurnal pemahaman dan pembelajaran* vol.13,No. (2022).

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Zuita Nina, "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Persegi Di Kelas 2 SD.," *jurnal ilmiah mahasiswa PGSD* 7.NO 4 (2020): 209–218.

mempermudah peserta didik belajar dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Dimana media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu informasi yang disampaikan agar informasi tersebut mudah dipahami dan dimengerti.<sup>27</sup> Apabila proses kegiatan belajar mengajar seorang pendidik mampu menyajikan materi dengan desain yang menarik maka peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan *Strategi joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik didukung oleh beberapa teori penelitian. Adapun beberapa penelitian yang menjadi rujukan, yaitu: penelitian yang berjudul “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Yang ditulis oleh Umi Salamah, Muhammad Taufiq Dkk pada tahun 2021 yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *Joyful Learning* dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar dengan media monopoli kearifan local sebagaimana telah dirumuskan. Dengan rata-rata hasil sebelum diberikannya model *Joyful Learning* sebesar 59.34 dan meningkat setelah diberikan model *Joyful Learning* sebesar 70.36. Artinya penerapan model *Joyful Learning* sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik.<sup>28</sup>

Hasil penelitian kedua yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Janeponto”. Pada tahun 2022 Yang ditulis oleh Hatmawati, safei Dkk dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, kemampuan dan kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mengikuti pembelajaran matematika. Dengan penerapan strategi *joyful learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,00 sedangkan sebelum diterapkannya strategi *joyful learning* hasil belajar peserta didik

---

<sup>27</sup> Ummu K, “Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SD/MI Lamongan,” *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 5, no. 2 (December 9, 2018): 197–204, <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/3476>.

<sup>28</sup> Salamah, Taufiq, and Dkk, “Meta Analisis Pengaruh Model Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.”

rata-ratanya hanya mencapai 53,33. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>29</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ke tiga yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas III Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate kota Makassar” pada tahun 2018 yang ditulis oleh Nur Rahma Maulidia bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan strategi *joyful learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 88,5 sedangkan sebelum diterapkannya strategi *joyful learning* hasil belajar peserta didik rata-ratanya hanya mencapai 61,7. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>30</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ke 4 yang berjudul “Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS dengan Permainan Ular Tangga di MI Walisongo Kebaran Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan” pada tahun 2021 yang ditulis oleh Refi Meriska yang bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mengatasi kejenuhan peserta didik. Dengan menggunakan media ular tangga peserta didik mampu memecahkan masalah sederhana dan mampu mengatasi kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang ke 5 berjudul “penerapan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas V” yang ditulis oleh Kristina Djo yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga dimana sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga didapatkan minat belajar peserta didik sebesar 51% pada siklus 1, namun setelah dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga diperoleh peningkatan presentase minat belajar peserta didik sebanyak 90% pada siklus 1. dan sebelum adanya penerapan media ular tangga didapatkan minat belajar peserta didik sebesar

---

<sup>29</sup> Hatmawati and Dkk Safei, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III Sd Inpres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 04, No.4 (2022): 148–156.

<sup>30</sup> Nur Rahma Maulidia, “Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar,” 2018.

<sup>31</sup> Refi Mariska, “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Dengan Permainan Ular Tangga Di MI Walisongo Kebaran Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan,” *Prosiding SEMAI Seminar Nasional* (2021).

60% pada siklus II dan setelah adanya penerapan media ular tangga minat belajar peserta didik meningkat menjadi 85% pada siklus II. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>32</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ke 6 yang berjudul Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-sifat Persegi di Kelas 2 SD yang ditulis oleh Nina Zuita yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar materi sifat-sifat persegi pada akhir semester 1 karena masih banyak yang belum mencapai nilai KKM, dimana sebelum menggunakan media pembelajaran mendapat rata-rata hasil belajar 3,66 dan setelah dimenggunakan media ular tangga rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 18,6 . Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>33</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ke 7 yang berjudul “ Pengaruh *Joyful Learning* Berbantuan Media *Snakes and Ladders* Terhadap Hasil Belajar Fisika” yang ditulis oleh Veronika Krisdayanti Dkk yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan strategi *Joyful Learning* dengan berbantuan media ular tangga diperoleh hasil rata-rata 65,94 untuk kelas eksperimen dan 54,39 untuk kelas kontrol. Sedangkan sebelum diterapkannya strategi *Joyful Learning* dengan berbantuan media ular tangga diperoleh hasil rata-rata 32,97 untuk kelas eksperimen dan 33,48 untuk kelas kontrol . Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>34</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan, bahwa strategi *joyful learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. dengan dibuktikannya dari setiap peneliti , hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, jadi strategi *joyful Learning* ini akan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selaian itu juga terbukti berhasil dalam penggunaan strategi *joyful learning* , namun belum ada yang berbantuan media ular tangga pada pelajaran matematika di kelas IV SD/MI. Pada tempat yang ingin diteliti juga belum pernah menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sehingga peneliti

---

<sup>32</sup> Kristina Djo, “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende).,” *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* Volume 6, (2021).

<sup>33</sup> Nina, “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Persegi Di Kelas 2 SD.”

<sup>34</sup> Veronika Krisdayanti, “Pengaruh Joyful Learning Berbantuan Media Snakes and Ladders Terhadap Hasil Belajar Fisika,” *VEKTOR* 5 NO,1 (2020): 1–4.

melakukan kebaruan dengan menerapkan strategi *joyful learning* berbantuan media ular tangga pada pelajaran matematika kelas IV di sekolah MI Rohmatul Ummah.

Pentingnya dilakukan sebuah pemecahan masalah dalam pembelajaran di MI Rohmatul Ummah Karanganyar ini karena kurangnya kreativitas dalam penggunaan strategi pembelajaran yang dipakai oleh pendidik sehingga untuk hasil belajar peserta didik masih banyak yang dibawah KKM, tidak ada media pembelajaran yang bisa mendukung pembelajaran. Maka dengan cara menerapkan strategi *Joyful Learning* dengan berbantuan media ular tangga ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan diajak bermain dan berimprovisasi sehingga mereka tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sekolah MI Rohmatul Ummah untuk dijadikan sebagai tempat penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Joyful Learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan , maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Strategi *Joyful Learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV ?
2. Bagaimana Pengaruh Strategi *Joyful Learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah , maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Penerapan Strategi *Joyful Learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV.
2. Mengetahui Pengaruh Strategi *Joyful Learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada pembelajaran, sehingga mampu memberi manfaat kepada semua pihak. Adapun beberapa manfaat dari hasil penelitian baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan atau pengetahuan secara luas dan nyata mengenai strategi pembelajaran *joyful learning* dengan berbantuan media pembelajaran ular tangga dapat mempengaruhi nilai hasil belajar yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV di MI Rohmatul Ummah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi pendidik

Hasil penelitian yang sudah dilakukan diharapkan mampu dijadikan acuan dan evaluasi oleh pendidik dalam memilih dan menerapkan cara yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didiknya dengan menggunakan Strategi *Joyfull Learning* dengan berbantuan Media Ular Tangga di MI Rohmatul Ummah.

### b. Bagi peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan dengan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media ular tangga, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam pembelajaran matematika.

### c. Bagi sekolah / Lembaga

Hasil penelitian dijadikan acuan bagi sekolah MI Rohmatul Ummah dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga.

### d. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini mampu memberikan pengetahuan, pengalaman, menambah wawasan bagaimana cara menaikkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan eksperimen dan menerapkan strategi *joyfull learning* berbantuan media ular tangga.

## E. Definisi Operasional

1. Strategi *Joyfull Learning* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan yaitu suatu proses pembelajaran dimana membuat peserta didik senang dalam proses

pembelajaran, tidak merasa bosan dan membuat pembelajaran itu lebih bermakna. Dan mau tidak mau akan mengajak peserta didik untuk aktif serta tidak jenuh atau membosankan dalam belajar.

2. Hasil belajar adalah pengukuran kemampuan peserta didik, hasil belajar pada penelitian ini masuk keranah kognitif peserta didik yang bisa diketahui melalui pemahaman peserta didik saat belajar materi pelajaran matematika kelas IV.
3. Pembelajaran matematika adalah salah satu komponen yang mempunyai Peran penting dalam pendidikan Materi matematika terdiri atas konsep-konsep yang abstrak sehingga seorang guru dituntut mampu menemukan cara yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika sehingga konsep matematika dapat diterima peserta didik dengan mudah dan menyenangkan.
4. Media ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut:

BAB I yaitu tentang pendahuluan, berisi pembahasan: A. Latar Belakang, B. Rumusan Masalah, C. Tujuan Penelitian, D. Manfaat Penelitian, E. Definisi Operasional, F. Sistematika Pembahasan.

BAB II yaitu landasan teori yang berisi tentang: A. Landasan Teori, B. Kajian Pustaka, C. Kerangka Konseptual, D. Hipotesis.

BAB III membahas tentang metode penelitian yang di dalamnya berisi: A. Jenis dan pendekatan Penelitian, B. Tempat dan Waktu Penelitian, C. Populasi dan Sampel Penelitian, D. Sumber dan Jenis Data, E. Variabel dan Indikator Penelitian, F. Uji Validitas dan Reliabilitas, G. teknik Pengumpulan Data, H. Teknik Analisis Data.

BAB IV yaitu tentang hasil penelitian yang membahas tentang: A. Deskripsi Umum Objek Penelitian, B. Data Hasil Penelitian.

BAB V tentang analisis dan pembahasan, di dalamnya membahas tentang Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB VI yaitu penutup yang di dalamnya berisi tentang: A. Kesimpulan, B. Saran, dan di ikuti dengan daftar pustaka dan lampiran.

