

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, matematika adalah suatu ilmu yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia di bumi ini. Matematika salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, baik pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Maka daripada itu penguasaan dan pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran matematika sangat diperlukan.

Beberapa pakar mengatakan bahwa pemahaman matematis siswa merupakan salah satu kemampuan matematika yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap siswa, hal itu dikarenakan pemahaman matematis merupakan salah satu aspek yang hendak dikuasai demi tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang tercantum pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016. Selain itu, Santrock (Hendriana, 2017: 3) juga mengemukakan pentingnya kemampuan pemahaman konsep, bahwa kunci dari pembelajaran adalah pemahaman konsep. Kemudian Zulkardi (Herawati dkk, 2010: 71) mengemukakan mata pelajaran matematika menekankan pada konsep. Begitu pula dikemukakan lagi oleh Hendriana dkk (2017: 3-4) bahwa untuk mengembangkan dan menguasai kemampuan matematis seperti, pemecahan masalah, komunikasi, penalaran sampai kemampuan berfikir kritis dan berfikir kreatif matematis serta kemampuan matematis lainnya dengan baik, diperlukan adanya dukungan kemampuan pemahaman konsep yang dikuasai dengan baik. Berdasarkan pendapat pakar-pakar tersebut, pemahaman matematis merupakan kemampuan dasar matematika yang penting dimiliki guna menguasai kemampuan matematika lainnya, dengan kata lain kemampuan pemahaman matematis sangat mendukung pada pengembangan kemampuan matematis lainnya.

Pada dasarnya setiap guru tentu tidak akan terlepas dari masalah yang ada kaitannya dengan pendidikan. Meskipun para guru telah berusaha dengan maksimal, dengan segala kompetensinya, misalnya penguasaan bahan mengajar, namun masih banyak ditemukan siswa dengan hasil belajarnya bernilai minimum bahkan masih banyak yang jauh di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Materi pelajaran matematika dianggap oleh sebagian besar anak-anak merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan ruwet seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2006: 156-157) "...terdapat banyak anak-anak yang setelah belajar matematika bagian yang sederhana pun banyak tidak dipahaminya, banyak konsep yang dipelajari secara keliru, matematika dianggap sebagai ilmu yang ruwet, sukar". Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk menumbuhkan pemahaman matematika siswa dengan menemukan cara baru yang membuat siswa tertarik dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut M. Furqon Hidayatullah (2010: 152), untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang baik, setidaknya ada tiga indikator, yaitu: 1) menyenangkan atau membahagiakan, 2) lingkungan kondusif baik fisik maupun non fisik, 3) layanan dan penampilan prima.

Realita permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran matematika adalah guru kesulitan dalam menciptakan suasana yang kondusif selama proses pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum bisa menerapkan langkah-langkah pembelajaran untuk siswa dengan baik dan efisien, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar mandiri dan penyakit bosan yang menghinggapi siswa yang biasanya akan menjalar kepada teman sekelasnya.

Cara mengajar yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, adalah indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa (Trianto, 2009: 17). Maka dari itu langkah baiknya jika guru sebagai fasilitator dapat mengubah sistem pengajarannya, dengan harapan dapat menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik belajar memahami pelajaran yang diajarkan dengan baik dan tidak cepat bosan.

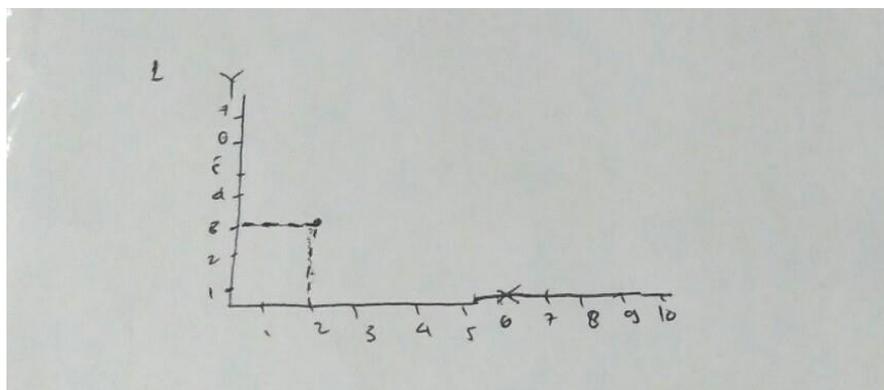
Apabila seseorang telah terkena penyakit bosan, maka otak akan mengirim sinyal keseluruh tubuh untuk malas-malasan, tidak bersemangat dan tidak produktif. Hal ini mengakibatkan turunnya pemahaman dari waktu ke waktu. Guru sering kali salah mengartikan keadaan diamnya siswa. Guru beranggapan bila siswa diam berarti siswa memahami maksud dan konsep yang telah guru terangkan. Padahal dibalik diamnya siswa tersimpan banyak sekali makna. Antara bingung

dengan penjelasan guru, bosan dengan penjelasan guru, dan tidak memahami sama sekali penjelasan guru. Ini ibarat fenomena bom waktu bagi guru, guru tidak menyadari bahwa siswa diam memiliki banyak makna, tanpa sadar ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang nantinya menjadi indikator berhasil atau tidaknya dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil wawancara di SMP Plus Al-Aqsha, guru bidang studi matematika kelas 8 mengatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa masih kurang. Terdapat sebagian siswa belum mampu memahami rumus dan konsepnya sehingga kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang disajikan oleh guru. Selain itu hasil studi pendahuluan peneliti yang dilakukan di sekolah SMP Plus Al-Aqsha Jatinangor Sumedang pada Senin, 04 Maret 2019 kepada siswa sebanyak 20 orang. Diperoleh hasil bahwa hampir sebagian siswa masih kurang menguasai kemampuan pemahaman matematisnya terhadap materi persamaan garis. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang masih kurang baik. Jawaban siswa masih kurang benar atau kurang lengkap dikarenakan kemampuan pemahaman matematisnya yang rendah.

Pada soal pertama, yaitu indikator (1) menyajikan situasi matematika ke dalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan dan kesamaannya. Adapun instrument soalnya sebagai berikut :

1. Tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan $x + y = 3$ dan $2x + 2y = 10$, untuk $x, y \in R$ dengan metode grafik!



Gambar 1.1 Jawaban Siswa pada Soal No 1

Berdasarkan Gambar 1.1 terlihat bahwa siswa mampu menggambarkan grafik kartesius, namun siswa belum mampu membuat suatu persamaan kedalam grafik,

baik persamaan pertama ataupun persamaan kedua, siswa belum memahami awal mula perhitungannya, sehingga jawaban siswa keliru. Dari permasalahan kita dapat mengetahui pada kenyataannya sebanyak 50% siswa memberikan penjelasan dasar dengan keliru, tidak lengkap, bahkan tidak dituliskan informasi yang didapatnya.

Pada soal selanjutnya, yaitu indikator (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut. Adapun instrument soalnya adalah sebagai berikut :

2. Keliling sebuah kebun berbentuk persegi panjang adalah 24 m. Selisih panjang dan lebar kebun adalah 4 m. Tentukan dan selesaikan sistem persamaan untuk menemukan panjang dan lebar kebun!

Handwritten student solution for a math problem. It shows a rectangle diagram with $K = 24 \text{ m}$ written to its right. Below the diagram, the student has written $P = 28$, $C = 9$, and $x - 24 \text{ m} = 24$. To the right of these, there are two equations: $x = 29 + 4$ and $x = 28$.

Gambar 1. 2 Jawaban Siswa pada Soal No 2

Berdasarkan Gambar 1. 2 terlihat bahwa siswa belum mampu menyajikan jawaban yang tepat dengan soal aplikasi diatas. Dari soal diatas sudah diketahui keliling sebuah kebun berbentuk persegi panjang adalah 24 m. Selisih panjang dan lebar kebun adalah 4 m sehingga siswa hanya melakukan operasi perkalian bentuk aljabar untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hanya saja masih terdapat siswa yang kurang benar dalam menjawab soal karena siswa hanya menuliskan apa yang diketahui dari soal meskipun ide matematis untuk menyelesaikan soal tersebut sudah muncul tetapi siswa belum melakukan operasi perkalian bentuk aljabar untuk

menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis masih kurang dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat kita lihat bahwa indikator pemahaman matematis siswa belum tercapai sepenuhnya. Hal ini menandakan masih rendahnya kemampuan matematis siswa yang dilatarbelakangi oleh beberapa hal, salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Untuk itu kita sebagai guru, fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran harus ikut andil dalam menafakurkan upaya mengatasi kesulitan belajar matematika guna meningkatkan mutu pendidikan. Upaya yang dilakukan oleh pendidik diantaranya dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran baru, yaitu pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa, dan melibatkan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berbagai macam pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika diantaranya pendekatan pembelajaran *joyfull learning* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Dalam Heppy (2011) Dave Meier mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah sistem pembelajaran yang berusaha membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Dalam Darmansyah (2011: 45) Bobbi De Porter mengatakan bahwa strategi (pendekatan) pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah strategi atau pendekatan yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan atau peningkatan. Pemikiran Dave Meier dan Bobbi De Porter ini didukung oleh Berk (Darmansyah, 2011, 21-25) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah pola berpikir dan arah yang dibuat guru untuk mengkondisikan penyampaian materi yang mudah diterima oleh siswa, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya prestasi belajar siswa seperti yang diharapkan. Selain itu menurut Dave Meier (2002:36) dalam Indrawati dan Setiawan (2009: 16) memberikan pengertian

menyenangkan atau fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal.

Seperti yang dijabarkan oleh Aprilia Intan, dkk (2014: 119) bahwa Pembelajaran *Joyful Learning* merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban, dan aktif melibatkan siswa dengan konsep yang sedang dijelaskan guru. Karena dengan *Joyfull Learning* diharapkan siswa akan menjadi nyaman dengan proses pembelajaran. Dengan siswa nyaman dengan proses belajar, siswa akan mudah memahami konsep yang tengah diterangkan guru yang berimbas pada hasil belajar siswa, sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Satu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran aktif *Joyfull Learning*, sedangkan satu kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran *Joyfull Learning*”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan meninjau latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa antara yang memperoleh pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning* dan yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan Pembelajaran *Joyfull Learning* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa antara yang memperoleh pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning* dan yang memperoleh pembelajaran konvensional
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan Pembelajaran *Joyfull Learning* lebih baik daripada yang memperoleh pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Diharapkan model pembelajaran aktif *Joyfull Learning* menjadi suatu alternatif untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika dalam upaya peningkatan kemampuan siswa, terlebih pada penelitian ini ranah kemampuan pemahaman matematis siswa.
2. Diharapkan menjadikan siswa menjadi lebih aktif, lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika dan memicu siswa untuk bersungguh-sungguh dalam belajar matematika yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan siswa terhadap kemampuan pemahaman matematis.
3. Diharapkan memperoleh pengalaman yang nyata terhadap proses pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran aktif *Joyfull Learning* dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman matematis.
4. Diharapkan bisa menjadi bahan acuan dan gambaran untuk melaksanakan pembelajaran matematika yang lebih baik.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka perlu diadakannya batasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa SMP Plus Al-Aqsha kelas VIII semester genap, tahun ajaran 2019/2020.
2. Pembahasan materi yaitu pokok bahasan tentang statistika.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas dan memberikan arahan terhadap jalannya penelitian dan agar tidak terjadi kesalahpahaman maka peneliti menggunakan definisi operasional, adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan siswa dalam menghafal rumus, memahami konsep, menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana, menerapkan rumus dalam konteks yang berbeda dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran *Joyful learning* adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan peserta didik. Menurut Asmani dalam Permatasari (2014), penerapan *joyfull learning* dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi.
3. Model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran langsung yang biasa dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika di SMP Plus Al-Aqsha yaitu, pendekatan pembelajaran guru mengawalinya dengan memberikan konsep matematika, menerangkan materi, dan memberikan beberapa contoh soal, kemudian peserta didik mencatat materi (konsep dan contoh soal) yang telah diberikan oleh guru, dan mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan latihan-latihan soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

G. Kerangka Pemikiran

Statistika adalah ilmu mengumpulkan, menata, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data menjadi informasi untuk membantu pengambilan keputusan yang efektif (M. Husni Arifin, 2014: 3). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) pengertian dari statistika adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pengumpulan data, penyelidikan dan kesimpulannya berdasarkan bukti, berupa catatan bilangan (angka-angka). Statistika merupakan cabang ilmu matematika yang penting untuk dipahami oleh siswa bahkan

mahasiswa. Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan Nasional RI no. 23 tahun 2006 menetapkan bahwa salah satu komponen Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Matematika SMP adalah memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini membahas tentang pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada pokok bahasan Statistika. Pada penelitian tersebut tentu terdapat proses belajar-mengajar di dalam kelas, khususnya belajar matematika. Belajar matematika menurut Hudoyo (Mulyati, 2009: 3) yaitu seseorang dikatakan belajar matematika apabila pada diri seseorang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika.

Perubahan tersebut terjadi dari yang tidak tahu atau tidak paham pada suatu konsep menjadi paham dan mampu menggunakan konsep tersebut dalam mempelajari materi selanjutnya atau dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman matematis sangatlah penting dalam proses belajar matematika. Setelah diadakan pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami apa yang dipelajari dan mampu berbagi dengan teman-temannya. Pengertian pemahaman yang lebih dalam dikemukakan (Abidin, 2009) bahwa pemahaman merupakan kemampuan menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu. Pemahaman bukan sekedar mengetahui atau sebatas mengingat kembali pengalaman dan mengemukakan ulang apa yang telah dipelajari. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui atau mengingat fakta-fakta yang terpisah-pisah tetapi pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis sehingga benar-benar tercapai belajar bermakna.

Dengan kata lain, siswa memahami dengan benar materi pelajaran yang diterimanya, misalnya ia mampu menyusun kalimat yang berbeda dengan kandungan makna yang sama, ia mampu menginterpretasikan, mengeksplorasi, melakukan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Sanjaya (2009:125) terdapat tujuh indikator pemahaman matematis diantaranya:

1. Mampu menerangkan secara verbal mengenai konsep yang dipelajarinya.
2. Mampu menyajikan situasi matematika ke dalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan dan kesamaannya.
3. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
4. Mampu menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur.
5. Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari;
6. Mampu menerapkan konsep secara algoritma.
7. Mampu mengembangkan konsep yang telah dipelajari

Matematika pada dasarnya mempelajari dan memahami konsep, dalam pembelajaran matematika siswa diminta dapat memahami sebuah konsep sehingga memperoleh pemahaman yang bersifat tahan lama dan menguasai konsep-konsep matematika bukan hanya menghafal sebuah teori. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu strategi yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika adalah Pendekatan Pembelajaran *Joyfull Learning*.

Menurut Lissay Riana Mardini (2015: 28) berpendapat *joyfull learning* merupakan salah satu unsur di dalam model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), yaitu pembelajaran menyenangkan. Dengan pembelajaran menyenangkan diharapkan dapat membuat siswa tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, dan tertekan. Siswa berani berbuat, mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat, dan mempertanyakan gagasan orang lain selama pembelajaran berlangsung.

Menurut E. Mulyasa (2006: 191-194) pembelajaran menyenangkan (*Joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure). Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning* adalah:

1. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan untuk disesuaikan pada waktu itu juga.

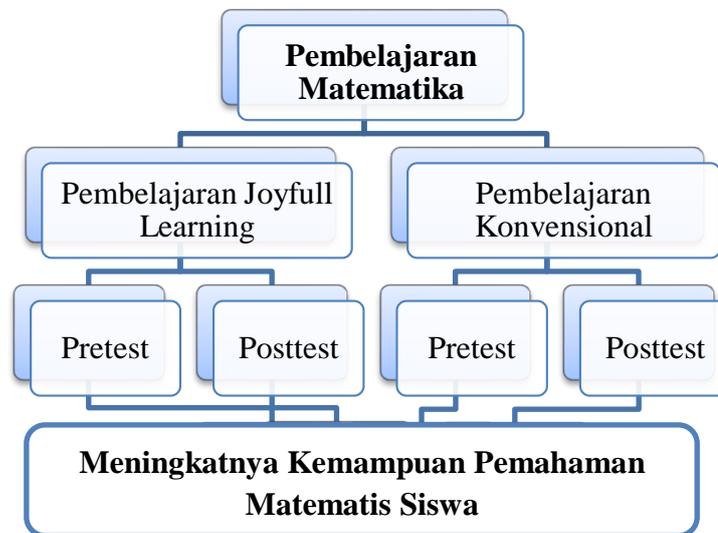
3. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa disuruh mendemonstrasikan di depan kelas.
4. Cara menunjuk siswa untuk mengerjakan di depan dengan cara permainan.
5. Siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.
6. Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mendemonstrasikan jawaban ke depan kelas.

Kelebihan Pendekatan pembelajaran *joyfull learning* menurut Darmansyah (2011: 27) diantaranya:

1. Suasana belajar rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
2. Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *Joyful Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
3. Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam otak kita dan menggombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah.
4. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Pendekatan *Joyfull Learning* erat kaitannya dengan kemampuan pemahaman matematis siswa, dengan pendekatan ini siswa dapat belajar dalam suasana riang, banyak metode pendekatannya, dan siswa diharapkan kreatif dan aktif sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan tidak tertarik dalam mempelajari dan memahami pelajaran matematika.

Dari uraian di atas, maka kerangka pemikiran dapat dituliskan dalam Gambar 1.3;



Gambar 1.3 Kerangka Berpikir

H. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah

1. Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Atau

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning*

μ_2 : Rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh Pembelajaran Konvensional

2. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Adapun rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_0 : Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* tidak lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan *Joyfull Learning* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Atau

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning*

μ_2 : Rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh Pembelajaran Konvensional

I. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini pun tidak lepas dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Faiqotul Kamaliyah (2011) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran *joyfull learning* dapat mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
2. Mardiyah (2016) menyatakan bahwa pembelajaran kompetensi dasar-dasar desain berbasis *Joyfull Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa yang dibuktikan pada siklus dua, yaitu seluruh siswa dapat mencapai nilai standar lulus.

3. Nurul Fajri, dkk (2016) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dengan strategi *joyful learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh.
4. Penelitian Suriani Nur (2017) menyatakan bahwa mengembangkan Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup (PKLH) di madrasah ibtidaiyah, dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi ekologis yang mampu membangkitkan kesadaran kritis peserta didik. Bukan sekedar menghafal suatu konsep dan teori semata, tetapi lebih dari itu agar siswa belajar dengan menyenangkan, gembira dan belajar dengan bermain bermakna terkait lingkungan hidup. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup adalah dengan Pendekatan *Joyful Learning*.
5. Penelitian Ermina Sari, dkk (2018) pun menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan Metode *Mind Mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan Minat siswa pada materi Gerak Tumbuhan di kelas VIII SMP N 30 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018.