

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situasi pendidikan sempat berjalan dengan keadaan yang terbatas untuk pelaksanaannya. Hal ini dikarenakan terjadi pandemi yang membuat beberapa kegiatan terhenti atau dapat dikerjakan namun terbatas sesuai dengan arahan pemerintah. Seperti kegiatan ekonomi masyarakat, sosial masyarakat, bahkan hingga kegiatan pembelajaran dalam bidang pendidikan. Arahan yang dimaksud adalah kebijakan yang dicanangkan untuk bidang pendidikan ini diatur oleh kemendikbud dengan mencanangkan surat edaran kemendikbud dikti no.01 tahun 2020 tentang sekolah dituntut untuk menyelenggarakan sekolah secara daring. Pemerintah tidak menghentikan urgensi dari pendidikan, sehingga pemerintah membuat suatu keputusan yang di mana menyatakan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan sistem yang berbeda. Sistem ini dikenal sebagai sistem belajar di rumah atau disingkat menjadi BDR atau dalam sebutan lain adalah pembelajaran dalam jaringan (daring), yang pada awalnya hanya berlaku selama beberapa saat namun melihat semakin banyaknya penularan pandemi ini membuat pemerintah memperpanjang masa pembelajaran dari rumah ini. Sehingga pada akhirnya ketika situasi sudah mulai stabil, dan memungkinkan untuk diselenggarakannya kegiatan yang sifatnya membutuhkan tatap muka secara langsung, maka pemerintah memberikan keputusan untuk dilaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) yang diawali dengan jumlah yang terbatas hingga mencoba untuk jumlah yang menyeluruh. Kembalinya pembelajaran tatap muka ini, membuat beberapa peserta didik merasa kurang antusias dalam mengikutinya, dikarenakan sudah mulai terbiasanya pembelajaran yang dilakukan di rumah dan melalui jejaring sosial. Sesuai dengan data dari kementerian pendidikan dan kebudayaan yang diambil dari 3.391 siswa dari 7 kabupaten/ kota, pada bulan Januari 2020 sampai April 2021, bahwa telah terjadi *learning loss* secara signifikan dalam bidang literasi yang dapat disetarakan *learning loss* nya dengan 6 bulan belajar dan bidang numerisasi yang dapat disetarakan *learning loss* nya dengan 5 bulan belajar. Hal ini mengundang keresahan bagi dunia pendidikan dikarenakan kemerosotan antusias belajar yang dialami oleh peserta didik, yang mengharuskan para pendidik dan pengelola

pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda namun tetap memberikan esensi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wiryanto, 2020) bahwa ketika pembelajaran daring dalam mata pelajaran matematika selama masa pandemi itu menyebabkan tidak efisiennya pembelajaran yang dilaksanakan. Tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diberikan itu cukup rendah dikarenakan oleh beberapa hal seperti koneksi yang tidak stabil, keterbatasan keterpunaan alat dan media komunikasi untuk belajar sehingga pembahasan yang diberikan oleh guru sedikit tidak jelas dan kurang mendalam, begitu pun dengan sistem penilaian yang hanya berpacu dari hasil yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Pengelolaan pembelajaran yang diberikan pun dirasa kurang, karena hanya mengandalkan pemberian tugas yang membuat peserta didik merasa jenuh.

Melansir pemahaman tentang teori belajar dan dikaitkan dengan fenomena yang terjadi, nampaknya terhubung dengan teori belajar kognitif yang lebih mengutamakan kepada proses pembelajaran dan juga terhubung dengan teori belajar behavioristik tentang perubahan tingkah laku yang mana telah melibatkan pengalaman belajar yang telah mengalami pembiasaan. Sesuai dengan pembuktian dari teori belajar behavioristik yang dibuktikan oleh J.B. Watson (dalam Amsari, 2018) bahwa pembelajaran itu merupakan suatu bentuk pembiasaan dari pengalaman yang bisa dilakukan melalui percobaan atau hal yang lainnya. Teori ini sangat mumpuni untuk diaplikasikan kepada pembelajaran di setiap jenjang. Agar tidak terkesan monoton terhadap proses pembelajaran maka dilakukanlah *upgrade* proses pembelajaran. Pembaharuan proses belajar ini bisa diterapkan dengan konsep belajar yang menyenangkan. Dengan tujuan peserta didik tidak jenuh dalam belajar dan juga pembelajaran semakin variatif. Sesuai yang dikatakan oleh Bobbi DePorter juga didukung oleh Reardon dan Singer (Darmansyah, 2012 hlm. 22) bahwa pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) itu dapat mengubah dan meningkatkan peran dalam belajar. Seperti meningkatnya fokus belajar, terjadinya umpan balik, kestabilan emosi, berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran sehingga menimbulkan prestasi belajar yang meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Asmawadi (2021, hlm. 9) mengatakan bahwa metode *fun learning* sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran luring konvensional ataupun pembelajaran jarak jauh terkhusus pada jenjang sekolah dasar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Syukri, Bahri, dan Khaltsun. (2021, hlm. 57) menyatakan dengan menggunakan metode *fun learning* siswa sekolah dasar mengalami peningkatan aktivitas belajar yang bisa terlihat dengan naiknya tingkat keaktifan belajar siswa ketika proses pembelajaran yang sama dengan hasil observasi selama proses tindakan kelas berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik dan hasil pembelajarannya terhadap beberapa peserta didik di salah satu sekolah dasar, penelusuran lebih dalam sangat diperlukan. Karena hal ini juga sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan suatu pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini difokuskan untuk mata pelajaran matematika yang menjadi titik permasalahan penurunan antusias belajar siswa sehingga mengalami hasil belajar yang kurang maksimal. Berdasarkan fenomena, faktor pendukung dan juga landasan yang ada, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji hal ini lebih dalam dengan menerapkan suatu metode terhadap pembelajaran yaitu metode *fun learning* yang diharapkan akan meningkatkan minat dan antusias belajar siswa terkhusus pada pembelajaran matematika. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* dikarenakan berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, ketika peninjauan satu kelas di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta kelas 3, terdapat 3 orang yang mengalami penurunan antusias belajar terhadap mata pelajaran matematika. Dari penelitian pendahuluan inilah pada akhirnya peneliti menggunakan metode SSR untuk fokus terhadap sasaran dan besar harapan penelitian akan tercapai sesuai mestinya. Dan dengan alasan dan fakta yang terkait tersebut peneliti akan mengambil judul Penerapan Metode *Fun learning* Untuk Meningkatkan Antusias belajar Siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari alasan atau latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana antusias siswa sebelum diberikan penerapan metode *Fun learning* dalam belajar?
2. Bagaimana antusias siswa sesudah diberikan penerapan metode *Fun learning* dalam belajar?
3. Apakah metode *Fun learning* efektif dalam meningkatkan antusias belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti memiliki indikator pencapaian dalam penelitian ini yang ditargetkan dalam tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mampu menganalisa kondisi siswa sebelum diberikan penerapan metode *Fun learning* dalam belajar.
2. Mengetahui dan mampu menyimpulkan bagaimana kondisi siswa Ketika berada di fase sudah diberikan penerapan metode *Fun learning*.
3. Mengetahui dan mampu mengevaluasi terhadap keefektifan metode *Fun learning* yang diharapkan berhasil dalam meningkatkan antusias belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam pengerjaan penelitian ini, peneliti berharap hal ini memiliki manfaat untuk dipergunakan dalam waktu dekat maupun dalam waktu lama, guna untuk mengembangkan pembelajaran baik dalam metode atau hal teknis lainnya agar Pendidikan di Indonesia umumnya menjadi semakin lebih baik lagi.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini membantu siswa untuk lebih antusias terhadap kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah. Meminimalisir kebiasaan “malas” untuk menjalankan kewajibannya dan agar segera mampu menyelaraskan pembelajaran yang ada di sekolah. Dan juga tentunya bertujuan untuk segala kebermanfaat untuk siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Bagi guru, metode ini efektif untuk menunjang pembelajaran, agar siswa semakin meningkat antusiasnya dan selalu tertarik terhadap pembelajaran. Metode

ini pula sangat menarik untuk menambah variasi pembelajaran yang bisa diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran

c. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi kegiatan pembelajaran di rumah. Yang berguna sebagai tambahan belajar dan mendekatkan hubungan antar orang tua dengan anak.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan dan mengetahui metode pembelajaran *fun learning* lebih banyak. Juga sebagai peningkat inovasi dan kreativitas dalam memberikan pengajaran dengan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan dalam keadaan lain.