

Penerapan Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Pati

Kristina Christa Dewi¹, Erlina Prihatnani², Wulan Fitriani³
Universitas Kristen Satya Wacana
Email: 202018036@student.uksw.edu¹

Website: <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ptkpend/article/view/7621>

Received: 18 November 2022; Accepted: 23 Desember 2022;

Published: 31 Desember 2022

ABSTRACT

The initial principle of education put forward by Ki Hajar Dewantara through student parks is education with the among system which optimizes the role of students through fun learning. Therefore learning must be fun even though learning takes place online. This Classroom Action Research aims to create fun online learning with the application of Joyful Learning to improve student learning outcomes for class VIIA SMP Negeri 3 Pati semester 1 of the 2021/2022 academic year on Integer material. The subjects of this study included 30 students. Data collection was taken through the observation method to measure the planning and implementation of learning with the Joyful Learning method, tests to measure the achievement of learning outcomes, the questionnaire method to measure student responses in participating in learning and the documentation method and interview method to collect pre-cycle data. The application of Joyful Learning received a good response from students. As much as 97% of students feel happy with the learning that is done. At the end of cycle II, the average learning result increased to 80 with a completeness percentage of 76.7%. These results show that the fun learning process can still be carried out and can produce a positive impact even though learning is carried out online.

Keywords: Learning Outcomes; Joyful Learning; Integers; Student Parks.

ABSTRAK

Prinsip awal pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara melalui taman siswa adalah pendidikan dengan sistem among yang mengoptimalkan peran siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Olehkarenanya pembelajaran harus menyenangkan meskipun pembelajaran berjalan secara daring. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran daring yang menyenangkan dengan penerapan Joyful Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Pati semester 1 tahun ajaran 2021/2022 pada materi Bilangan Bulat. Subjek dari penelitian ini meliputi 30 siswa. Pengumpulan data diambil melalui metode observasi untuk mengukur perencanaan dan keterlaksanaan pembelajaran dengan metode Joyful Learning, tes untuk mengukur ketercapaian hasil belajar, metode angket untuk mengukur respon siswa dalam mengikuti pembelajaran dan metode dokumentasi dan metode wawancara untuk mengumpulkan data pra siklus. Penerapan Joyful Learning mendapat respon baik dari siswa. Sebesar 97% siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dilakukan. Pada akhir siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan sebesar 76,7%. Hasil ini menunjukkan proses pembelajaran menyenangkan tetap dapat terlaksana dan dapat menghasilkan dampak positif meski pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Kata Kunci: Capaian Pembelajaran; Bahasa Arab; Taksonomi Bloom Revisi.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (SISDIKNAS, 2003). Pada masa penjajahan, Pendidikan di Indonesia menggunakan metode pengajaran kolonial dimana sistem Pendidikan “perintah dan sanksi” yang digunakan dirasa tidak sesuai dengan ciri khas Indonesia. Menyikapi hal tersebut, Ki Hajar Dewantara mendirikan wadah yang disebut sebagai “*Nationaal Onderwijs Taman Siswa*” yang menerapkan pendidikan humanis dan populis yang diharapkan dapat *memayu hayuning bawana* (Dewantara, K. H., 1967). Pendidikan yang juga disebut dengan Taman Siswa tersebut menggunakan sistem “Among” yaitu sistem yang menganggap bahwa permainan anak memegang peranan penting dalam Pendidikan. Dari hal tersebut tampak bahwa tujuan didirikannya Taman Siswa agar anak mendapatkan Pendidikan yang menyenangkan.

Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan masih menjadi prinsip pembelajaran hingga saat ini. Dalam Standar Proses Pendidikan dijelaskan untuk mencapai kompetensi lulusan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif dan memberikan ruang bagi prakarsa, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik maupun psikologis peserta didik (PP No.57 Tahun 2021, Pasal 12 Ayat 1). Suasana pembelajaran interaktif perlu dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik, peserta didik dan materi belajar, suasana pembelajaran inspiratif dirancang dapat memberikan keteladanan yang menjadikan inspirasi positif bagi peserta didik dan suasana belajar yang menyenangkan dirancang agar peserta didik mengalami suatu proses pembelajaran sebagai sebuah pengalaman yang menimbulkan emosi positif bagi peserta didik. Selanjutnya untuk suasana belajar yang menantang dirancang untuk mendorong peserta didik meningkatkan kompetensi diri

yang mereka miliki. Hal tersebut dilakukan dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan dan efektif.

Standar proses tersebut tetap harus dijadikan dasar acuan proses pembelajaran meski pembelajaran harus dilaksanakan secara daring saat pandemi Covid-19. Namun tidaklah mudah untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut di era pandemi. Pembelajaran yang dilakukan selama masa pandemi covid ini masih mendapatkan beberapa hambatan. Terhitung sejak 16 Maret 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan yang dikirimkan baik dari orang tua maupun dari siswa berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran daring (Kompas, 2020). Pengaduan tersebut diantaranya mengenai (1) Penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang diberikan tergolong singkat; (2) tugas merangkum dan menyalin dari sumber buku; (3) jam belajar yang kaku; (4) keterbatasan kuota dalam mengikuti pembelajaran daring; dan (5) Sebagian siswa tidak memiliki alat komunikasi pribadi sehingga menghambat siswa dalam mengikuti ujian yang dilakukan secara daring.

Permasalahan yang sama juga dialami dalam pembelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Pati di masa awal-awal pembelajaran daring. Hasil observasi pembelajaran Matematika yang telah dilakukan pada kelas VII A SMP Negeri 3 Pati menunjukkan bahwa (1) adanya kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; (2) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran hanya mencapai 30% dari total keseluruhan siswa (3) ditemukan beberapa siswa yang bergabung kedalam *google meet* hanya sebagai formalitas saja; (4) terjadinya keterlambatan dalam pengumpulan tugas pada sebagian siswa; dan (5) berkurangnya jam efektivitas pembelajaran dari semula 5JP menjadi 2JP sehingga guru harus mengefektifkan waktu yang ada untuk memberikan materi ajar kepada siswa.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa untuk mencapai ketuntasan harus mendapat perlakuan khusus dari guru seperti proses remedial ataupun perlu diingatkan berulang kali oleh guru untuk mengumpulkan tugas-tugas. Rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 65,63 dengan persentase ketuntasan

siswa sebesar 30%. Hasil tersebut masih jauh dari KKM yang ditetapkan sekolah dan hanya terdapat 9 siswa dari 30 siswa yang mampu mencapai nilai KKM tersebut. Untuk itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran yang dilakukan agar pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Adanya perbaikan tersebut juga diharapkan dapat (1) membuat siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran daring sehingga dapat mengurangi kebosanan yang dialami siswa; (2) Meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran; (3) Memicu siswa untuk berinteraksi aktif selama dilakukannya pembelajaran; (4) adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran *Joyful Learning*. *Joyful Learning as a kind of learning process or experience which could make learners feel pressure in a learning process* (Chun dkk). Chun menjelaskan bahwa *Joyful Learning* merupakan sebuah proses pembelajaran atau pengalaman yang dapat membuat pelajar merasakan senang dalam mengikuti pembelajaran. Menurut De Porter dan Hernacki Mike (1999) menambahkan bahwa Strategi Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan sebuah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif menerapkan kurikulum, penyampaian materi dan memudahkan proses pembelajaran. Asyura (2014) memperkuat bahwa *Joyful Learning* merupakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan proses yang diaplikasikan kepada siswa menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya. Proses pembelajaran menyenangkan akan menciptakan lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat siswa ragu untuk mencoba, memunculkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran, selain itu akan timbul situasi belajar yang menantang dan metode yang relevan (Hartono, 2013)

Beberapa penelitian juga menyimpulkan bahwa dengan diterapkannya model

pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada matematika. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah (2020) yang diterapkan pada materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel pada SMPN 1 Kedungwaru Tulungagung dimana hasil tersebut menunjukkan sebelum dan sesudah di berikan perlakuan *Joyful Learning* terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada kadar determinasi dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebesar 40,9%. Penelitian Rindiani Repo Sidi (2018) yang diterapkan pada materi Aljabar pada SMPN 7 Salatiga menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Joyful Learning* dari 26,41% menjadi 64,52%. Penelitian Umi Istiqomah (2019) yang diterapkan pada materi Pola Bilangan pada SMPN 7 Salatiga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklus peningkatan tersebut berturut-turut adalah dari 69,64; 70,76 dan 74,32 dengan presentase ketuntasan 60%, 64% dan 84%.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini memilih penerapan pembelajaran daring dengan model *Joyful Learning* sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan yang ada. Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan diharapkan lebih memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring sesuai dengan Standart Proses yang ada sehingga diharapkan dapat mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran matematika di kelas VIIA SMP Negeri 3 Pati

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Taggart, dimana penelitian ini dibagi dalam 4 siklus (perencanaan-tindakan, observasi-refleksi). Siklus penelitian model ini dilakukan hingga peneliti mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, adanya penyelesaian dari permasalahan yang diamati dan juga mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pati. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIA yang berjumlah 30

siswa dimana terdiri dari 16 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 14 siswa berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini dilakukan sejak bulan April dengan pelaksanaan proses implementasi pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 mulai dari tanggal 22 Juli hingga 5 Agustus 2021. Teknik pengumpulan data meliputi metode observasi pelaksanaan model pembelajaran *Joyful Learning* menggunakan instrumen lembar observasi yang disajikan dalam bentuk *google form*, metode dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan setiap siklus yang dilakukan, metode tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikannya suatu Tindakan dalam penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus hingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini tercapai. Adapun indikator keberhasilan dari hasil belajar diantaranya (1) rata-rata hasil belajar siswa kelas VIIA mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70, (2) adanya peningkatan rata-rata yang terjadi dalam kelas; dan (3) presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelas mencapai 75%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung dalam dua siklus. Hasil penelitian ini akan dijabarkan sesuai dengan tahapan Kemmis dan Taggart langsung dalam 2 siklus untuk mempermudah dalam membandingkan setiap tahapan dari kedua siklus yang berlangsung.

Perencanaan (*planning*)

Dalam melakukan perencanaan, peneliti mempersiapkan instrument yang akan digunakan dalam melakukan penelitian sesuai dengan standart proses pendidikan yang telah ditetapkan Pemerintah. Peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi bilangan bulat yang selanjutnya menetapkan point 3.1 bagian a dan 4.1 bagian a untuk dilakukan pada siklus yang pertama. Selanjutnya, peneliti melakukan penyusunan perangkat pembelajaran dimana di dalamnya terdapat pembuatan RPP, PPT interaktif mengenai materi tersebut untuk membantu siswa dalam memahami materi, tugas pemahaman materi, video pembelajaran sebagai pendukung

pembelajaran, video pembahasan, dan juga tes yang akan dilakukan diakhir pembelajaran melalui website online yang dirancang seperti games. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan tugas proyek yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran selanjutnya. PPT interaktif tersebut dirancang berdasarkan sintaks model *Joyful Learning* dimana pada langkah persiapan dilakukan dengan memberikan motivasi pada siswa dan mengajak siswa untuk keluar dari kepasifannya. Selanjutnya dilakukan tahapan penyampaian dimana pemberian materi ajar dikemas secara positif dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sedang dipelajari dengan menentukan pemecahan masalah yang ada. Untuk membentuk pemahaman siswa, tahapan selanjutnya adalah pemberian Latihan yang dikemas dalam bentuk games untuk mencegah kebosanan siswa pada pertengahan pembelajaran. Bukan hanya itu, guru menutup pembelajaran dengan melakukan tes yang dirancang sedemikian rupa menarik untuk menumbuhkan semangat siswa dalam melakukan penyelesaian yang ada.

Sama seperti siklus yang pertama, namun pada siklus kedua ini peneliti lebih memperhatikan pembuatan PPT interaktif dengan memberikan wajib jawab pada setiap slide yang ada, selain itu sebagai tugas pemahaman materi peneliti melakukan perancangan LKPD serta lembar proyek siswa yang tergabung di dalamnya. Bukan hanya itu, pada siklus ini peneliti mempersiapkan animasi penggunaan alat peraga yang disajikan dalam power point sehingga mempermudah siswa dalam melakukan pemahamannya.

Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai guru kelas. Perencanaan pada siklus 1 sudah dilakukan dengan baik namun pada tahap pengimplementasian kepada siswa ternyata ditemukan beberapa hambatan dan kekurangan, diantaranya (1) pada ppt interaktif saat proses pembelajaran mendapatkan respon baik dari siswa namun hal tersebut memicu ketidak kondusifan saat table118 semua siswa berebut untuk

menjawab pertanyaan yang ada sehingga untuk mengantisipasi hal tersebut, pada siklus ke dua guru menerapkan sistem wajib jawab pada setiap slide, sehingga yang memiliki kesempatan menjawab pada slide yg di tayangkan hanya beberapa siswa dengan nomor absen yang telah ditentukan; (2) pada pelaksanaan kuis siklus pertama, waktu yg diberikan pada setiap nomor adalah sama untuk setiap bobot soal yang berbeda, sehingga pada soal yg tergolong sulit banyak siswa kekurangan waktu dalam pengerjaannya dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal, sehingga pada siklus ke dua, guru memberikan waktu pengerjaan setiap soal berbeda tergantung dengan bobot soal yang diberikan; (3) pada siklus pertama, interaksi siswa dengan guru belum terbentuk kemistri yang akhirnya semakin baik pada siklus ke dua. Kemistri tersebut berdampak pada interaksi yang dilakukan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana siswa jika merasa nyaman akan memberikan respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran.

Pengamatan (*observing*)

Setiap kegiatan yang dilakukan direkapitulasi oleh guru dan setiap siklus yang dilakukan dikaji sehingga didapatkan bahwa perencanaan yang dilakukan sudah baik dan sesuai dengan standar proses Pendidikan yang ada. Begitu pula dengan penerapan *Joyful Learning* pada ppt interaktif, video pembelajaran dan juga tes dapat memicu semangat siswa dan menciptakan suasana menyenangkan pada siswa ketika mengikuti pembelajaran. Dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan melalui *gform* menghasilkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 1. Instrumen dan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian dapat digolongkan sangat baik dan berhasil dalam pengimplementasiannya.

Tabel 1. Presentase Respon Siswa Terhadap Kegiatan

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1.	Siswa yg merasa senang dengan cara guru mengajar	96,7%	Sangat Baik
2.	Ketertarikan	100%	Sangat

	siswa terhadap PPT		Baik
3.	Ketertarikan siswa terhadap tes yang dilakukan	100%	Sangat Baik
4.	Kejelasan video pembelajaran	96,7%	Sangat Baik
5.	Ketertarikan siswa dengan video pembelajaran	100%	Sangat Baik
6.	Keaktifan siswa selama pembelajaran	90%	Sangat Baik
7.	Kesesuaian tugas yang diberikan	96,7%	Sangat Baik

Dari hasil tersebut, ditemukan beberapa hal lain yang dapat memicu semangat siswa dan kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran diantaranya (1) penampilan guru; (2) kemistri yang dibangun antara pendidik dan peserta didik yang menimbulkan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran; (3) respon guru terhadap siswa; (4) penggunaan animasi, alat peraga dan juga kuis yang disajikan dalam bentuk games; dan (5) adanya apresiasi yang diberikan langsung kepada siswa.

Bukan hanya itu, terdapat peningkatan hasil belajar dan presentase ketuntasan siswa pada setiap siklus yang dilakukan. Dapat dilihat pada tabel 2 rata-rata kelas pada siklus 1 hanya mencapai 62,7 namun setelah adanya evaluasi dan langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 rata-rata kelas dapat mengalami peningkatan menjadi 80.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

	Siklus 1		Siklus 2	
Nilai Maksimal	90		100	
Nilai Minimal	10		50	
Rata-rata Kelas	62,7		80	
Siswa yang Tuntas	12	40%	23	76,7%

Refleksi (*Reflecting*)

Pembelajaran dengan penerapan metode *Joyful Learning* mendapatkan respon baik dari siswa. Pada siklus pertama, peneliti sudah mempersiapkan instrumen pembelajaran

dengan baik, dalam pengimplementasiannya juga sudah berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kekurangan yang belum di perhatikan oleh peneliti, diantaranya pada ppt yang digunakan, memicu siswa untuk tidak kondusif dan itu terjadi Ketika proses pembelajaran. Hal tersebut di sadari peneliti dapat membuat siswa menjadi tidak optimal dalam memahami materi yang sedang di pelajari. Bukan hanya itu, pada siklus yang pertama juga peneliti kurang memperhatikan waktu dalam tes yang di berikan pada setiap bobot soal yang berbeda, sehingga menimbulkan kurang optimalnya siswa dalam melakukan evaluasi hasil belajar tersebut. Namun, pada siklus ini, peneliti berhasil menciptakan kemistri yang baik dengan siswa, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Bukan hanya itu, dalam pemilihan tes yang digunakan, peneliti berhasil memicu minat dan semangat siswa dalam mengikutinya. Terbukti bahwa siswa antusias dan bersemangat ketika guru memberikan informasi mengenai tes.

Menyikapi beberapa hal tersebut, maka peneliti merencanakan beberapa perbaikan guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus yang ke dua. Pertama, dalam ppt yang digunakan, peneliti menerapkan wajib menjawab pada setiap slide agar pembelajaran menjadi kondusif dan siswa dapat memahami materi dengan baik. Pada pengimplementasiannya, siswa menjadi lebih kondusif dalam aktif menjawab pertanyaan dan juga materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Terlihat dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus yang ke dua. Selain itu, peneliti juga memberikan keberagaman waktu dalam mengerjakan tes sesuai dengan bobot soal masing – masing, hal ini juga membuat keektimalan siswa dalam melakukan pengerjaan tes.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, tercapainya siklus pada penelitian ini dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran. Menurut Syafruddin (2009) rendahnya prestasi belajar matematika siswa dewasa ini selain karena kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, juga dipicu oleh kurang tersedianya

perangkat pembelajaran matematika yang berbasis aktivitas siswa. Sehingga perangkat pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru pada siklus ini dirancang sesuai dengan sintaks *Joyful Learning*, dimana perangkat tersebut terdiri dari berbagai aktivitas fisik melalui pendekatan riang seperti game dan quiz. (Asyura, 2014). Hal tersebut mendapatkan respon baik dari siswa dan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut juga didukung oleh kreativitas guru dalam melakukan desain pembelajaran dimana penggunaan media video animasi dalam penyampaian materi, game edukasi, ppt interaktif dan aktivitas siswa dengan media pembelajaran sangat berguna dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika video tersebut dapat menarik perhatian siswa, maka siswa memperhatikan dan dapat menangkap materi yang disampaikan dengan baik. Mayer (2009) memperkuat bahwa dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus yang pertama, guru juga telah berhasil menjalin kedekatan terhadap siswa dengan timbulnya kemistri yang berdampak pada kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lingkungan belajar yang menciptakan ketenangan dan kenyamanan dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menguasai materi belajar secara maksimal (Hamalik, 2001: 195). Selain menumbuhkan kemistri yang membuat siswa memiliki keberanian untuk menyatakan pendapat tanpa memiliki rasa takut salah, kenyamanan tersebut juga menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dimana hal ini merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, maka semakin besar hasil yang diperolehnya (Yunita & Wijayanti, 2017). Keaktifan tersebut memberikan tanda bahwa siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika siswa siap, maka bukan hanya siswa berperan aktif dalam berjalannya pembelajaran, namun juga terhadap pengumpulan tugas siswa memiliki

kesadaran untuk mengumpulkan tepat pada waktu yang diberikan. Namun, masih ditemukan juga 10% siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas. Hal ini diakibatkan karena beberapa siswa masih belum dapat beradaptasi terhadap penggunaan teknologi seperti halnya *Microsoft Office* dan juga *google classroom*, hal lainnya yang mengakibatkan terlambatnya siswa dalam melakukan pengumpulan tugas adalah jaringan. Tidak semua siswa memiliki fasilitas wifi dan memiliki sinyal yang baik dalam lingkungan rumahnya. Keaktifan siswa juga dapat dilihat dari siswa yang selalu open camera tanpa diwajibkan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru memberikan penghargaan kepada siswa ketika mereka berani untuk berpendapat, sehingga siswa mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum adanya pertanyaan yang diberikan oleh Guru.

Hal ini semakin membaik pada siklus yang ke-2, presentase siswa yang kurang aktif mengalami penurunan menjadi 3% dan adanya solusi yang diberikan guru kepada siswa untuk pengumpulan tugas. Bagi sebagian siswa yang memiliki kendala dalam hal penggunaan teknologi, dapat melakukan pengumpulan tugas yang telah dijadikan 1 file kepada guru melalui whatsapp pribadi. Adanya kebijakan baru bagi sebagian siswa terkendala mendapatkan jalan keluar yang baik bagi pengumpulan tugas dan keaktifan siswa. Selain itu, peneliti juga menemukan hal lain dalam pelaksanaan penelitian. Lingkungan yang nyaman dan menyenangkan, ternyata juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari pengumpulan tugas pembuatan media pembelajaran operasi bilangan yang ditugaskan kepada siswa. Dengan adanya penyampaian kriteria penilaian, penjelasan yang jelas mengenai tugas yang diberikan dan contoh yang ada, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya yang terlihat dari hasil pengumpulan pembuatan yang telah dilakukan. Guru hanya memberikan contoh media pembelajaran operasi bilangan dengan menggunakan yin-yang yang memiliki 2 bagian berbeda warna, dimana perbedaan tersebut diibaratkan satu bernilai positif dan satu lainnya bernilai negative sehingga ketika

disatukan akan memiliki nilai normal (Gambar 1). Ketika siswa diberikan penjelasan tersebut, guru menemukan berbagai kreativitas siswa yang dapat dilihat pada Gambar 2. Terlihat dari gambar tersebut, siswa memahami makna media yang akan digunakan sehingga mereka dapat mengaplikasikan pembuatan media tersebut kedalam bentuk lainnya. Namun, masih juga terdapat 30% siswa yang melakukan pembuatan media seperti contoh yang ada, dan 10% lainnya melakukan pembuatan media yang tidak sesuai dengan cara kerja yang telah dijelaskan sebelumnya (Gambar 3). Kreativitas siswa tersebut muncul dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilakukan (Hu et al, 2013: 4).



Gambar 1. Contoh guru



Gambar 2. Hasil Proyek Kreatif siswa



Gambar 3. Hasil Proyek Kreatif Siswa

Kendala lainnya yang ditemukan pada siklus yang pertama adalah kurangnya keefektifan jam pembelajaran yang ada. Penyebabnya adalah adanya keterlambatan selesainya jam pembelajaran sebelumnya. Sehingga ketika adanya pergantian jam siswa terlambat masuk pada room selanjutnya padahal disamping itu kita harus tetap mengakhiri pembelajaran pada waktu yang di

tentukan. Namun hal ini tidak terjadi pada siklus selanjutnya, bahkan sebelum jam pembelajaran dimulai siswa 5 menit sebelumnya sudah memasuki room yang disediakan dan bersiap mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui observasi yang dilakukan peneliti, salah satu hal yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah penampilan guru. Penampilan Guru secara otomatis mempengaruhi proses timbulnya motivasi belajar siswa, penampilan yang baik mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik (Cahyadi, 2016).

Dari penelitian yang dilakukan, dalam menciptakan *Joyful Learning* dalam pembelajaran dapat diterapkan pada beberapa hal, diantaranya (1) tugas yang dirancang menggunakan beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa; (2) tampilan *powerpoint* yang dirancang semenarik mungkin untuk memunculkan ketertarikan siswa ketika guru melakukan penyampaian materi; (3) penggunaan konsep-konsep yang mudah untuk dilogika dan dipahami oleh siswa; (4) adanya ajakan pada siswa untuk ikut mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, maka secara otomatis siswa akan terlibat penuh sebagai subyek belajar (Heywood, 2005). Hal tersebut dapat membuat siswa menangkap materi yang dipelajari dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya; dan (5) penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa untuk memahami materi. Bukan hanya itu, penggunaan media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain untuk mengurangi kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Talizaro Tafanao (2018). Selain itu, hal yang harus diperhatikan guru adalah pemilihan media yang digunakan untuk kuis, dimana ketika kuis dirancang sedemikian sehingga seperti halnya siswa melakukan permainan sambil berfikir, siswa akan lebih bersemangat dalam melakukan penyelesaian. Pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan secara menyenangkan akan lebih efektif dan dapat memberikan efek positif terhadap capaian hasil belajar siswa (Price, et al., 2015).

PENUTUP

Penerapan metode *Joyful Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Pati pada materi bilangan bulat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata dan persentase ketuntasan siswa yang telah mencapai batas minimal yang ditetapkan.

Saran untuk guru juga kepada peneliti selanjutnya, diantaranya (1) Perlunya kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran; (2) Perlunya kesiapan guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran; (3) Menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan; (4) Perlunya performa guru dalam pengajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Dasardasar Evaluasi Pendidikan*.
- Aqib, Z. d. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Dasardasar Evaluasi Pendidikan*.
- Aqib, Z. d. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Astrian D., H. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Dox-Card Pada Materi Pokok Redoks. *Jurnal Chemistry in Education* 2(1).
- Asyura, S. (2014). *“Penerapan Media Powerpointberbasis Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMAN 2 Banda Aceh”*. Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala.
- Azizah, N. J. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Keaktifan Dan Hasil*

- Belajar Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii-I Smpn 1 Kedungwaru Tulungagung. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika.*
- Cahyadi, R. (2016). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa Dan Penampilan Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa.* JURNAL e-DuMath.
- Catharina. (2006). *Psikologi Belajar.* Semarang: Unnes Press.
- DePorter, B. M.-N. (1999). *Quantum Teaching.*
- Dewantara, K. (1967). *Ki Hajar Dewantara.* Jogjakarta: Majelis Leluhur Taman Siswa.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hakim, T. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri.* Jakarta: Puspa Swara.
- Heywood, P. (2005). *Learning Joyfully : An Emotional and Transformative Experience. Journal of Critical Studies in Education.*
- Hu, W. W. (2013). *Increasing students' scientific creativity: The "Learn to think" intervention program. The Journal of Creative Behavior.* <https://doi.org/10.1002/jocb.20>.
- SM, I. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM.* Semarang: Rasail.
- Istiqomah, U. &. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning.* Jurnal Pendidikan Matematika.
- Ortiz, J. M. (2002). *Menumbuhkan anak-anak yang bahagia cerdas dan percaya diri dengan musik.* Jakarta: Gramedia.
- Journal of the Association for Supervision and Curriculum Development* (Vol. 64). (n.d.).
- KPAI Terima 213 Pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh, Mayoritas Keluhkan Beratnya Tugas dari Guru. (n.d.). <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/13/15584711/kpaiterima-213-pengaduan-pembelajaran-jarak-jauh-mayoritas-keluhkan?page=all>.
- Lauster, P. (2003). *Tes Kepribadian (alih bahasa: D.H. Gulo.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd edition).* New York: Cambridge University Press.
- E, M. (2006). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Price, C. G. (2015). *Casual Games and Casual Learning About Human Biological Systems* (Vol. 25). *Journal of Science Education and Technology.*

- Purwanto, M. N. (2002). *Prinsip-Prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahmawati, R. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristik Vee Terhadap Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik*. Lampung: repository Radenintan.
- Republik Indonesia, P. R. E. S. I. D. E. N., & Republik Indonesia, K. E. M. E. N. K. U. M. H. A. M. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Sidi, R. R. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning* (Vol. 5). MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa* (Vol. 2). Jurnal Komunikasi Pendidikan.
- Undang-Undang, R. I. No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. (2003). Jakarta: RMITA Utama.
- Wahyuni, B. d. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Wei, C. W. (2011). *A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion For Children To Learn Mathematics Multiplication* (Vol. 10). The Turkish Online Journal Of Educational Technology.
- Willis, J. (2007). *The Neuroscience of Joyful learning*. Educational Leadership.
- Yunita, D. &. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa* (Vol. 3). Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora.