



# PENGGUNAAN STRATEGI *JOYFUL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP KELAS VII A PADA MATERI PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL

Nurita

[nur.sipayung8@gmail.com](mailto:nur.sipayung8@gmail.com)

SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

**Abstract:** Classroom Action Research (PTK) using the Joyful Learning Strategy was carried out with the aim of improving the mathematics learning outcomes of class VII students in the subject of One Variable Linear Equations. The subjects of this study were 32 students in class VII A of SMP Negeri 5 Bengkulu City. Data collection techniques used in this research include observation, interviews, tests and documentation. The use of the joyful learning strategy is carried out in 2 cycles consisting of the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the reflection stage. The class average value in the pre-cycle was 48.75%, after being given action in the first cycle using a joyful learning strategy the class average value experienced a slight increase of 67.65%, so that the second cycle was carried out which showed an increase in the average value -class average of 85% with 27 students who complete or 84.37%. Based on the results in cycles I and II, this shows that there is an increase in student learning outcomes by using joyful learning strategies, so it can be concluded that joyful learning strategies can improve student mathematics learning outcomes.

**Abstrak:** Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Strategi *Joyful Learning* ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi Persamaan Linier Satu Variabel. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Penggunaan strategi *joyful learning* dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi serta tahap refleksi. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 48,75%, setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan menggunakan strategi *joyful learning* nilai rata-rata kelas mengalami sedikit peningkatan yaitu sebesar 67,65%, sehingga dilakukan siklus II yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 85% dengan 27 siswa yang tuntas atau 84,37%. Berdasarkan hasil pada siklus I dan II hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan Penggunaan strategi *joyful learning*, sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**Kata kunci:** *strategi joyful learning, hasil belajar, Persamaan Linier Satu Variabel.*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan cabang ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Hampir semua bidang kehidupan berkaitan erat dengan matematika. Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA dan bahkan juga di perguruan tinggi<sup>1</sup>. Matematika diajarkan sesuai dengan kebutuhan setiap jenjang pendidikan.

SMPN 5 Kota Bengkulu, menggunakan kurikulum 2013, ini juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Dalam kurikulum 2013 juga Siswa ditempatkan sebagai subjek belajar bukan lagi objek belajar. Guru hanya sebagai fasilitator dan bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Pola

pikir guru yang cenderung masih menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan kadang menghambat penerapan pembelajaran yang menuntut siswa aktif. Guru masih terlihat nyaman dan tenang mendominasi pembelajaran, tentu hal ini bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum 2013. Hal ini dapat mengakibatkan siswa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Sebagai contoh adalah hasil belajar matematika siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu Semester I Tahun 2022/2023. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas VII B diperoleh nilai rata-rata kelas adalah sebesar 55% sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dari sekolah adalah 70, hanya 10 orang siswa yang dapat mencapai nilai KKM dari 32 orang siswa.

Berdasarkan Hasil observasi terlihat bahwa ada beberapa masalah yang muncul saat siswa diajarkan

<sup>1</sup> Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.



materi Persamaan Linier Satu Variabel.

Masalah tersebut berupa kurangnya pencapaian hasil belajar matematika siswa yang berakibat dari penggunaan strategi pembelajaran oleh guru kurang tepat. Karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru sudah menerapkan strategi pembelajaran yang lebih dari satu dan bervariasi, contohnya adalah dengan menyampaikan materi menggunakan media *power point*, ternyata strategi tersebut belum dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Khususnya materi yang mementingkan proses berpikir abstrak seperti materi Persamaan Linier Satu Variabel. Hal ini ditunjukkan pada saat belajar materi Persamaan Linier Satu Variabel, siswa sering kali mengalami penurunan pada perolehan nilai dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa menikmati pembelajaran, sehingga siswa seolah-olah tidak sedang berpikir dalam situasi abstrak, seperti melakukan aktivitas yang menyenangkan. Strategi tersebut sesuai dengan kriteria *joyful learning*, yang menekankan pada proses pembelajaran menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah rancangan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana yang membebaskan siswa untuk berani mencoba, bertindak, bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga perhatian siswa dapat dipusatkan secara penuh pada pembelajaran. Fadilah juga berpendapat bahwa *joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran dengan tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) antara guru dan siswa yang memiliki suatu kohesi yang kuat<sup>2</sup>.

Cara menciptakan suasana dalam kegiatan pembelajaran menyenangkan diantaranya dijelaskan dalam langkah-langkah pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah sebagai berikut : 1. Guru menyapa dengan salam dan memberikan motivasi pada siswa; 2. Menanamkan perasaan positif pada siswa dan kebermaknaan topik pelajaran dengan kehidupan, hal ini dapat dilakukan dengan bercerita singkat dan mencontohkan secara kontekstual; 3. Menayangkan video interaktif yang berkaitan dengan materi dan meminta siswa menjelaskan kembali maksud tayangan dari sudut pandang siswa; 4. Mengajak siswa untuk bermain sambil belajar.<sup>3</sup>

Contohnya meminta siswa membuat soal sendiri lalu menukarkan dengan siswa lainnya lalu siswa mengoreksi kembali soal yang dibuat dan telah dikerjakan oleh teman siswa; 5. Siswa dikelompokkan dalam kelompok terdiri dari tiga orang untuk melakukan permainan "finding my secret word"; 6. Siswa diminta meresume materi yang dipelajari dalam bentuk journal lettering dengan kreativitas masing-masing.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Penggunaan Strategi *Joyful Learning* dapat Meningkatkan Hasil Belajar bagi siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu?

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah penggunaan Strategi *Joyful Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu pada materi Persamaan Linier Satu Variabel.

### Manfaat Penelitian

Bagi guru, strategi *joyful learning* dapat membuat guru menjadi lebih kreatif dalam proses

<sup>2</sup> Fadillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz

<sup>3</sup> Fadillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz



pembelajaran. Bagi siswa dengan penggunaan strategi *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, strategi *joyful learning* bermanfaat agar sekolah dapat mengambil keputusan yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan inovasi pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

## KAJIAN PUSTAKA

### Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar<sup>4</sup>. Hal tersebut sama hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar, dilihat dari guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar<sup>5</sup>.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk melihat kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan, dengan adanya hasil belajar, siswa dapat mengetahui seberapa jauh siswa pemahamannya terhadap suatu materi.

### Faktor yang dapat Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu; 1) faktor intern, yaitu faktor yang berada dalam diri individu. 2) faktor

ekstern, yaitu faktor yang ada diluar individu<sup>6</sup>.

Yang merupakan faktor intern dari dalam diri individu antara lain Faktor jasmaniah dan Faktor psikologis. Faktor jasmaniah berupa kesehatan dan cacat tubuh. Sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, minat, perhatian, motifasi, bakat, kematangan serta kesiapan. Faktor ekstern merupakan faktor yang berada di luar diri seseorang yang sedang belajar, yaitu; Faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara didikan orang tua, hubungan antara sesama anggota keluarga, suasana dan kondisi rumah, serta keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah antara lain meliputi kurikulum, metode mengajar, hubungan antara guru dan siswa, sarana prasarana dalam pembelajaran, waktu sekolah, dan peraturan sekolah. Sedangkan faktor masyarakat yaitu seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan dimasyarakat, teman sejawat, dan kelompok masyarakat lainnya.

### Strategi *Joyful Learning*

Pendekatan *Joyfull Learning* adalah suatu proses pendekatan pengajaran yang membuat kelas jadi menyenangkan, tidak monoton. Joyfull Learning yaitu pendekatan yang dapat membuat siswa memiliki motivasi untuk terus mencari tahu dan terus belajar (Pramesthi, 2015: 205). Pembelajaran menyenangkan Joyfull Learning adalah suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure)<sup>7</sup>. *Joyfull learning* berasal dari kata Joyfull yang berarti menyenangkan, Sedangkan learning adalah pembelajaran. Dave Meier menyatakan bahwa belajar menyenangkan (Joyful learning) adalah "sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Pembelajaran yang

<sup>4</sup> Melisa. 2014. *Pengaruh Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Hasnudin Salatiga Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. UKSW.

<sup>5</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>6</sup> Slameto, Ahmad 2013. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

<sup>7</sup> Mulyasa. E. 2006. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya. Hal 191-194



menyenangkan (*Joyful Learning*) bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung (Meier 2005: 38).

Strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar<sup>8</sup>: *Joyful learning as a kind of learning process or experience which could make learners feel pressure in a learning scenario/process*. Artinya *Joyful learning* sebagai proses pembelajaran atau pengalaman yang dapat membuat pembelajar merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran<sup>9</sup>.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dengan lingkungan belajar yang efektif. Suasana pembelajaran harus menjadi perhatian oleh guru, karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan jauh dari rasa bosan dan tertekan dapat membangkitkan motivasi siswa. Oleh karena itu guru harus dapat lebih kreatif dalam merencanakan kegiatan yang dapat membuat siswa tertarik untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga tidak akan muncul kebosanan dan kemalasan dalam diri siswa.

<sup>8</sup> DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.

<sup>9</sup> Susanti, P. E dkk. 2014. Efektivitas Joyful Learning Berbantuan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Salatiga Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal*. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/4974>.

Tahapan Strategi *Joyful Learning* meliputi: 1) Menciptakan lingkungan kelas yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berfokus dan menyerap informasi. 2) Meningkatkan pemahaman dengan menggunakan alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun atau karikatur dan menampilkan isi pelajaran secara visual yang dapat menghidupkan gagasan abstrak mengikutsertakan pelajar kinestetik. 3) Merancang waktu jeda strategis dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber yang dapat mendorong siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran<sup>10</sup>.

Kelebihan Joyfull Learning adalah Membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi, Mengurangi stress, Membuat pembelajaran menjadi menarik, Meningkatkan daya ingat pada suatu pembelajaran. Sedangkan kelemahannya yaitu: Pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat mengacu pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher center) dan Lemahnya pengembangan potensi diri peserta didik sehingga prestasi yang dicapai kurang optimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan model penelitian Kurt Lewin, dengan tahapan antara lain : perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*)<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa

<sup>11</sup> Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu*



Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19 Oktober 2022 sampai dengan 16 November 2022 di kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Untuk mengukur keberhasilan penelitian ini maka pada setiap siklus dilakukan tes. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil tes mencapai tiga indikator yaitu: 1) Pembelajaran dengan menerapkan strategi *joyful learning* ini dinyatakan berhasil jika setelah diberi tindakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar  $\geq 75\%$ . 2) Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya 75% siswa mendapat nilai  $\geq 70$ . 3) Pembelajaran Matematika dikatakan berhasil apabila nilai evaluasi  $\geq 75\%$ .

**HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Peneliti melihat nilai PTS siswa pada semester ganjil ini. Berdasarkan nilai PTS, data menunjukkan hasil nilai rata-rata kelas VII A belum mencapai KKM yaitu 55% dari 32 orang siswa yang memenuhi KKM hanya 10 orang siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan *pre test* di kelas VII A dengan hasil seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Data Nilai Pra Siklus Siswa Kelas VII A**

Dari data tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa pra siklus melalui Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus**

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Nilai Rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				jumlah	persentase	jumlah	persentase
32	80	10	48,75	2	6,25	30	93,75

Berdasarkan hasil *pre test* pada Tabel 1 menunjukkan dari 32 orang siswa hanya 2 siswa yang nilainya memenuhi KKM, hal ini dikarenakan kebanyakan siswa belum sama sekali menerima materi Persamaan Linier Satu Variabel.

Tahapan selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tahap pelaksanaan.

Siklus akan dihentikan saat indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu peningkatan hasil belajar siswa sebesar  $\geq 75\%$ . Adapun Penggunaan strategi pembelajaran *joyful learning* dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terdiri dari empat tahapan yaitu:

**SIKLUS I**

**Perencanaan (*Planning*).**

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam tahapan perencanaan ini yaitu : 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok yang akan disampaikan dengan menggunakan strategi *joyful learning*; 2) Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar Matematika pada materi Persamaan Linier Satu Variabel yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar; 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan strategi *joyful learning*; menyiapkan lembar kerja produk, sebagai Penggunaan dari strategi *joyful learning*; menyiapkan soal lembar evaluasi siswa sebagai penilaian dari hasil belajar; membuat format penilaian; menyiapkan instrumen pengumpulan data, antara lain lembar *pre test*, *post test* dan lembar obseravsi.



**Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Dikarenakan jam pembelajaran matematika adalah 5 jam pembelajaran, maka peneliti melaksanakan Siklus I dalam 3 pertemuan, 2 pertemuan untuk penjelesan materi, dan 1 pertemuan sebagai *post test*. Pertemuan pertama dimulai dari kegiatan pendahuluan yaitu membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama, menyiapkan siswa agar siap menerima pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta melakukan Apersepsi yaitu materi aljabar. Tujuan pembelajaran pertemuan pertama siswa dapat mengenal unsur-unsur Persamaan Linier Satu Variabel seperti kalimat tertutup dan kalimat terbuka, dan siswa dapat mengerjakan soal untuk menentukan kalimat terbuka dan kalimat tertutup dalam Persamaan Linier Satu Variabel. Selanjutnya guru memulai kegiatan inti pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yaitu dengan strategi *joyful learning*. Pada tahapan strategi *joyful learning* guru memberikan motivasi belajar melalui video dan tampilan tentang kalimat terbuka dan kalimat tertutup, setelah itu guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan alat bantu media Power Point (PPT), media alat peraga daun dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Adapun metode yang digunakan adalah dengan ceramah, diskusi kelompok, penemuan, penugasan serta tanya jawab. Dalam pembelajaran, guru merancang waktu jeda dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan Guru membuat *game* tepuk "3 6 9" dan siswa memperagakannya, tujuan kegiatan ini adalah agar siswa tidak bosan dan merasa jenuh saat proses belajar mengajar. Setelah *game* selesai siswa dibagi beberapa kelompok dan diarahkan untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi bentuk dan unsur-unsur Persamaan Linier Satu Variabel.

Pada kegiatan penutup ini, guru menanyakan siswa tentang pengalaman belajar, melakukan refleksi dan menginformasikan materi

pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, kegiatan diakhiri dengan doa setelah belajar.

Pada pertemuan kedua, materi yang disampaikan adalah menentukan penyelesaian Persamaan Linier Satu Variabel dan dapat menerapkannya untuk menyelesaikan soal. Metode pada kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ceramah, diskusi kelompok, penugasan dan tanya jawab. Kegiatan pendahuluan dan penutup pada pertemuan kedua ini sama dengan pertemuan pertama, yang berbeda hanya pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti sesuai dengan tahapan strategi *joyful learning* untuk menciptakan lingkungan kelas yang nyaman, guru meminta siswa untuk menata bangku dan kursi yang menyerupai bentuk "U", untuk meningkatkan pemahaman, siswa harus memperhatikan penjelasan guru tentang materi menentukan penyelesaian Persamaan Linier Satu Variabel melalui media PPT dan LKS.

Ditengah pembelajaran, Guru memberikan *ice breaking* agar siswa merasa tidak bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar, setelah melakukan *ice breaking* siswa mengerjakan latihan soal terkait materi yang disampaikan pada kegiatan hari ini.

Pada pertemuan berikutnya siswa melaksanakan *post test* guna mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya strategi *joyful learning*.

**Observasi (*Observing*)**

Proses pembelajaran dengan strategi *joyful learning* ini diamati dan dinilai oleh observer. Hal yang diamati tersebut berupa penilaian pengisian instrumen observasi tindakan guru, siswa dan kondisi lingkungan disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Observasi**

Indeks Hasil Observasi	Rata-rata presentase setiap pertemuan (%)			Simpulan Kategori
	I	II	Rata-rata	





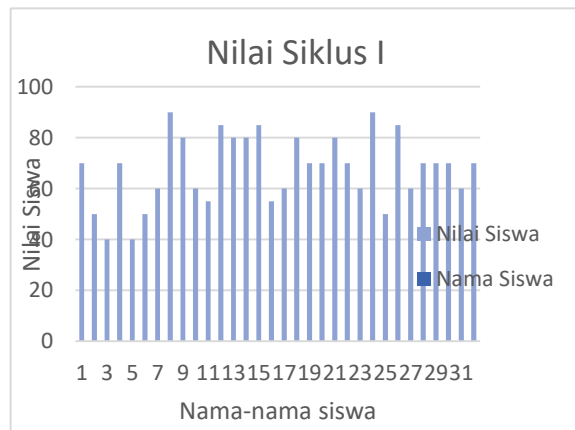
Indeks Observasi Pembelajaran Guru (IPG)	80	85	82,5	Baik
Indeks Observasi Respos Siswa (IRS)	70	80	75	Baik
Indeks Observasi Kondisi Lingkungan (IKL)	72	88	80	Baik

**Siklus I**

**Refleksi (*Reflecting*)**

Tahapan Refleksi dilakukan setelah semua observasi dan tindakan dilakukan dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi proses kegiatan mengajar guru, respon siswa dan kondisi lingkungan untuk mengukur keberhasilan Penggunaan strategi *joyful learning* dan menganalisis hasil *post test* untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Jika pada hasil refleksi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Hasil nilai *post test* yang diperoleh setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan strategi *joyful learning* dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Nilai hasil Siklus I Siswa Kelas VII A**

Dari data tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa

melalui Tabel 3

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Jumlah Siswa	Tertinggi	terendah	Ratarata	Tuntas		Tidak tuntas	
				Jumlah	perseentase	jumlah	perseentase
32	90	40	67,65	10	31,25	22	68,75

Berdasarkan hasil pada Tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII A belum mencapai indikator keberhasilan, terdapat 10 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 31, 25% dan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 22 siswa dengan peresentase 68,75%. Dikarenakan masih belum tercapainya indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ke Siklus II dengan memperhatikan hasil observasi serta hasil tes pada Siklus I.

Setelah melakukan refleksi di siklus I, Peneliti mempersiapkan tahapan tahapan penelitian untuk Siklus II dengan memperhatikan hal-hal yang telah diamati pada siklus I. Intinya semua tahapan yang dilakukan pada Siklus II merupakan perbaikan dari semua tahapan tahapan yang telah dilakukan pada Siklus I.

Pada Siklus II, Peneliti mempersiapkan 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

**SIKLUS II**

**Perencanaan (*Planning*).**

Pada siklus II ini, peneliti menyiapkan tahapan perencanaan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Hal-hal yang belum berhasil pada siklus I maka akan dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan tahapan, yaitu : 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok yang akan disampaikan dengan menggunakan strategi *joyful learning*; 2) Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar Matematika pada materi Persamaan Linier Satu Variabel yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar; 3) Membuat



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan strategi *joyful learning*; menyiapkan lembar kerja produk, sebagai Penggunaan dari strategi *joyful learning*; menyiapkan soal lembar evaluasi siswa sebagai penilaian dari hasil belajar; membuat format penilaian; menyiapkan instrumen pengumpulan data, antara lain lembar *pre test*, *post test* dan lembar obseravsi.

### **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Pertemuan pertama dimulai dari kegiatan pendahuluan yaitu membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama, menyiapkan siswa agar siap menerima pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta melakukan Apersepsi yaitu tentang kalimat terbuka, kalimat tertutup serta menentukan penyelesaian Persamaan Linier Satu Variabel. Tujuan pembelajaran pertemuan pertama siswa dapat Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan Persamaan Linier Satu Variabel dan siswa dapat mengerjakan soal tentang menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan Persamaan Linier Satu Variabel. Selanjutnya guru memulai kegiatan inti pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yaitu dengan strategi *joyful learning*. Pada tahapan strategi *joyful learning* guru memberikan motivasi belajar melalui video dan tampilan tentang menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan Persamaan Linier Satu Variabel, setelah itu guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan alat bantu media Power Point (PPT), media alat peraga daun dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Adapun metode yang digunakan adalah dengan ceramah, diskusi kelompok, penemuan, penugasan serta tanya jawab. Dalam pembelajaran, guru merancang waktu jeda dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan Guru membuat *game* tepuk "3 6 9" dan siswa memperagakannya, tujuan kegiatan ini adalah

agar siswa tidak bosan dan merasa jenuh saat proses belajar mengajar. Setelah *game* selesai siswa dibagi beberapa kelompok dan diarahkan untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi bentuk dan unsur- unsur Persamaan Linier Satu Variabel.

Pada kegiatan penutup ini, guru menanyakan siswa tentang pengalaman belajar, melakukan refleksi dan menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, kegiatan diakhiri dengan doa setelah belajar.

Proses pada kegiatan pembelajaran pertemuan kedua tujuan pembelajarannya siswa dapat mengerjakan soal soal cerita yang berkaitan dengan Persamaan Linier Satu Variabel dan dapat menerapkannya untuk menyelesaikan soal. Metode pada kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ceramah, diskusi kelompok, penugasan dan tanya jawab. Kegiatan pendahuluan dan penutup serupa dengan pertemuan pertama, yang berbeda hanya pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti sesuai dengan tahapan strategi *joyful learning* untuk menciptakan lingkungan kelas yang nyaman, guru meminta siswa untuk menata bangku dan kursi yang menyerupai bentuk "U", untuk meningkatkan pemahaman siswa, siswa harus memperhatikan penjelasan guru mengenai materi menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan Persamaan Linier Satu Variabel melalui media PPT dan LKS. Guru memberikan *ice breaking* agar siswa merasa senang pada kegiatan belajar, setelah melakukan *ice breaking* siswa mengerjakan latihan soal terkait materi yang disampaikan pada kegiatan hari ini.

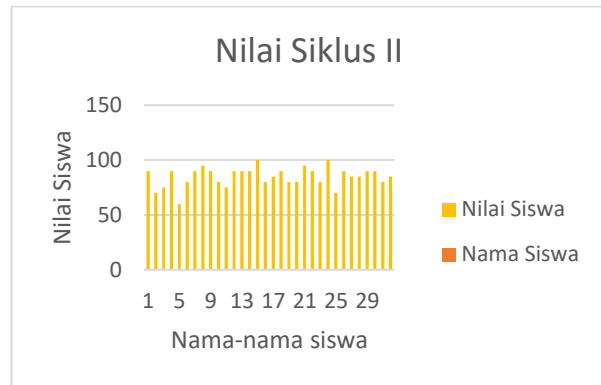
Pada pertemuan berikutnya siswa melaksanakan *post test* guna mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya strategi *joyful learning*.

### **Observasi (*Observing*)**





Pelaksanaan proses pembelajaran dengan strategi *joyful learning* ini diamati dan dinilai oleh observer. Hasil penilaian pengisian instrumen observasi tindakan guru, siswa dan kondisi lingkungan disajikan pada Tabel 4.



Gambar 2. Nilai hasil Siklus I Siswa Kelas VII A

Dari data tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa melalui Tabel 5

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Indeks Hasil Observasi	Rata rata presentase setiap pertemuan (%)			Simpulan Kategori
	I	II	Rata rata	
Indeks Observasi Pembelajaran Guru (IPG)	90	95	92,5	Sangat Baik
Indeks Observasi Respos Siswa (IRS)	85	90	87,5	Sangat Baik
Indeks Observasi Kondisi Lingkungan (IKL)	80	90	85	Sangat Baik

Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Nilai Rata rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				Jumlah	persentase	jumlah	persentase
32	100	60	85	27	84,37	5	15,63

**Refleksi (Reflecting)**

Tahapan Refleksi dilakukan setelah semua observasi dan tindakan dilakukan dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi proses kegiatan mengajar guru, respon siswa dan kondisi lingkungan untuk mengukur keberhasilan Penggunaan strategi *joyful learning* dan menganalisis hasil *post test* untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Jika pada hasil refleksi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Hasil nilai yang diperoleh setelah dilakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan strategi *joyful learning* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Berdasarkan hasil pada Tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII A telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu nilai rata rata kelas mencapai 85, terdapat 27 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 84,37 % dan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 5 siswa dengan peresentase 15,63%. Oleh karena itu, maka penelitian dihentikan.

**PEMBAHASAN**

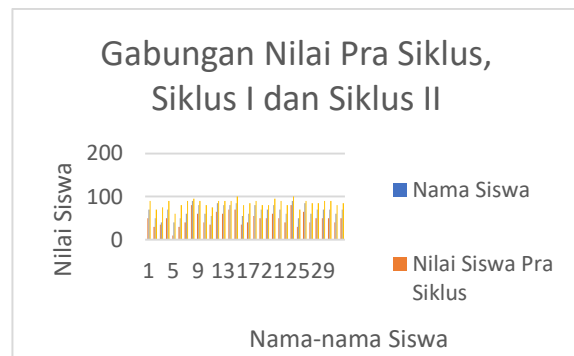
Sebelum melakukan penelitian, hasil belajar matematika (pra siklus) siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu dalam satu kelas hanya ada 2 siswa yang memenuhi nilai KKM dengan rata-rata kelas sebesar 48,75%, siswa yang tuntas hanya 6,25% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 30 siswa atau 93,75%. Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM adalah 10 orang atau 31,25% dengan rata-rata kelas 65,65% dan siswa yang tidak memenuhi KKM sebanyak 22 siswa atau 68,75%. Namun hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga dilakukan Siklus II. Pada Siklus II, jumlah siswa yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM yaitu sebanyak 27 siswa

Berdasarkan dari data perbandingan maupun diagram 4, dapat diketahui bahwa dari pra siklus sampai dengan siklus I dalam penelitian tindakan kelas siswa mengalami perubahan hasil belajar dan siswa dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan. Rata- rata kelas yang diperoleh siswa kelas VII B juga meningkat, dari mulai pra siklus 26,41 dan siklus I 77,41. Hasil dari data yang diperoleh, peningkatan hasil belajar matematika pada materi Persamaan Linier Satu Variabel dapat dipresentasekan pada Tabel 6.

Berdasarkan Tabel 6 peningkatan hasil

dengan presentase 84,37%, siswa yang tidak tuntas sebnyak 5 siswa atau 15,63%. Nilai rata-rata kelas juga mencapai nilai 85, yang artinya telah memenuhi semua indikator keberhasilan.

Setelah dilakukan peneltian mulai dari pra siklus sampai dengan siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar sisiwa. Peningkatan tersebut terjadi setelah diterapkannya strategi *joyful learning* pada mata pelajaran matematika materi Persamaan Linier Satu Variabel. Berikut ini Gambar diagram 4 data perbandingan hasil belajar matematika siswa kelas VII A.



**Gambar 4. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VII**

**Tabel 6. Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII A**

NILAI	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>80</b>	<b>90</b>	<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>10</b>	<b>40</b>	<b>60</b>
<b>Mencapai KKM</b>	<b>2 siswa</b>	<b>10 siswa</b>	<b>27 siswa</b>
<b>%</b>	<b>6,25</b>	<b>31,25</b>	<b>84,37</b>

belajar matematika siswa kelas VII A diatas dapat kita lihat bahwa hasil belajar siswa dalam



pembelajaran Matematika materi Persamaan Linier Satu Variabel dengan menerapkan strategi *joyful learning* dari pra siklus sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Data yang diperoleh dari hasil tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap dan cukup baik dibandingkan sebelum diterapkannya strategi *joyful learning*.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan strategi *joyful learning* menunjukkan peningkatan pada hasil belajar matematika materi Persamaan Linier Satu Variabel kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari pra siklus, siklus I dan siklus II, dimana pada pra siklus hanya ada 2 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dengan nilai rata-rata kelas 48,75. Siklus I meningkat menjadi 10 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas 67,65. Siklus II jumlah siswa tuntas sebanyak 27 siswa dengan

nilai rata-rata kelas 85. Observasi pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata-rata IPG = 82,5% dengan kategori baik, IRS = 75% dengan kategori sangat baik, dan IKL = 80% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata IPG = 92,5% dengan kategori sangat baik, IRS = 87,5% dengan kategori sangat baik, dan IKL = 85% dengan kategori sangat baik.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dalam setiap pembelajaran guru sebaiknya menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi dan dapat membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal., dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi, Nurul, Skripsi: Penerapan Metode Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mtematika Kelas 2 SDN 27 Ampean Tahun Ajaran 2015/2016, Mataram: Universitas Mataram, 2016.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrrhman. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Hamruni, H. 2012. *Strategi Dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Herawati, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru Dan Calon Guru*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Iqbal, M. (2019). *Telaah Praksis Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan, 3(2), 165-178.
- Iqbal, M. (2020). *Pendidikan Terbelah: Telaah Posisi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional*. At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam, 19(2), 287-302.
- Marzuki, Sufiani, "JOYFULL LEARNING: STRATEGI ALTERNATIF MENUJU PEMBELAJARAN MENYENANGKAN," *Jurnal Pemikiran Islam*, 1, 2021.
- Melisa. 2014. *Pengaruh Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Hasnudin Salatiga Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. UKSW.
- Mulyasa. E. 2006. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Munayasari, Ika Deni. 2013. Penggunaan model pembelajaran joyful learning dengan pendekatan bermain di luar kelas dalam upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar Matematika materi irisan dan gabungan bagi peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan Kendal tahun pelajaran 2012/2013. *Undergraduate (S1) thesis*, IAIN Walisongo. <http://eprints.walisongo.ac.id/1588/>. Diunduh pada tanggal 8 Maret 2017
- Susanti, P. E dkk. 2014. Efektivitas Joyful Learning Berbantuan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Salatiga Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal*. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/4974>. Diunduh pada tanggal 8 Maret 2017
- Septiawan, Hendika. 2012. Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga. *Skripsi*. UKSW <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/912>. Diunduh pada tanggal 8 Maret 2017.
- Slameto, Ahmad 2013. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardiyono, Totok. 2015. *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah. UNY <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132048521/pengabdian/makalah-ppm-ptk-2015.pdf>. diunduh pada tanggal 24 Maret 2017



Susilo, Chotimah dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Tawar. 2013. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Joyful Learning Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Pesantren Kec. Blado Kab. Batang Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014.