

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Materi Lingkaran Dengan Menggunakan Strategi *Joyfull Learning*

Maria Igniosa Liunokas¹, Stanislaus Amsikan^{2*} Fitriani³

^{1),2),3)} Pendidikan Matematika; Universitas Timor

Igniosa12@gmail.com, stanisamsikan63@gmail.com, bhrfitriani@gmail.com

Informasi Artikel

Revisi:
20 April 2023

Diterima:
27 April 2021

Diterbitkan:
30 April 2023

Kata Kunci

Strategi *Joyfull Learning*
Hasil Belajar

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa yang rendah dapat disebabkan oleh lingkungan pembelajaran yang kurang menyenangkan, yang menimbulkan fobia matematika. Guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar dan mencapai prestasi yang maksimal. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar siswa secara klasikal, sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang monoton. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi pembelajaran *Joyful Learning*. Penerapan strategi *Joyfull Learning* bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas VIII B SMP Negeri Neonbat yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa. Analisis data hasil tes terdiri dari analisis ketuntasan perorangan dan ketuntasan kelas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas pada siklus pertama 65 % dan persentase ketuntasan kelas siklus II 85 %. Peningkatan persentase ketuntasan kelas sebesar 20 % sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Abstract

Low student mathematics learning outcomes can be caused by an unpleasant learning environment, which causes math phobia. Teachers are required to apply learning models that can enable students to learn and achieve maximum performance. The problem faced is the low classical student learning outcomes, as a result of monotonous learning activities. One of the learning strategies that can be applied to create fun learning is the *Joyful Learning* learning strategy. The implementation of the *Joyful Learning* strategy aims to improve student learning outcomes. The researcher conducted class action research with 20 students in class VIII B SMP Negeri Neonbat as research subjects. Data collection techniques used are observation and tests. Test results data were analyzed to determine the level of student completeness. Analysis of the test result data consisted of an analysis of individual completeness and class completeness. The results of the data analysis showed that the percentage of completeness of the class in the first cycle was 65% and the percentage of completeness in the second cycle was 85%. Increasing the percentage of class completeness by 20% so that it can be concluded that the *Joyful Learning* strategy can improve student learning outcomes.

How to Cite: Maria I. Liunokas., Amsikan & Fitriani. (2023) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Pada Materi Lingkaran Dengan Menggunakan Strategi *Joyfull Learning*. *Math-Edu: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 8 (1), 57-69

Pendahuluan

Hasil belajar matematika yang rendah masih menjadi masalah yang populer dan menjadi objek kajian yang bersifat kompleks. Masalah yang menjadi topik utama adalah rendahnya hasil belajar

matematika baik secara nasional maupun pada tingkat sekolah. Hal ini kontradiksi dengan peran matematika dalam dunia pendidikan maupun matematika dalam kehidupan praktis. Matematika membantu siswa untuk mempelajari materi pelajaran lain di sekolah dan menjadi sarana untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, karena itu matematika diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Pembelajaran matematika pada rancangan kurikulum lebih menekankan pada pemecahan masalah, berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Permasalahan yang terjadi adalah siswa memiliki ketidak mampuan matematis untuk mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Nurdeni, N. (2015), Afifah, S. N., & Kusuma, A. B. (2021), mengatakan bahwa ketidakmampuan matematis anak disebabkan rendahnya keterampilan atau kurangnya kemampuan untuk memahami konsep matematis yang dipelajari. Kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa hanya berada pada level keterampilan berpikir tingkat rendah sehingga siswa kesulitan untuk menyelesaikan masalah-masalah non rutin. Apabila rancangan kurikulum telah memberikan arah dan panduan yang jelas tentang tujuan yang hendak dicapai tetapi masih terjadi permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, merupakan sebuah titik awal munculnya dugaan tentang proses belajar yang terjadi di sekolah khususnya di dalam kelas.

Menurut Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011), Kamal, M., & Mujab, S. (2021), belajar adalah proses interaksi antara stimulasi dan respon stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar. Stimulasi berupa berbagai masalah nonrutin yang perlu diselesaikan, diharapkan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar dapat terjadi dengan maksimal apabila lingkungan belajar memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi akademiknya secara optimal. Kondisi ini menuntut agar guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran matematika yang lebih dekat dengan siswa sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan. Perlunya pembelajaran yang menyenangkan ini karena apabila siswa berhadapan dengan masalah-masalah nonrutin akan menimbulkan fobia matematika. Ketakutan terhadap matematika dapat diamati dari siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa merasa matematika sulit untuk dipelajari. Hal ini turut mempengaruhi hasil belajar matematika. Kenyataan ini juga terjadi di salah satu kelas di SMP Negeri Neonbat. Akibatnya hasil belajar siswa Kurang maksimal. Nilai rata-rata kelas penilaian tengah semester (PTS) kelas VIII B SMP Negeri Neonbat adalah sebesar 51 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 75. Berdasarkan hasil PTS tersebut hanya 7 orang siswa yang dapat mencapai nilai KKM dari 21 orang siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa penyebab terjadinya tersebut adalah kurangnya motivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa malas belajar, saat guru menjelaskan materi di dalam

kelas siswa kurang memperhatikan, siswa seringkali mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal non rutin, ruang kelas yang tidak ditata dengan baik dan strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat.

Solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah dengan Strategi *Joyfull Learning* yaitu menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura. Menurut Muttaqin, A. I., Fadlullah, M. E., & Rohma, P. S. (2021), Nurtiani, A. T. (2017), kegembiraan sebagai upaya membangkitkan minat atau kegairahan siswa, mendorong siswa untuk terlibat penuh sehingga menciptakan pemahaman atas materi pelajaran. Solusi lain yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa menikmati pembelajaran dengan menyenangkan 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. Menurut Mulyasa (2006), Fadlillah, M. (2016), Adnan, M. (2017), strategi pembelajaran menyenangkan merupakan upaya menciptakan hubungan baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga tidak menimbulkan perasaan tertekan atau terpaksa untuk mengikuti pembelajaran (*not under pressure*) dan dapat diselingi dengan permainan. Kondisi kelas yang menyenangkan adalah pembelajaran yang relaks (tidak tegang), belajar dengan diselingi permainan, dorongan semangat, dan pemberian jeda berpikir kepada siswa. Hasil penelitian terdahulu oleh Datu, S., Salsabila, E., & Santi, V. M. (2021), Handayani, D. (2016), Septiawan. H (2012), Sudyono, T. (2013), Susanti dkk (2013), menyebutkan bahwa *Joyful Learning* memotivasi peserta didik untuk belajar, dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

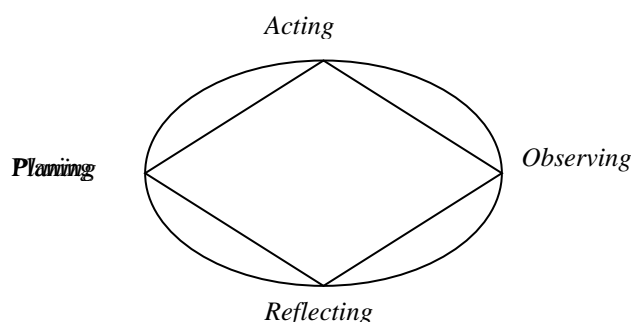
Tahapan Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* menurut Deporter, Reardon, dan Singer (1999) yaitu: 1) Menciptakan lingkungan kelas yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi, 2) Meningkatkan pemahaman dengan menggunakan alat bantu belajar dalam berbagai bentuk *game*, nyanyian dan memvisualisasi yang dapat menghidupkan gagasan abstrak. 3) menggunakan berbagai selingan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu dan humor.

Berdasarkan tahapan strategi *Joyfull Learning* di atas maka implementasi pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) persiapan. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mempersiapkan siswa untuk memulai kegiatan belajar dengan cara: mengajak siswa untuk keluar dari kondisi pasif dan sibuk dengan berbagai aktivitas yang tidak mendukung, memberikan informasi atau pertanyaan yang merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, menciptakan sikap positif siswa dengan bermain sebelum memulai kegiatan belajar. b) Penyampaian. Langkah kedua adalah menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, dengan memberikan masalah riil yang dialami siswa atau yang berada di sekitar lingkungan siswa. c) Penutup. Pada langkah ini guru bersama siswa menyimpulkan materi yang

didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian lagu yang menyenangkan bagi siswa, sehingga menimbulkan kesan dan motivasi belajar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan model penelitian Kurt Lewin seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model Kurt Lewin

Gambar 1 menunjukkan bahwa setiap siklus pada penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yang harus dilakukan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2023 sampai dengan 19 Januari 2023

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B Semester Genap SMP Negeri Neonbat tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu: lembar observasi dan soal tes.

Data hasil tes yang terkumpul pada setiap siklus dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan siswa, dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Analisis ketuntasan perorangan

$$\text{Rumus persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

- b. Ketuntasan klasikal/ kelompok

Suatu kelas dikatakan telah berhasil (mencapai ketuntasan belajar) jika paling sedikit 75% data siswa dalam kelas telah mencapai ketuntasan individu. Sedangkan analisis ketuntasan kelas menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{jumlahsiswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseleruhan}} \times 100\%$$

Jika persentase siswa dalam suatu kelas $\geq 75\%$ maka pembelajaran yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil, tetapi jika ketuntasan siswa dalam kelas $< 75\%$ maka pembelajaran yang dilaksanakan belum berhasil dan dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Januari sampai dengan 19 Januari 2023, yang terdiri dari 2 siklus. Pelaksanaan penelitian tiap siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Proses belajar mengajar siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 9 Januari 2023. Materi yang diajarkan adalah menjelaskan pengertian lingkaran dan unsur-unsur lingkaran. Media yang digunakan adalah alat peraga (papan lingkaran). Sebelum masuk pada kegiatan inti peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu unsur-unsur lingkaran dengan nada (Anak Kambing Saya). Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan dan memberikan contoh soal untuk dikerjakan secara kelompok dan hasilnya dipresentasikan. Pada tahap penutup peneliti bersama siswa merangkum materi dan memberikan PR. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Januari 2023. Materi yang diajarkan adalah menghitung keliling dan luas lingkaran. Media yang digunakan adalah alat peraga (papan lingkaran) sebelum masuk pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menceritakan keadaan bundaran KM9 yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti peneliti menyampaikan materi dan dipelajari sesuai indikator. Pada tahap penutup peneliti menggunakan 1 jam pelajaran untuk mengadakan tes siklus I seperti tabel 1 berikut:

No	Kode Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ARS	78	Tuntas
2	BJK	45	Tidak tuntas
3	FEN	75	Tuntas
4	FBDS	76	Tuntas
5	FL	75	Tuntas
6	GBE	50	Tidak tuntas
7	GIT	76	Tuntas
8	IA	40	Tidak tuntas
9	JCN	90	Tuntas
10	JLS	85	Tuntas
11	JSN	65	Tidak tuntas
12	LF	76	Tuntas
13	MSK	65	Tidak tuntas
14	MRL	78	Tuntas
15	NOB	80	Tuntas
16	NYB	75	Tuntas
17	OS	70	Tidak tuntas
18	RAL	78	Tuntas
19	RSS	80	Tuntas
20	SLN	70	Tidak tuntas
Persentase Ketuntasan Kelas			65%

Tabel 1. Hasil Tes siklus I

Hasil tes siklus I seperti table 1 di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa secara klasikal belum mencapai criteria yang ditentukan karena itu penelitian dilanjutkan dengan siklus II.

Selanjutnya proses belajar mengajar siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 16 Januari 2023 materi yang diajarkan adalah menentukan

panjang busur dan luas juring. Sebelum masuk pada kegiatan inti peneliti mengajak siswa bermain (game 3,6,9). Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan dan dipelajari sesuai indikator. Pada tahap penutup peneliti dan siswa merangkum materi dan memberikan PR. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Januari 2023 materi yang diajarkan adalah menjelaskan hubungan sudut pusat, panjang busur, dan luas juring dalam pemecahan masalah. pada kegiatan inti peneliti menyampaikan materi dan dipelajari sesuai indikator. Sebelum memberikan soal tes peneliti mengajak siswa melakukan yel-yel, kemudian pada tahap penutup peneliti menggunakan 1 jam pelajaran untuk mengadakan tes siklus II. Proses belajar mengajar siklus II berjalan dengan baik dan lancar. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dimana setiap siswa berusaha untuk memperoleh hasil yang baik, siswa mampu menyelesaikan soal dengan tepat dan sesuai langkah-langkah, siswa mampu menghitung dan memperoleh hasil dengan benar. Hasil Tes siklus kedua seperti pada table 2 berikut:

No	Kode Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	ARS	78	Tuntas
2.	BJK	65	Tidak tuntas
3.	FEN	75	Tuntas
4.	FBDS	76	Tuntas
5.	FL	75	Tuntas
6.	GBE	70	Tidak tuntas
7.	GIT	76	Tuntas
8.	IA	70	Tidak tuntas
9.	JCN	90	Tuntas
10.	JLS	85	Tuntas
11.	JSN	85	Tuntas
12.	LF	76	Tuntas
13.	MSK	75	Tuntas
14.	MRL	78	Tuntas
15.	NOB	80	Tuntas
16.	NYB	75	Tuntas
17.	OS	78	Tuntas
18.	RAL	78	Tuntas
19.	RSS	80	Tuntas
20.	SLN	80	Tuntas
Persentase Ketuntasan Kelas			85%

Tabel 2. Hasil Tes siklus II

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa secara klasikal telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75 %, sehingga penelitian tidak dilanjutkan karena penerapan strategi *Joyfull Learning* memungkinkan siswa belajar lebih menyenangkan sehingga dapat mencapai kriteria minimal yang ditetapkan dan terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II seperti pada table 3 berikut:

Kategori Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Tuntas, KKM (>75)	65%	85%

Tidak tuntas, KKM (>75)	35%	15%
-------------------------	-----	-----

Tabel 3. Persentase ketuntasan Siswa pada siklus I dan II

Pada tabel di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tuntas pada tes siklus I sebesar 65% atau hanya terdapat 13 orang siswa tuntas dari 20 siswa. Siklus II meningkat mencapai 85%. Terdapat 17 orang siswa memperoleh nilai tuntas dari 20 siswa.

Pembahasan

Siklus I terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan.

Tahap perencanaan dilakukan sebagai berikut: a) Menyusun rencana pelaksanaan yang melibatkan guru mata pelajaran matematika sebagai mitra peneliti b). Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri atas: Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Bahan ajar c). Menyusun instrumen observasi yang terdiri atas: soal tes, lembar observasi siswa dan guru

Tahap pelaksanaan tindakan Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana. Materi yang diajarkan adalah pengertian lingkaran dan unsur-unsur lingkaran. Sebelum masuk pada materi pelajaran siswa diajak untuk menyanyikan lagu yang liriknya adalah unsur-unsur lingkaran. Siswa bersemangat menyanyikan lagu dan sekaligus mengingat unsur-unsur lingkaran. Sesi selanjutnya guru menjelaskan pengertian lingkaran dan meminta siswa menyebutkan kembali unsur-unsur lingkaran pada lirik lagu yang pada kegiatan pembuka. Siswa dengan lancar menyebutkan unsur-unsur lingkaran sehingga guru membantu siswa memahami dengan menggunakan media papan lingkaran seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Media Papan Lingkaran

Media papan lingkaran (*PALING*) terbuat dari papan tipis yang ditempel kertas berwarna untuk membentuk unsur-unsur lingkaran dan dilekatkan pada dinding kelas. Siswa memahami dengan baik unsur-unsur lingkaran. Menurut Harnenotuan, K, dkk (2021), penggunaan media papan lingkaran dimaksud untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep lingkaran. Selanjutnya Kania, N (2018)., Sidi, R. R., & Yuniarta, T. N. (2018), Ramadhani, Y. R. et al, (2022), menyatakan bahwa

penggunaan alat peraga dapat memudahkan siswa memahami materi melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola, media dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran, siswa terlibat aktif terutama saat menyebutkan unsur – unsur lingkaran. *Tahap Observing* terdiri atas kegiatan tes dan pengamatan proses. Pengamatan proses dilakukan saat proses pembelajaran sedangkan tes dilakukan pada hari kedua. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I menunjukkan 65 %. Terdapat 13 orang siswa yang tuntas dari 20 siswa dan nilai rata kelas adalah 71,35. Hasil pengamatan proses sebagai berikut:

No	Indikator yang diamati	skor			
		4	3	2	1
1	Suasana belajar yang rileks dan bebas dari tekanan		✓		
2	Pembelajaran diselingi dengan game, nyanyian dan yel-yel		✓		
3	Menggunakan sumber belajar dan alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran			✓	
4	Ruang belajar yang nyaman dan tertata rapi			✓	
5	Komunikasi dan interaksi yang baik antara peneliti dan siswa			✓	
6	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran			✓	
Jumlah		-	6	8	-
Jumlah keseluruhan					14
Rata-rata					2,33
Kategori					Cukup

Tabel 4. Hasil Pengamatan siklus I

Tabel 4.1 mendeskripsikan suasana pembelajaran dalam kelas, implementasi game dan lagu, penggunaan sumber belajar, media belajar, kondisi ruang belajar, interaksi pembelajaran dan keterlibatan siswa berada pada kategori cukup.

Tahap refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan bahwa rata kelas = 71, 35 dan persentasi ketuntasan kelas 65 %, belum mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan yang disebabkan oleh faktor – factor: 1). Siswa belum mengerti tentang keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata. 2). Siswa belum memahami tentang materi yang diajarkan, 3). Interaksi antara peneliti dengan siswa belum nampak

Rencana perbaikan pembelajaran pada siklus kedua adalah sebagai berikut: a). Menjelaskan secara lebih mendetail mengenai, keterkaitan antara materi dengan masalah dunia nyata, yaitu dengan cara menggunakan sumber dan atau media belajar yang dapat memudahkan siswa memahami keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan masalah dunia nyata. b) Membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, serta siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara memberikan banyak contoh soal dan membentuk kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. c) Memotivasi siswa agar lebih giat belajar, yaitu dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan penguatan bagi siswa.

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan catatan pengamatan pada siklus I. Kegiatan pembelajaran menggunakan kontekstual *problem* yaitu cerita yang berkaitan dengan Bundaran *BIINMAFO*. Pada tahap persiapan peneliti menyiapkan: a) Menyusun rencana pelaksanaan yang melibatkan guru mata pelajaran matematika sebagai mitra peneliti b). Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri atas: Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Bahan ajar c). Menyusun instrumen obeservasi yang terdiri atas: soal tes, lembar observasi siswa dan guru.

Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang disiapkan. Materi pembelajarannya adalah hubungan sudut pusat, panjang busur, dan luas juring dalam pemecahan masalah. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengajak siswa untuk bermain dengan menggunakan yel-yel maupun *Game* yang telah disiapkan. Media yang digunakan adalah alat peraga papan lingkaran. Kegiatan pendahuluan pada pertemuan kedua adalah deskripsi tentang monument patung *BIINMAFFO* yang memiliki alas berbentuk lingkaran, dengan tujuan menciptakan konteks agar siswa dapat melakukan abstraksi tentang bangun datar lingkaran.

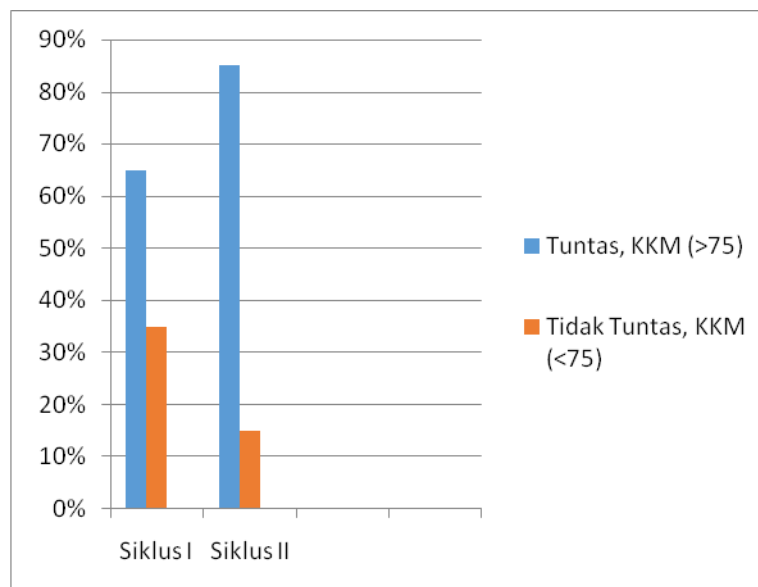
Selanjutnya pada tahap observing peneliti memberikan soal tes yang telah disiapkan melakukan pengamatan proses pembelajaran. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa 85% siswa tuntas atau ketuntasan kelas mencapai 85 %. Terdapat 17 orang siswa memperoleh nilai tuntas dari 20 siswa. dengan rata- rata kelas adalah 77,25. Data Hasil pengamatan seperti pada table 5 berikut:

No	Indikator yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1	Suasana belajar yang rileks dan bebas dari tekanan		✓		
2	Pembelajaran diselingi dengan game, nyanyian dan yel-yel	✓			
3	Menggunakan sumber belajar dan alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran		✓		
4	Ruang belajar yang nyaman dan tertata rapi		✓		
5	Komunikasi dan interaksi yang baik antara peneliti dan siswa		✓		
6	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran		✓		
	Jumlah	4	15	-	-
	Jumlah keseluruhan			19	
	Rata-rata			3,17	
	Kategori			Baik	

Tabel 5. Hasil Pengamatan siklus I

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus II, menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki pemahaman yang baik tentang materi pembelajaran.

Hasil belajar pada siklus I dan II menunjukkan bahwa ketuntasan pada siklus I 65 % meningkat menjadi 85 % pada siklus II seperti pada grafik 1 berikut.



Grafik 1 Perbandingan ketuntasan belajar siklus I dan II

Peningkatan hasil belajar disebabkan karena berbagai strategi yang diterapkan pada pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *Joyful Learning*. Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019), menyatakan bahwa *Joyful Learning* meningkatkan hasil belajar dan sikap siswa terhadap matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurfalaq, M, dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Startegi pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu guru maupun siswa dalam menjalani sesi pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Menurut Hamruni (2012), *Joyfull Learning* menjadi sarana yang membuat guru maupun peserta didik aktif dalam menjalani sesi demi sesi pembelajaran sehingga hasilnya akan maksimal.

Startegi *Joyfull Learning* diterapkan dengan menggunakan berbagai cara yaitu 1) menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu sehingga siswa dapat memahami konsep matematika yang abstrak. 2) Menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menyanyikan lagu yang didesain secara khusus berkaitan dengan materi pembelajaran. 3) menggunakan yel-yel untuk membangkitkan minat belajar siswa, 4) dapat menggunakan cerita sebagai konteks untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari.

Penggunaan alat peraga dapat membantu guru mendemonstrasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan membantu siswa untuk dapat memahami dengan lebih mudah materi yang

dipelajari. Bagi siswa Sekolah menengah pertama yang sudah berada pada tahap awal operasi formal sesuai perkembangan kognitif *Piaget*, namun pada masa peralihan dari operasi kongkrit ke operasi formal siswa akan secara maksimal mengembangkan potensi akademiknya melalui bantuan alat peraga dan media belajar yang sesuai secara umum.

Selain alat peraga penggunaan music saat kegiatan pembelajaran akan membantu guru untuk menciptakan kondisi dan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Lagu yang dinyanyikan bersama siswa mendorong siswa untuk terlibat aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Selain music hal serupa juga bisa dilakukan melalui yel-yel, dimana siswa akan dengan semangat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa telah menunjukkan sikap positif dan partisipasi aktif, maka guru juga dapat menggunakan cerita sebagai salah satu upaya kontekstualisasi materi pembelajaran. Motivasi siswa akan meningkatkan karena masalah kontekstual pada cerita yang disajikan nyata dan dialami oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis menyimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Neonbat. Hal ini dapat dilihat dari persentase-persentase ketuntasan kelas setiap siklus yaitu siklus pertama 65% dan siklus kedua 85%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71,35 meningkat pada siklus II sebesar 77,25. Persentase peningkatan ketuntasan belajar sebesar 20 %. Peningkatan hasil belajar siswa karena penerapan strategi Joyfull Learning membuat siswa aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus I dan II menunjukkan bahwa strategi yang digunakan pada setiap siklus dan media yang digunakan oleh guru dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih baik sehingga mencapai prestasi yang optimal.

Referensi

- Adnan, M. (2017). Urgensi penerapan metode paikem bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan agama islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 133-150.
- Afifah, S. N., & Kusuma, A. B. (2021). Pentingnya Kemampuan Self-Efficacy Matematis serta Berpikir Kritis pada Pembelajaran Daring Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 313-320.
- Datu, S., Salsabila, E., & Santi, V. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Strategi Joyfull Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP Negeri 97 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(2), 53-60.
- Depdiknas. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Depoter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning Terjemahan Alwiyah*.

- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media.
- Hamruni, H. 2012. *Strategi Dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Handayani, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Salatiga* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW).
- Harnenotuan, K., Maifa, T. S., & Salsinha, C. N. (2021, December). PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA PAPAN LINGKARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMP NEGERI 1 BIBOKI UTARA. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (SEMNASDIKA) 1 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA, UNIVERSITAS TIMOR* (Vol. 1, pp. 16-22).
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471-482.
- Kamal, M., & Mujab, S. (2021). Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daru Ulil Albab Tegal 2020/2021. *Bashrah*, 1(02), 129-146.
- Kania, N. (2018). Alat peraga untuk memahami konsep pecahan. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 1-12.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung Remaja Rosdakarya
- Muttaqin, A. I., Fadlullah, M. E., & Rohma, P. S. (2021). PENGARUH MODEL FUN LEARNING DENGAN SUPER MEMORI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MTS MAMBA'UL HUDA KRASAK TEGALSARI. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), 144-157.
- Nurdeni, (2015). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Perkalian dan Pembagian di Kelas II SD." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 1.3*
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Wirda, S., & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 102-116.
- Nurtiani, A. T. (2017). Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di TK Methodist Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 75-82.
- Ramadhani, Y. R., Subakti, H., Masri, S., Brata, D. P. N., Salamun, S., Walukow, D. S., ... & Cecep, H. (2022). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sidi, R. R., & Yuniarta, T. N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Sudiyono, T. (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* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar PSKGDJ FKIP-UKSW).
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Erlangga, Bandung.

