

## EFEK STRATEGI PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* BERBANTUAN ICT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

<sup>1</sup>Yuna Sutria, <sup>2</sup>M. Iman Hidayat

<sup>1</sup>KPNK, <sup>2</sup>Teknika

<sup>1,2</sup>Akademi Maritim Indonesia (AMI) Medan

email: yunasutria@amimedan.ac.id

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT terhadap hasil belajar matematika siswa di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah. Sampel diambil dengan menggunakan cluster random sampling dimana sebagai kelas eksperimen diterapkan strategi pembelajaran *Joyful Learning* dan kelas kontrol sebagai diterapkan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas 20 pertanyaan pilihan ganda yang divalidasi menggunakan validitas isi. Data pada penelitian ini merupakan data kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efek strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah. Hasil Penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Uji statistic yang digunakan yaitu uji-t dimana taraf signifikan  $< \alpha$  (0,05) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh efek strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Strategi, Joyful Learning, ICT.*

### Abstract

This study aims to determine the effect of ICT-assisted Joyful Learning learning strategies on student learning outcomes in Bidayatul Hidayah Islamic School. Samples were taken using cluster random sampling where as an experimental class Joyful Learning learning strategies and control classes were applied as conventional learning models. The instrument used in this study consisted of 20 multiple choice questions that were validated using content validity. The data in this study are quantitative data. The purpose of this study was to determine the effect of ICT-assisted Joyful Learning learning strategies on students' mathematics learning outcomes at Bidayatul Hidayah Islamic School. The results showed that the average value of the experimental class was higher than the average value of the control class. The statistical test used is the t-test where the level is significant  $< \alpha$  (0.05) so it can be concluded that there is an effect of the ICT assisted Joyful Learning learning strategy on student learning outcomes.

**Keywords:** *Strategy, Joyful Learning, ICT*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah kelas V cenderung bersifat analitis dengan menitikberatkan pada penurunan rumusrumus matematika melalui analisis

matematis. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik selama proses pembelajaran. Siswa berusaha menghafal rumus namun kurang memaknai untuk apa dan bagaimana rumus itu digunakan. Ceramah dan tanya jawab merupakan cara yang digunakan oleh guru sehingga bersifat teacher centredengan urutan menjelaskan,

memberi contoh, bertanya, latihan, dan memberikan tugas. Soal-soal lebih menekankan manipulasi secara matematis sehingga siswa merasa sulit untuk belajar matematika dan pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga hasil belajar matematika masih rendah. Hasil Belajar Ulangan Harian Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah tahun pelajaran 2017/2018 yang masuk kriteria tidak tuntas menurut KKM adalah mencapai 63 %.

Berdasarkan pendapat diatas, jelas bahwa salah satu penyebab hasil belajar peserta didik rendah terhadap pelajaran matematika adalah penggunaan strategi pembelajaran pendidik yang tidak tepat sehingga

tidak dapat menarik perhatian peserta didik yang mengakibatkan ketidakmampuan peserta didik dalam mengerti konsep-konsep yang berhubungan dengan matematika. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk menarik perhatian peserta didik adalah strategi Joyful Learning . Strategi Joyful Learning merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut hasil penelitian Ariawan, V.A dan Pratiwi, I.M (2017) bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan menggunakan metode permainan harta karun bisameningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hasil ini telah dibuktikan dengan peningkatan hasil pemahaman bacaan siswa dalam setiap siklus. Persentase kelulusan siswa disiklus pertama adalah 73,86%, sedangkan pada siklus kedua adalah 87,56%. Menurut Mukarromah, dkk (2013) penerapan Joyful Learning dengan group investigation dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sejalan Samsudin pada artikel online [http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/jur.\\_pend.\\_fisika/ahmad\\_samsudin/bpf/pembelajaran\\_menyenangkanx.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/jur._pend._fisika/ahmad_samsudin/bpf/pembelajaran_menyenangkanx.pdf) bahwa pembelajaran menyenangkan (Joyful Learning ) dikembangkan dari pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Menurut Rusman (2014), Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak

melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses informasi dan pengetahuan, Pembelajaran yang kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran dan pemecahan masalah. Guru bertindak kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam dan membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana serta hasil kegiatansiswa yang juga kreatif dalam hal merancang/membuat sesuatu. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang hasil belajarnya merupakan sasaran atau minimal merupakan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati peserta didik, yakni peserta didik merasa nyaman, aman dan asyik dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin memberi solusi dengan melakukan penelitian yang berjudul "Efek Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa.

## METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah 4 Patumbak jalan Pertahanan Dusun II No.33 Desa Patumbak Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara . Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juli tahun ajaran 2019/2020.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan. Sedangkan sampel pada penelitian ini hanya menggunakan dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random sampel yaitu menentukan sampel penelitian secara acak dan sampel memiliki kesempatan yang sama untuk mewakili populasi.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas, yaitu penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT
2. Variabel terikat, yaitu hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini melibatkan perlakuan terhadap sampel. Bila ditinjau dari perlakuannya maka jenis penelitian ini termasuk jenis eksperimen. Dalam penelitian ini, ada dua perlakuan (variabel bebas) yaitu penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT dan tanpa penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan ICT. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t.

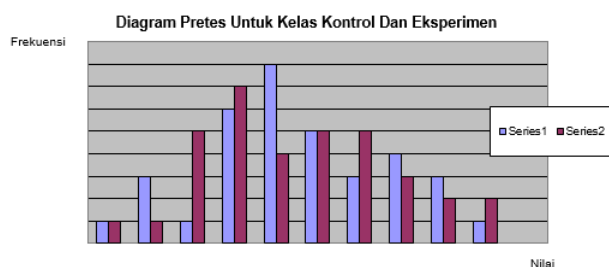
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di laksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar tersebut di validkan dahulu dengan menggunakan validitas isi dan ramalan.

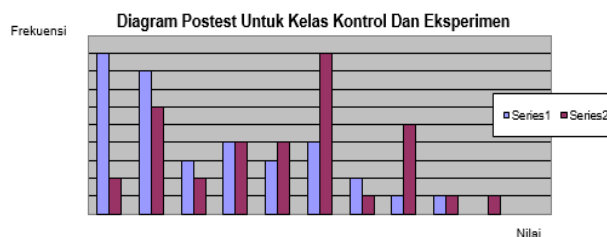
Tes hasil belajar yang valid di gunakan dalam penelitian, diawali dengan mengadakan pretes untuk sampel yang telah dipilih dengan menggunakan *cluster random sampling*, sampel ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Belajar Matematika

Data	Kelas	Rata-rata Nilai	Standar deviasi
Pretes	Eksperimen	43,29	10,91
Pretes	Kontrol	41,71	11,37
Postes	Eksperimen	73,29	11,75
Postes	Kontrol	66,86	12,37



Gambar 1. Diagram pretes kelas kontrol dan eksperimen



Gambar 2. Diagram postes kelas kontrol dan eksperimen

Berdasarkan hasil *output* normalitas nilai signifikansi diperoleh hasil pretes kelas kontrol sebesar 0,159 dan kelas eksperimen sebesar 0,200, dimana nilai signifikan lebih besar 0,05, maka dapat dikatakan bahwa sampel kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians antar kelompok bertujuan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok perlakuan. Menguji homogenitas dua varians data pretes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan uji *one-way anova* melalui program SPSS 16.0 dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas pretes untuk kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji *one-way* diperoleh nilai signifikansi 0,797, dimana nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas postes untuk kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji *one-way* diperoleh nilai signifikansi 0,595, dimana nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Berdasarkan uji hipotesis nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,00 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian menolak  $H_0$  atau menerima  $H_a$  dalam taraf *alpha* 5%, dengan demikian ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran

*Joyfull Learning* siswa dalam pembelajaran matematika, Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* terhadap peningkatan hasil belajar fisika siswa pada materi bilangan dan bangun datar di kelas V semester I di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan.

## KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Joyful Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok bilangan dan bangun datar dikelas V semester I di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 dengan nilai rata-rata sebesar 73,29.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok bilangan dan bangun datar dikelas V semester I di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 dengan nilai rata-rata sebesar 66,86.
3. Ada pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi dikelas V semester I di Madrasah Ibtidaiyah Bidayatul Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

## DAFTAR PUSTAKA

Ariawan dan Pratiwi. 2017. *Implementing Joyful Learning Strategy Using Treasure Clue Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill*. Jurnal Prima Edukasia

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya.

Mukarromah, dkk. 2013. Penerapan *Joyful Learning* Dengan *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. Universitas Negeri Semarang

Rosyada, Dede. 2004. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta. Prenada Media

Rudi Hartono. 2013. *Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: DIVA PRESS

Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito

TIMSS (*Trend Of International On Mathematics And Science Study*). (n.d.). (diakses 19 Agustus 2018, dari <https://nces.ed.gov/timss/>)

South East Asian Ministers of Education Organization- Quality Improvement Teacher Education Personnel. 2012. *Fun Math*. SEAMEO- QITEP in MATH. Yogyakarta

South East Asian Ministers of Education Organization- Quality Improvement Teacher Education Personnel. 2012. *Geogebra*. SEAMEO- QITEP in MATH. Yogyakarta

Wang WEI, Chun, dkk. 2011. "A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion For Children To Learn Mathematics Multiplication". *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*. Vol. 10(2), pp. 1-13