

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Teori belajar Konstruktivisme**

Teori merupakan hal yang sangat penting dalam kemajuan dunia, baik di dunia militer maupun di dunia Pendidikan, sebab dengan mengembangkan teori maka pengetahuan dan pengalaman semakin berkembang.<sup>1</sup> Berbicara tentang teori, dalam dunia pendidikan banyak sekali teori-teori yang cocok untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya yaitu teori konstruktivisme.

Teori konstruktivisme merupakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi dunia Pendidikan. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.<sup>2</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut di atas bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya.

Menurut Hill konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan.<sup>3</sup> Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses

---

<sup>1</sup> Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (2019).

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> N.Agus Cahyo, "Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler" (Yogyakarta: Divapres, 2019).

menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerapkan konsep-konsep yang di ketahuinya kemudian mempraktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya.

Hal ini serupa dengan pandangan Marpaung bahwa dalam pembelajaran menggunakan konstruktivisme, setiap siswa secara aktif menggunakan ide-idenya untuk membangun pengetahuannya sendiri.<sup>5</sup> Karena setiap siswa memiliki cara sendiri untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Maka dari itu, dengan menggunakan kemampuan representasi matematis akan membuat siswa mencoba segala jenis representasi ketika memahami sebuah konsep karena representasi berguna dalam menyelesaikan sebuah permasalahan matematika.<sup>6</sup> Sebagaimana Brenner menyatakan, jika keberhasilan pemecahan masalah itu tergantung pada kemampuan representasi sebagai konstruksi persoalan dan penggunaan representasi berupa kata-kata, bagan, tabel, persamaan, penyelesaian, dan simbol.<sup>7</sup> Representasi ialah ekspresi dari pemikiran atau ide matematis yang digunakan siswa dalam menemukan penyelesaian dari masalah yang mereka hadapi. Kata representasi ini mengacu pada proses atau hasil yang dilakukan untuk menangkap konsep matematika yang berhubungan dengan bentuk matematika itu sendiri.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Fidia Azzahra Puspa, "Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Menurut Teori Konstruktivisme Ditinjau Dari Gaya Belajar," *Juournal:Research and Review Matematics Education* 2, No.1 (2023).

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Fashihah and Qohar, "Analysis of Mathematic Representation Process Standard in Learning Mathematic on Realation Material," *Formatif:Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 10, no.2 (2020).

<sup>8</sup> Ibid.

Adapun empat tahap teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Hosley meliputi: tahap persepsi, eksplorasi, diskusi dan penjelasan konsep, serta pengembangan dan aplikasi konsep.<sup>9</sup> Tahapan-tahapan dalam pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme, menurut Yager yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap pertama, peserta didik didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang akan dibahas. Bila perlu, guru memancing dengan pertanyaan problematik tentang fenomena yang sering dijumpai sehari-hari oleh peserta didik dan mengaitkannya dengan konsep yang akan dibahas. Selanjutnya, peserta didik diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan dan mengilustrasikan pemahamannya tentang konsep tersebut.
- b. Tahap kedua, peserta didik diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan penginterpretasian data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Secara keseluruhan dalam hidup ini akan terpenuhi rasa keingintahuan peserta didik tentang fenomena dalam lingkungannya.
- c. Tahap ketiga, peserta didik melakukan penjelasan dan solusi yang didasarkan pada hasil observasi peserta didik, ditambah dengan penguatan guru. Selanjutnya peserta didik membangun pemahaman baru tentang konsep yang sedang dipelajari.
- d. Tahap keempat, guru berusaha menciptakan iklim pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengaplikasikan pemahaman konseptualnya, baik melalui kegiatan maupun pemunculan masalah-masalah yang berkaitan dengan isu-isu dalam lingkungan peserta didik tersebut<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Azzahra Puspa, "Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Menurut Teori Konstruktivisme Ditinjau Dari Gaya Belajar."

<sup>10</sup> Ibid.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* menggunakan teori pendekatan konstruktivisme yang merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun dari segi kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran, pengetahuan yang diperoleh merupakan bentukan atau konstruksi dari orang itu sendiri.<sup>11</sup> Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkatkan minat belajarnya, khususnya pada pelajaran matematika. Dimana peserta didik memiliki suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan ataupun dorongan yang nantinya akan muncul ketertarikan pada diri siswa dalam kegiatan belajar matematika itu sendiri, hal ini bisa dilakukan dengan cara menerapkan strategi *joyful learning* dengan berbantuan media ular tangga yang tentunya diharapkan akan membawa perubahan terhadap kecedasan dan hasil belajar peserta didik.

## 2. Strategi *Joyful Learning*

### a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh seorang pendidik guna untuk memperoleh suatu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>12</sup> Dengan demikian dapat diartikan bahwa strategi merupakan sebuah cara atau pola yang sengaja direncanakan dan akan diterapkan oleh pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran bisa meningkatkan interaksi pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Menurut Kemp dan Sanjaya strategi merupakan hubungan mengajar antar peserta didik dan pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran

---

<sup>11</sup> Maniah Parlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 1, No. (2019).

<sup>12</sup> Abdul. Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019).

yang efisien dan efektif. Sedangkan menurut Hamzah B.Uno strategi pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan dalam alternatif pendidikan.<sup>13</sup>

#### **b. Pengertian *Joyful Learning***

Strategi *Joyful Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sering disebut dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu membangkitkan rasa senang di hati peserta didik.<sup>14</sup> Menurut pendapat Rusman Strategi pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya semata-mata melakukan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk tertawa terbahak-bahak, namun juga menciptakan pembelajaran yang didalamnya terdapat hubungan yang kuat antara pendidik dengan peserta didik.<sup>15</sup>

Menurut Subuh Anggoro sebuah pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan jika dalam pembelajaran tersebut terdapat suasana yang santai, bebas dari tekanan, aman, menarik, meningkatnya minat belajar peserta didik, peserta didik selalu berpartisipasi aktif, lingkungan belajar yang menarik, peserta didik selalu bersemangat, perasaannya gembira, serta konsentrasi yang tinggi.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Ngalimun strategi pembelajaran *Joyful Learning* merupakan suatu pola berfikir dan pegangan dalam bertindak yang digunakan oleh seorang guru dalam memilih dan menerapkan bagaimana cara menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh

---

<sup>13</sup> Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

<sup>14</sup> Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Anggoro Subuh and Dkk, "Influence of Joyful Learning on Elementary School Student's Attitudes Toward Science," *Journal of Physics Conference series* 812 2.no.1 (2017).

peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan untuk peserta didik.<sup>17</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan cara yang dipilih oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, dimana dalam proses pembelajaran terdapat sebuah kebersamaan yang kuat antara peserta didik dengan pendidik tanpa ada perasaan tertekan atau terpaksa.

**c. Karakteristik strategi *Joyful Learning***

Berikut beberapa karakteristik strategi *Joyful Learning* menurut beberapa ahli:

1. Menciptakan suasana rileks, yaitu dengan menciptakan lingkungan yang nyaman. Dengan mengatur posisi tempat duduk secara berkala sesuai keinginan peserta didik. Selain itu, ciptakanlah suasana kelas dimana peserta didik tidak takut melakukan kesalahan.
2. Memotivasi siswa, adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran. Motivasi ini sangatlah dikaitkan dengan dorongan, perhatian, kecemasan, dan umpan bali atau penguatan.
3. Materi yang diberikan relevan dengan tingkat perkembangan anak
4. Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
5. Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial).
6. Menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.
7. berprinsip pada sebuah kegembiraan sebagai strategi yang dipraktikkan. Guru maupun strategi yang diterapkan tersebut harus

---

<sup>17</sup> Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017).

mampu menjadi pelayan sekaligus melayani siswa agar didalam praktik kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong dan memberikan hasil yang optimal.<sup>18</sup>

Sedangkan menurut Indrawati bahwa karakteristik strategi *Joyful Learning* adalah sebagai berikut:

1. Rileks
2. Bebas dari tekanan
3. Aman dan menarik
4. Bangkitnya minat belajar dan adanya keterlibatan yang menarik.
5. Perhatian peserta didik tercurah dan lingkungan belajar yang menarik.
6. Bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi.<sup>19</sup>

Menurut Asmani bahwa karakteristik strategi *Joyful Learning* adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks)
2. Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak.
3. Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
4. Melibatkan semua Indera dan otak kiri aupun kanan.
5. Menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.<sup>20</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik strategi *Joyful Learning* adalah terciptanya suasana yang rileks, penuh semangat, melibatkan

---

<sup>18</sup> "Guru Wajib Tau Karakteristik Joyful Learning," 2022, <https://naikpangkat.com/guru-wajib-tahu-karakteristik-joyfull-learning-dalam-pembelajaran/>.

<sup>19</sup> Riandi Nurdiana and Dewi Purwaningsih, "Pengaplikasian 'Joyful Learning' Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Publikasi Pengabdian pada Masyarakat (KAPUAS)* 1, No.2 (2021): 132.

<sup>20</sup> Ibid., 132–133.

semua Indera dan otak kiri kanan, dan memancing peserta didik menyampaikan apa yang diperoleh selama pembelajaran.

d. Prinsip adanya penerapan strategi *Joyful Learning*

Prinsip agar strategi *Joyful Learning* dapat membangun suatu pembelajaran yang menyenangkan bukanlah hal yang mudah karena membutuhkan komitmen dan semangat semua warga sekolah. Berikut merupakan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut :<sup>21</sup>

1. Kedua belah pihak selalu membangun semangat bersama bahwa belajar itu adalah hiburan yang memberikan pencerahan.
2. Pendidik menyiapkan bahan ajar sebelum masuk kelas untuk lebih mengetahui banyak hal serta memperluas cakrawala pengetahuan.
3. Ruang kelas sebagai tempat berinteraksi antara pendidik dan peserta didik, bukan dipandang sebagai wahana untuk saling membangun jarak secara diametral.
4. Memilih diksi yang tepat untuk menyampaikan materi sehingga proses belajar mengajar pun menarik perhatian peserta didik.
5. Pendidik mampu mengibaratkan belajar sebagai makanan wajib.

Menurut Dryden Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah apabila siswa senang dalam belajar dan mudah mengerti apa yang diajarkan oleh pengajar. Mereka dapat belajar dari lingkungannya baik dalam lingkungan fisik maupun dari lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*).<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Caraka Putra Bhakti, "Joyful Learning: Alternative Learning Model to Improving Students's Happiness", *varia Pendidikan*, Vol 30, no (2018).

<sup>22</sup> "Pendekatan Joyful Learning diakses 12 Agustus 2022, <https://educhannel.id/blog/kategori/40/Pendekatan Pembelajaran.html>.



Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip dari strategi *Joyful Learning* adalah peserta didik akan merasa bergembira saat pembelajar karena mereka merasa enjoy saat pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana kelas yang berbeda, ice breaking yang beraneka serta sebuah permainan yang menyenangkan sehingga mineside peserta didik akan berubah menjadi senang belajar dan akan timbul rasa percaya diri, perasaan suka belajar dan minat belajar yang meningkat karena mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya.

**e. Tujuan Strategi *Joyful Learning***

Adapun tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan adalah:

1. Menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari peserta didik.
2. Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memuaskan bagi peserta didik.
3. Memberikan sepenuhnya hak yang harus mereka dapatkan seperti rasa Bahagia saat pembelajaran berlangsung, hasil belajar yang terus meningkat, kompetensi dalam kelas, dan keberhasilan mereka setelah selesai sekolah.<sup>23</sup>

**f. Tahapan Strategi *Joyful Learning***

Tahapan strategi *Joyful Learning* sangat banyak sekali berikut beberapa para ahli yang mengemukakan tahapan strategi *Joyful Learning* diantaranya adalah :

Mulyasa mengemukakan bahwa ada 4 tahapan dalam pembelajaran *Joyful Learning* yaitu: “Tahapan persiapan, Tahap penyampaian, Tahap Pelatihan, dan Tahap Penutup “.Berikut ini

---

<sup>23</sup> Hatmawati and Safei, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III Sd Inpres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto.”

penjelasan dari 4 tahapan pembelajaran *Joyful Learning* sebagai berikut :

#### 1. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan ini berkaitan dengan persiapan peserta didik untuk belajar. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk :

- a) Mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b) Menyingkirkan rintangan belajar yang dialami peserta didik
- c) Merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik
- d) Memberi peserta didik perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topic pelajaran.
- e) Menjadikan peserta didik menjadi aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.

#### 2. Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam pembelajaran ini adalah dengan diawali seorang pendidik menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat peserta didik sebelumnya.

#### 3. Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran sebenarnya akan berlangsung. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan peserta didik yang akan menciptakan sebuah pembelajaran, bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh pendidik. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang membaca dan memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran ini dibuat seolah-olah peserta didik

sedang bermain dalam hal ini bisa diselingi dengan strategi Brain Gym (senam otak) yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dalam pembelajaran.<sup>24</sup>

Menurut Ummu Khairiyah adanya strategi Brain Gym akan mampu mempengaruhi sisi kognitifnya peserta didik karena cara pembelajaran tersebut menggunakan otak kanan dan kiri sehingga apabila keduanya berkembang maka dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena manfaat adanya brain gym sendiri adalah untuk meningkatkan daya ingat peserta didik, mengurangi stress dan rasa bosan, serta meningkatkan prestasi belajar.<sup>25</sup>

#### 4. Tahap Penutup

Dalam *Joyfull Learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh peserta didik dengan memusatkan perhatian. Pada tahap ini pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan ice breaking yang menyenangkan bagi siswa.<sup>26</sup>

Menurut Ochimath Tahapan strategi *Joyful Learning* adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan untuk disesuaikan pada waktu itu juga.

---

<sup>24</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

<sup>25</sup> ummu Khairiyah, "Pendampingan Peningkatan Konsentrasi Mahasiswa Pgmi Universitas Islam Lamongan Melalui Pelatihan Brain Gym," *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6, No.1 (2022).

<sup>26</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi*.

3. Setelah selesai mengerjakan soal siswa disuruh untuk mendemonstrasikan didepan kelas
4. Menggunakan system permainan Ketika menunjuk salah satu dari peserta didik untuk menjawab soal kedepan kelas
5. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari
6. Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari peserta didik dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mendemonstrasikan di depan kelas.<sup>27</sup>

Menurut catur tahapan strategi *Joyful Learning* adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan meliputi: (a) mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif, (b) menyingkirkan rintangan belajar, (c) merangsang minat dan ingin tahu peserta didik, (d) memberi peserta didik perasaan positif mengenai hubungan yang bermakna dengan topik pembelajaran, (e) menjadikan peserta didik aktif yang tergugah untuk berpikir, (f) mengajak peserta didik keluar dari keterasingan dan masuk ke dalam komunitas belajar.
2. Tahap penyampaian dengan mengajak peserta didik terlibat penuh dalam proses pembelajaranyang meliputi : (a) presentase guru, (b) presentase guru dan peserta didik, (c) presentase peserta didik dalam berlatih menemukan.
3. Tahap pelatihan dengan cara meminta peserta didik membicarakan apa yang mereka alami dan apa yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

---

<sup>27</sup> Yusuf Risdiana, "Pengaruh Strategi Joyful Learning Melalui Chemical Bonding Game Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa," *Jambura Journal of Education Chemistry* 4, No.1 (2022).

4. Tahap penutup yakni guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.<sup>28</sup>

Jadi dari beberapa tahapan strategi *Joyful Learning* yang dikemukakan oleh beberapa tokoh diatas maka tahapan strategi *Joyful Learning* yang digunakan mengadopsi pada tahapan strategi *Joyful Learning* menurut catur karena tahapannya lebih rinci dan mudah dipahami diantaranya yaitu dengan memberikan materi pembelajaran dan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran yang belum mereka fahami, dan mengajak peserta didik keluar dari keterasingan dengan cara mengajak komunikasi tanpa membedakan mana yang paling pandai dan yang belum bisa.

Adapun tahapan penerapan strategi *Joyful Learning* dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 2. 1 Aktifitas Pembelajaran.**

<b>Tahapan Strategi <i>Joyful Learning</i></b>	<b>Aktifitas Guru</b>	<b>Aktifitas Peserta Didik</b>
<b>Tahapan Persiapan</b> 1. Mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif. <b>(L-1)</b>	a. Pendidik memberikan beberapa pertanyaan untuk memancing peserta didik mau berbicara seperti “ bagaimana kabarn” ya hari ini“ siapa hari ini yang tidak masuk?”	a. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik
2. Menyingkirkan rintangan belajar yang dialami peserta didik.	b. Peserta didik diberi kertas ringkasan materi.	b. Membaca dan memahami kertas ringkasan materi yang dibagikan

<sup>28</sup> Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan,” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (July 31, 2021): 121, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/zawiyah/article/view/2892>.

<b>Tahapan Strategi <i>Joyful Learning</i></b>	<b>Aktifitas Guru</b>	<b>Aktifitas Peserta Didik</b>
<b>(L-2)</b>		
3. Merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik. <b>(L-3)</b>	c. Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya perihal materi yang belum difahami	c. Menanyakan materi yang dirasa belum mereka fahami
4. Memberi peserta didik perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topic pelajaran. <b>(L-4)</b>	d. Mengajak peserta didik bermain brain gym dan ice breaking.	d. Pendidik mencoba brain gym dan ice breaking yang telah diajarkan.
5. Menjadikan peserta didik menjadi aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh. <b>(L-5)</b>	e. Pendidik memberikan beberapa pertanyaan untuk mengecek keahfahaman peserta didik.	e. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik tentang materi yang disampaikan
6. Mengajak peserta didik keluar dari keterasingan. <b>(L-6)</b>	f. Pendidik mengajak ngobrol semua peserta didik atau meminta peserta didik berdiskusi dengan teman sebangkunya.	f. Berkomunikasi dengan teman sebaya atau pendidik
<b>Tahapan penyampaian</b>		
<b>1. Presentase guru. (L-7)</b>	a. Menjelaskan materi pembelajaran sampai peserta didik benar-benar faham .	a. Mendengarkan penjelasan dari pendidik, jika dirasa belum faham bisa ditanyakan.
<b>2. Presentase guru dan peserta didik. (L-8)</b>	b. Guru memberikan kesempatana pada tiap kelompok menjelaskan materi yang diperoleh dan	b. Mendengarkan apa yang dijelaskan oleh kelompok lain, jika ada yang masih belum

<b>Tahapan Strategi <i>Joyful Learning</i></b>	<b>Aktifitas Guru</b>	<b>Aktifitas Peserta Didik</b>
	menjawab pertanyaan yang diberi, kelompok lain boleh membantu menjawab pertanyaan yang diberikan ke kelompok yang lain. Setelah itu guru menjelaskan lebih rinci.	faham bisa bertanya dengan pendidik.
<b>3. Presentase peserta didik. (L-9)</b>	c. Mengajak permainan ular tangga sesuai peraturan yang dibuat.	Mengikuti permainan ular tangga bersama dan melakukan tantangan dan menjelaskan materi yg diperoleh dengan baik.
<b>Tahapan Pelatihan</b> 1. Membicarakan kesulitan yang dialami dan apa yang dibutuhkan <b>(L-10)</b>	a. Pendidik bertanya kekurangan apa yang ada saat pembelajaran berlangsung	a. Mengungkapkan apa yang menjadi keinginan.
<b>Tahapan Penutup</b> 1. Memberikan penguatan tentang materi yang disampaikan. <b>(L-11)</b>	a. Merivew ulang materi yang disampaikan bersama peserta didik. b. Pendidik mengakhiri pembelajaran	a. Menyimpulkan bersama pendidik. b. Mengakhiri pembelajaran dengan pendidik.

#### **g. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning***

1. Suasana belajar sangat rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan otak kanan yang menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta

didik tidak mengalami stress dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan daya ingat peserta didik.

2. Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis strategi yang ada di *Joyful Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara strategi yang satu dengan strategi lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis strategi mana yang diterapkan.
3. Merangsang kreativitas peserta didik
4. Mampu merangsang aktivitas peserta didik.<sup>29</sup>

#### **h. Kekurangan strategi pembelajaran *Joyful Learning***

1. Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah di kendalikan.
2. Minimnya kreatifitas pendidik sehingga peserta didik mudah merasa bosan.
3. Guru harus menguasai banyak startegi pembelajaran karena pada strategi pembelajaran *Joyful Learning* ini harus menerapkan banyak strategi pembelajaran.<sup>30</sup>

#### **i. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu pross pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menggugah rasa penasaran dan peserta didik akan ikut berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.<sup>31</sup> Dari sini seorang pendidik harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan agar peserta didik juga termotivasi saat berperan didalamnya.

Media pembelajaran yang digunakan pendidik adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan

---

<sup>29</sup> Sufiani, "Joyful Learning Sebagai Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Yang Menyenangkan," *Jurnal Pemikiran Islam* 7. No 1 (2021).

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> Wati Anjelina, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru :jurnal pendidikan guru sekolah dasar* vol.2, no. (2021).



tradisionl yang bisa dimainkan oleh beberapa kelompok atau individu dengan menggunakan dadu dan pion serta ada kotak-kotak bernomor dan bergambarkan ular dan tangga.<sup>32</sup> Media ini diciptakan sesuai dengan karakteristik peserta didik guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun media ular tangga yang digunakan peneliti beda dengan media ular tangga pada umumnya, dimana didalamnya terdapat gambar kotak bernomor dengan gambar buku atau tanda tanya dimana gambar buku artinya materi yang diperoleh peserta didik dan gambar tanda tanya artinya pertanyaan yang diperoleh oleh peserta didik saat permainan berlangsung.

Menurut Rifki Afandi ,menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%.<sup>33</sup> Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Menurut Rahina,juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh Rifki sebagai berikut: media ini dimainkan 4-5 siswa, permainan dimulai dari start, setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi

---

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Ibid., 233.

mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.<sup>34</sup>

**j. Strategi *Joyful Learning* Berbasis Ular Tangga**

*Joyful Learning* adalah salah satu cara yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dimana dalam pembelajarannya tersebut mengajak peserta didik belajar sambil bermain sehingga peserta didik merasa enjoy, dengan demikian minat belajar peserta didik akan meningkat yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, selain itu juga mampu mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik. namun kurang lengkap jika tidak ada bantuan media pembelajaran.<sup>35</sup>

Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika kali ini akan didukung dengan adanya media pembelajaran salah satunya adalah media ular tangga. Dengan adanya media ular tangga peserta didik akan merasa bahwa pembelajaran berbasis permainan itu nyata adanya. Dari situ sedikit demi sedikit main side peserta didik akan berubah, dengan kondisi dan situasi yang menyenangkan peserta didik akan menyukai materi pembelajaran matematika yang diberikan karena mereka merasa enjoy, aktif, saat belajar sehingga rasa ingin tahu yang tinggi akan muncul dan dengan mudah mereka mampu menerima pembelajaran, tidak lagi merasa bosan hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja maka dari itu untuk memantapkan dan mengecek kefahaman peserta didik akan dilakukan pembelajaran dengan permainan yakni salah satunya adalah permainan ular tangga.

---

<sup>34</sup> Anjelina, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

<sup>35</sup> Krisdayanti, "Pengaruh *Joyful Learning* Berbantuan Media Snakes and Ladders Terhadap Hasil Belajar Fisika."

Penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Seperti biasanya pendidik menyiapkan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.
2. Menjelaskan materi pembelajaran sampai peserta didik memahaminya.
3. Memberikan brain gym dan ice breaking dan mengajak bermain ular tangga.
4. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dimana setiap kelompok ada 1 peserta didik yang menjadi leader.
5. Setiap kelompok dibagi materi pembelajaran yang berbeda-beda.
6. Tugas leader adalah menjelaskan materi ke kelompok yang lain (bertukar pikiran)
7. Setelah semua kelompok sudah memahami materi yang disampaikan oleh kelompok lain, mereka melakukan permainan ular tangga seperti biasanya.
8. Dalam media ular tangga sudah ada 2 tanda yaitu buku dan tanda tanya.
9. Jika salah satu kelompok berhenti di buku maka mereka harus mengambil salah satu materi yang sudah disiapkan dalam amplop sticker bintang kemudian menjelaskan ke kelompok yang lain.
10. Jika berhenti tepat di tanda tanya mereka harus mengambil salah satu pertanyaan yang sudah disiapkan di amplop sticker bulan kemudian mendiskusikan jawabannya dengan kelompoknya lalu dipresentasikan .
11. Kelompok yang sampai di garis finish terlebih dahulu, kelompok tersebut yang menang.
12. Diakhir pembelajaran guru mengulas semua materi yang telah dijelaskan.

#### k. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika bagi peserta didik merupakan pembelajaran yang membentuk pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian tersebut.<sup>36</sup> Menurut pendapat dari Inayati dalam pembelajaran matematika, peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek. Pembelajaran matematika juga digunakan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan pengembangan pola berfikir peserta didik.<sup>37</sup>

Menurut Rusyanti pembelajaran matematika bisa digunakan sebagai lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh seorang pendidik dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien<sup>38</sup>.

Menurut pendapat sudiati, Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui beberapa kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari sedangkan Menurut safarida Pembelajaran matematika merupakan suatu proses dimana peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari pendidik dari beberapa tindakan dilakukan sesuai yang diinginkan seperti halnya meningkatkan hasil belajar agar menjadi lebih dari sebelumnya.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Sukasno, "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sd," 2021.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Hetty. Rusyanti, "*Pengertian Pembelajaran Matematika*," 2018.

<sup>39</sup> Sri. Sudiati, "*Pengertian Pembelajaran Matematika*," 2018.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan PERMENDIKNAS No. 22 tahun 2006 mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berikut:

- 1) Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah , merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.<sup>40a</sup>

**Secara umum karakteristik matematika adalah:**

- 1) Memiliki objek kajian yang abstrak.
- 2) Mengacu pada kesepakatan.
- 3) Berpola pikir deduktif.
- 4) Konsisten dalam sistemnya.
- 5) Memiliki simbol yang kosong dari arti.
- 6) Memperhatikan semesta pembicaraan.

---

<sup>40</sup> Agung Prabowo, "Memahat Karakter Melalui Pembelajaran Matematika," *International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI* (2018).

- 7) Memiliki objek kajian yang bersifat abstrak.
- 8) Mengacu pada kesepakatan.
- 9) Mempunyai pola pikir deduktif.
- 10) konsisten dalam sistemnya.
- 11) Memiliki simbol yang kosong dari arti.
- 12) Memperhatikan semesta pembicaraan. <sup>41</sup>

#### **I. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan sesuatu hal yang diterima dari usaha belajar dalam arti lain dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu hal dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>42</sup>

Hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.<sup>43</sup> Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

#### **m. Materi pembelajaran Matematika kelas IV**

##### **1) Kompetensi Inti**

**K.1.** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

---

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Ali Khusna Faridah, "Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Di MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung" (Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2020).

<sup>43</sup> Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No.1 (2021).

**K.2.**Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

**K.3.** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

**K.4.** Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistenatis dalam karya yang yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan peserta didik sehat,dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.

## 2) Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>3.2.</b> Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi Panjang, dan segitiga	<p><b>3.2.1.</b> Siswa mampu menjelaskan keliling daerah persegi,persegi Panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium dan layang-layang</p> <p><b>3.2.2.</b> Siswa mampu menentukan hasil dari keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga,</p> <p><b>3.2.3.</b> Siswa mampu menentukan hasil dari keliling daerah jajar genjang, trapesium dan layang-layang .</p> <p><b>3.2.4.</b> Siswa mampu menjelaskan luas daerah persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajar genjang, trapesium</p>

Kompetensi Dasar	Indikator
	<p><b>3.2.5.</b> Siswa mampu menentukan hasil dari luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p><b>3.2.6.</b> Siswa mampu menentukan hasil dari luas daerah layang-layang, jajar genjang, dan trapesium.</p>
<p>4.2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga</p>	<p>4.2.1. Siswa mampu mengerjakan suatu masalah yang berkaitan dengan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajar genjang, trapesium.</p> <p>4.2.2. Siswa mampu menunjukkan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga.</p> <p>4.2.3. Siswa mampu menunjukkan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan keliling daerah layang-layang, jajar genjang, dan trapesium</p> <p>4.2.4. Siswa mampu mengerjakan suatu masalah yang berkaitan dengan luas daerah persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajar genjang, trapesium.</p> <p>4.2.5. Siswa mampu menunjukkan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan</p>



Kompetensi Dasar	Indikator
	luas daerah persegi, persegi panjang, segitiga 4.2.6. Siswa .mampu menunjukkan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan luas daerah layang-layang, jajar genjang, dan trapesium.



### 3) Materi

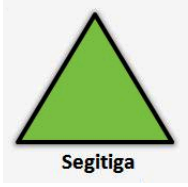

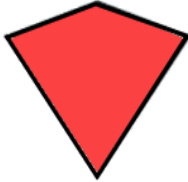
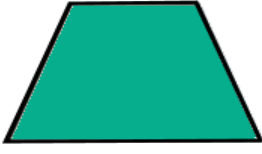
#### (1) Pengertian bangun datar

Bangun datar adalah suatu bidang datar yang dibatasi oleh titik atau garis-garis lurus atau lengkung yang mempunyai keliling dan luas.

#### (2) Macam-macam bangun datar



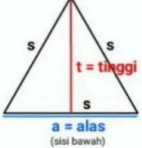

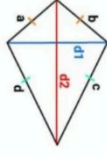
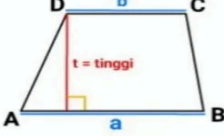
Tabel 2. 3 Materi Pembelajaran

Nama bangun	Pengertian
 Persegi	Persegi adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi yang sama Panjang
 Persegi Panjang	Persegi panjang adalah bentuk bangun datar yang disusun dari empat titik yang segaris dan dihubungkan antara yang satu dengan yang lainnya serta sisi yang berhadapan sama panjang .

Nama bangun	Pengertian
	<p>Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga titik sudut.</p>
	<p>Jajar genjang adalah bangun datar segi empat dimana sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang, serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar.</p>
	<p>Layang-layang adalah bangun datar segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sama panjang dan saling membentuk sudut. Layang-layang dengan keempat sisi yang sama panjang disebut belah ketupat</p>
	<p>Trapeسيوم adalah bangun datar segi empat yang dibentuk oleh empat sisi yang mana dua diantaranya saling sejajar namun tidak sama Panjang.</p>

**(3) Luas bangun datar**


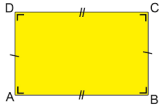

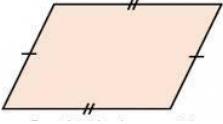
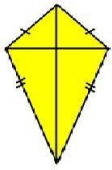
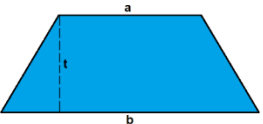
**Tabel 2. 4 Materi Luas Bangun Datar**

Nama Bangun	Rumus Luas Bangun Datar
 <p style="text-align: center;">s = sisi</p>	<p>Luas persegi adalah hasil kuadrat dari panjang sisinya dengan rumus <b><math>L = S \times S</math> atau <math>S^2</math></b></p>
 <p style="text-align: center;">l = lebar p = panjang</p>	<p>Luas persegi Panjang dihitung dengan Rumus <b>Luas = panjang X lebar</b></p>
 <p style="text-align: center;">a = alas (sisi bawah)</p>	<p>Luas segitiga bisa dihitung dengan rumus <b>Luas = <math>\frac{1}{2}</math> x alas x tinggi</b></p>
 <p style="text-align: center;">a = alas</p>	<p>Luas Jajar Genjang bisa dihitung dengan rumus <b>Luas = alas x tinggi</b></p>
	<p>Luas layang-layang bisa dihitung dengan rumus <b>Luas layang-layang = <math>\frac{1}{2}</math> x diagonal 1 x diagonal 2</b></p>
	<p>Luas Trapesium bisa di hitung dengan rumus <b>Luas = <math>\frac{1}{2} ( a + b )</math> x tinggi</b></p>

**(4) Keliling bangun datar**

keliling bangun datar adalah jumlah seluruh sisi-sisi pada bangun datar tersebut.

**Tabel 2. 5 Materi Keliling Bangun Datar**

Nama Bangun	Rumus Keliling Bangun Datar
	Keliling persegi bisa dihitung dengan rumus <b>Keliling = S + S + S + S atau 4 x S</b>
	Keliling persegi Panjang dapat dihitung dengan Rumus <b>K = (2 x panjang) + (2 x lebar)</b>
	Keliling segitiga bisa dihitung dengan rumus <b>Keliling = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3 atau ( a + b + c )</b>
	Keliling Jajar Genjang bisa dihitung dengan rumus <b>Keliling = ( 2 x sisi miring ) + ( 2 x sisi panjang )</b>
	Keliling layang-layang bisa dihitung dengan rumus <b>Keliling Layang-Layang = 2 ( a + b )</b>
	Keliling Trapesium bisa dihitung dengan rumus <b>Keliling = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3 + sisi 4<sup>44</sup></b>

## B. Kajian Pustaka

Terdapat banyak penelitian yang terkait dengan Strategi *Joyful Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peerta didik. penelitian -penelitian yang relevan yang berhasil dikumpulkan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh La Eru Ugi, Riska Amaliyah Harsi dengan judul penelitian “ Pengaruh Media Kartu dalam Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk mengembangkan Konsep Siswa Materi Pecahan

<sup>44</sup> Hobri, Susanto, and Dkk, “Pembelajaran Matematika Kelas IV,” in *Buku Siswa* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 105–126.

Kelas V SDN 1 MASIRI “. Pada penelitian ini menggunakan strategi Joyful Learning untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi pecahan. Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep materi pecahan dengan melihat Hasil analisis deskriptif Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kemampuan dalam pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sebesar 56,25 dengan standar deviasi sebesar 26,045, median sebesar 60,00, varians sebesar 678,333, range sebesar 90, minimum sebesar 10 dan maksimum sebesar 100. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 33,33 dengan standar deviasi sebesar 26,095, median sebesar 40,00, varians sebesar 680,952, range sebesar 70, minimum 0 dan maksimum sebesar 70. Sehingga dapat disimpulkan tingkat pemahaman konsep siswa meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Joyful Learning dan pemberian alat peraga yakni kartu mika pecahan.<sup>45</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Salamah, Muhammad Taufiq Dkk , yang berjudul “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *Joyful Learning* dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dengan media monopoli kearifan local sebagaimana telah dirumuskan. Dengan rata-rata hasil sebelum diberikannya model *Joyful Learning* sebesar 59.34 dan meningkat setelah diberikan model *Joyful Learning* sebesar 70.36.

---

<sup>45</sup> Sardin Sardin, La Eru Ugi, and Riska Amaliya Harsi, “Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 1 MASIRI,” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 2 (April 30, 2022): 131–140, <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/1329>.

Artinya penerapan model *Joyful Learning* sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa.<sup>46</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hatmawati, safei Dkk dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Janeponto”. Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika , kemampuan dan kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mengikuti pembelajaran matematika. Dengan penerapan strategi *joyful learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,00 sedangkan sebelum diterapkannya strategi *joyful learning* hasil belajar peserta didik rata-ratanya hanya mencapai 53,33. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>47</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahma Maulidia berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas III Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate kota Makassar”. pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan strategi *joyful learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 88,5 sedangkan sebelum diterapkannya strategi *joyful learning* hasil belajar peserta didik rata-ratanya hanya mencapai 61,7. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat.<sup>48</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Putri, dkk. Dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Pembelajaran *physical self assessment* dengan Model *Joyful Learning* terhadap Hasil Belajar siswa pada Materi Struktur Atom”.

---

<sup>46</sup> Umi Salamah and Muhammad Taufiq, “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 13, No.1 (2021).

<sup>47</sup> Hatmawati And Safei, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Inpres 130 Tarowang Kabupaten Jeneponto.”

<sup>48</sup> Maulida, “Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.”

Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Struktur Atom dengan menggunakan menggunakan pendekatan strategi *physical self assessment* dengan model *Joyful Learning*. hal itu dibuktikan dari hasil uji hipotesis, dengan thitung > ttabel yaitu  $2,74 > 2,00$  besarnya koefisein pengaruh hasil belajar siswa adalah 11,5 %.<sup>49</sup>

6. Penelitian yang dilakukan oleh Alia Rohani, Nurhaliza Dkk. Dengan judul “Pengaruh metode *Joyful Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi IPS dengan menggunakan strategi *Joyful Learning* , hal ini dibuktikan denagn hasil *post test* lebih besar dari pada hasil *Pretest*.<sup>50</sup>

**Tabel 2. 6 Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul ,tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	La Eru Ugi, Riska Amaliyah Harsi dengan judul penelitian “Pengaruh Media Kartu dalam Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> untuk	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	Berbantuan media kartu dan pengembangan hasil belajar melalui Konsep Materi Pecahan Kelas V .	Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Matematika Kelas IV MI

<sup>49</sup> Anissa Putri, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Physical Self Assessment* Dengan Model *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom” 3. No.2 (2019).

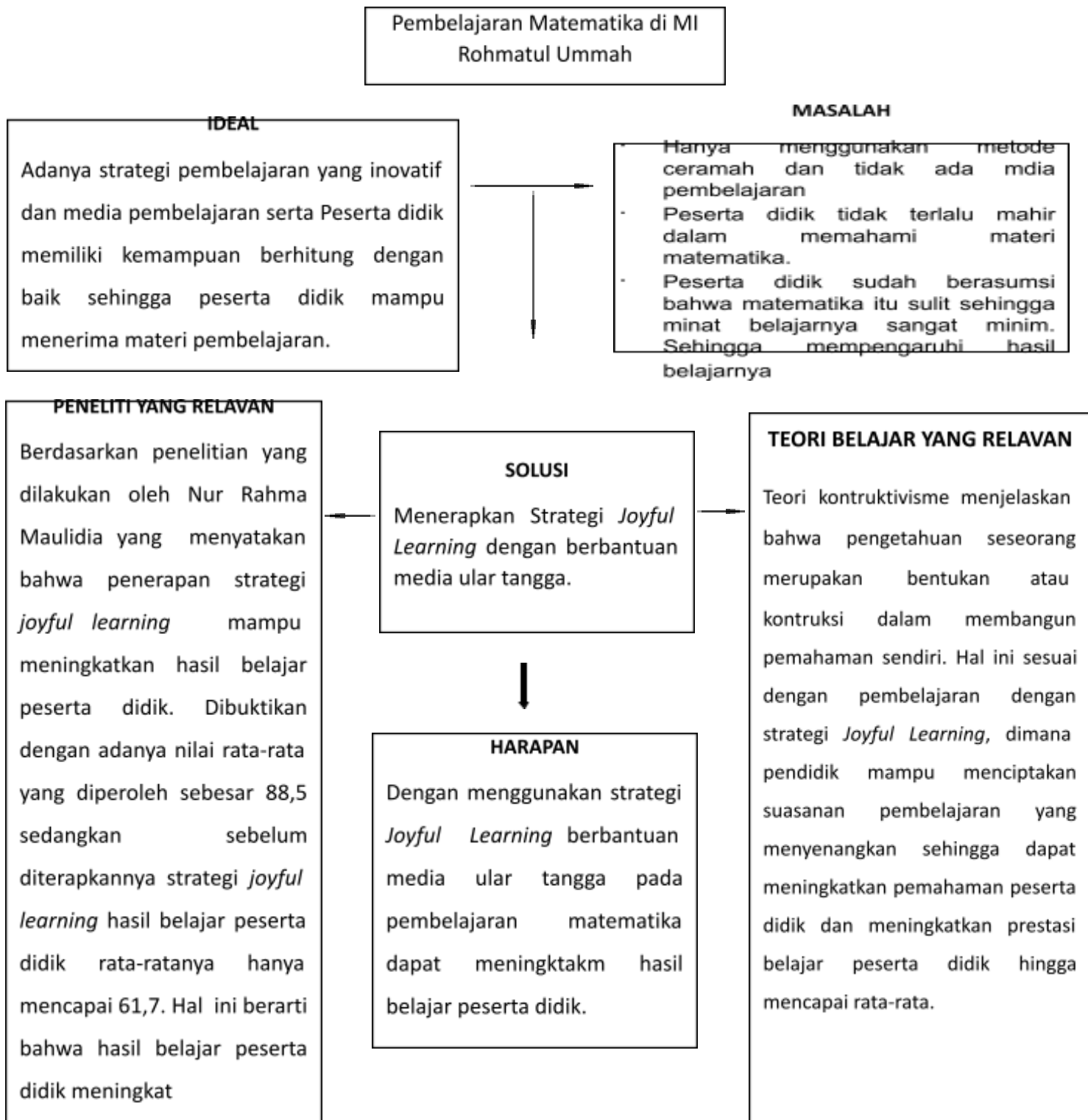
<sup>50</sup> Alia Rohani et al., “Pengaruh Metode *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial* 5, no. 2 (August 16, 2021): 208–215, <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mkd/article/view/3906>.

No	Nama Peneliti, Judul ,tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	mengembangkan Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 1 MASIRI “. Tahun 2022			Rohmatul Ummah.
2.	Umi Salamah,Muhammad Taufiq Dkk , yang berjudul “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tahun 2021	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	
3.	Hatmawati,safei Dkk dengan judul “ Pengaruh Penerapan Strategi <i>Joyful Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Janeponto”. Tahun 2022	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar kelas III..	
4.	Nur Rahma Maulidia berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi <i>Joyful Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas III Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate kota Makassar, tahun 2018	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	Hasil Belajar IPS siswa kelas III	
5.	Annisa Putri, dkk. Dengan judul penelitian Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>physical self assessment</i> dengan Model <i>Joyful Learning</i> terhadap Hasil Belajar siswa pada Materi Struktur Atom tahun 2019	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	Hasil Belajar siswa pada Materi Struktur Atom	



No	Nama Peneliti, Judul ,tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
6.	Alia Rohani, Nurhaliza Dkk. Dengan judul “ Pengaruh metode <i>Joyful Learning</i> terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, Tahun 2021	Menggunakan Strategi <i>Joyful Learning</i>	hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V	

### C. Kerangka Konseptual



**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

## D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah atau dugaan yang diajukan pada penelitian yaitu tentang apa yang diamati dalam penelitian. Maka, hipotesis perlu diuji untuk menemukan kebenarannya. Secara umum jenis hipotesis dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

### 1. Hipotesis Kerja

Dalam dugaan terhadap suatu masalah yang dikaji hipotesis dianggap benar untuk dilakukan pengujian secara empiris menggunakan data-data hasil penelitian.

### 2. Hipotesis Operasional

Hipotesis ini bersifat objektif dan netral, karena dalam perumusan hipotesis ini tidak hanya menggunakan anggapan dasar akan tetapi berdasarkan dengan objektivitasnya. Secara teknis hipotesis operasional juga disebut sebagai hipotesis nol ( $H_0$ ).

### 3. Hipotesis Sistematis

Merupakan jenis hipotesis yang dirumuskan dalam bentuk statistik, hipotesis statistik didasarkan pada pengamatan yang dilakukan terhadap populasi kuantitatif.<sup>51</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis sistematis. Hipotesis merupakan perumusan masalah atau pernyataan yang terkait apa yang terjadi di lapangan.

$H_a$  : merupakan hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan variable bebas dan variable terikat (adanya hubungan antara variable).

$H_0$  : merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya keterkaitan antara variable bebas dan variable terikat (tidak ada hubungan antar Variable).<sup>52</sup>

Dengan demikian hipotesis penelitian ini adalah :

$H_a$  : terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Joyful Learning*

berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV MI Rohmatul Ummah.

---

<sup>51</sup> Rika Amelia Putri, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Mathlabul Huda Babat" (Lamongan: Universitas Islam Lamongan, 2020), 42.

<sup>52</sup> Ibid., 42.

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV MI Rohmatu