



PENUH ASA

JURNAL MAHASISWA

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3823>

ISSN

Volume 1 Nomor 3

Penerapan Model *Joyfull Learning* Berbasis *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Triya Amelia^{1*}, Kosilah¹, Sitti Rahmalia Natsir¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: triyaamelia746@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes by applying a joyfull learning model based on ice breaking for second grade students at SD Negeri 2 Bungi. This type of research is classroom action research. In this study each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were class II students with a total of 21 students. Data collection techniques using written tests and observation sheets. The success indicator of this study was 75% and the Minimum Completeness Criteria (KKM) was 65. The results showed that in the pre-cycle, 8 students out of 21 students completed the course, with a percentage of 38.09%. After being given action in cycle I, student learning outcomes increased to 11 students who passed from 21 students with a percentage of 52.38%. After improving learning in cycle II, the number of students who completed reached 16 students out of 21 students, with a percentage of 76.19%. In this second cycle, student learning outcomes have reached the 75% completeness criterion. So it can be concluded that by applying the ice breaking-based joyfull learning model it can improve the mathematics learning outcomes of class II students at SD Negeri 2 Bungi.

Keywords: *Learning Outcomes, Joyfull Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* pada siswa kelas II di SD Negeri 2 bungi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas II dengan jumlah 21 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan lembar observasi. Indikator keberhasilan penelitian ini 75% dan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 65. Hasil penelitian menunjukkan pada prasiklus, siswa yang tuntas mencapai 8 siswa dari 21 siswa, dengan persentase 38,09%. Setelah diberi tindakan pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat menjadi 11 siswa yang tuntas dari 21 siswa dengan persentase 52,38%. Setelah perbaikan pembelajaran pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas mencapai 16 siswa dari 21 siswa, dengan persentasi 76,19%. Pada siklus II ini hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *joyfull learning* berbasis

ice breaking dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 2 Bungi.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Joyfull Learning*.

© 2023 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan manusia. Atau dengan kata lain pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk memanusiakan manusia. Dalam menuju proses pendewasaan, manusia memerlukan bimbingan yang ideal agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Pujiarti, 2022). Tujuan Pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar manusia mampu menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan proses pendidikan. Ada dua konsep pendidikan yang saling berhubungan dan dua konsep ini berpangkal pada pihak pendidik, konsep ini yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*intruction*). Proses pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah. C.T Morgan (2019) menyatakan belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang dilalui. (Djamaluddin & Dr. Wardana, 2019) berpendapat belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu dengan sengaja atau tidak sengaja, sehingga terjadi proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Ahmad Susanto (2013) menyatakan bahwa pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran merupakan ringkasan dari kata belajar mengajar (Setiawan, 2017).

Winkel (Ricardo & Meilani, 2017) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. (Magdalena et al., 2020) Teori Bloom mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap atau perilaku). (Nurhasanah & Sobandi, 2016) Faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kategori, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Usia, kondisi fisik, tingkat kelelahan, motivasi, dan disiplin kerja semuanya merupakan faktor internal, sedangkan kondisi kelas, cuaca, bahan ajar, dan sebagainya adalah faktor eksternal. Tidak hanya situasi di dalam dan di luar siswa yang mempengaruhi proses pembelajaran, tetapi juga cara guru memilih strategi belajar mengajar (Rika Audina, 2021). Strategi belajar mengajar mencakup cara guru menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran

tertentu, yang mencakup jenis, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Ismail dkk (Rahayu, 2015) berpendapat bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungan, membahas masalah-masalah numerik, mengenaikan kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan masalah. Tujuan umum pembelajaran matematika di SD menurut Ahmad Susanto (Rini, 2020) adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Secara garis besar pembelajaran matematika harus mengacu pada standar kompetensi maupun kompetensi dasar matematika. Standar kompetensi matematika merupakan kompetensi matematika yang dibakukan dan harus ditunjukkan siswa pada hasil belajarnya dalam pelajaran matematika. (Purnamasari et al., 2017) hasil belajar matematika adalah tolak ukur yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

Joyfull learning adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun tekanan psikologis. Sebab, tekanan apapun hanya akan mengkerdikan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif. Menurut (Nurfalaq et al., 2022) bahwa pembelajaran menyenangkan adalah model pembelajaran yang secara spesifik belajar sambil memainkan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga diharapkan bisa menaikkan kecerdasan serta dapat menjadi alternatif sebagai model belajar yang efektif. Akibatnya selama proses pembelajaran siswa dapat memutuskan untuk menggabungkan pembelajaran dengan bermain untuk membentuk satu fokus antara belajar dan bermain selama proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas mengenai pengertian *joyfull learning*, dapat disimpulkan bahwa *joyfull learning* adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antar guru dan siswa dimana guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa tekanan agar siswa mampu menerima materi yang disampaikan. Tujuan dari pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) menurut (Rohani et al., 2021) adalah membangkitkan seutuhnya kompetensi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan bagi siswa, dan menyerahkan bantuan seutuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia. Keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur oleh lamanya kita duduk di belakang meja, tetapi ditentukan oleh cara belajar kita.

Shrijo (Hurriyati et al., 2022) berpendapat bahwa *joyfull learning* memiliki tahap-tahap pembelajaran yakni tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk mengajak siswa keluar dari

keadaan mental yang pasif, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa; tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya; tahap pelatihan, pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswa yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh guru. Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dengan pembelajaran; tahap penutup, pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/ lagu yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana refreasing bagi siswa.

Soenarno dalam (Deswanti et al., 2020), *ice breaking* dapat juga diartikan sebagai peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, serta timbulnya perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat seseorang yang berada di depan kelas. Proses belajar di kelas tentu harus membutuhkan konsentrasi untuk dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar. (Zakiyyah et al., 2022) pelaksanaan *ice breaking* ini penting karena bertujuan mencairkan kondisi kelas lebih kondusif, memperlerat hubungan guru antara siswa, dan menjadi apersepsi sebelum memulai pembelajaran. (Syahri, 2021) keunggulan *ice breaking* itu sendiri yaitu pelaksanaannya tidak memerlukan durasi yang lama sehingga tidak mengorbankan waktu selama proses pembelajaran berlangsung. *Ice breaking* dapat dilaksanakan dengan menyiapkan permainan berupa lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, dan sebagainya.

Observasi dilapangan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Januari 2023 di SD Negeri 2 Bungi ditemukan fakta bahwa ternyata hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran matematika di kelas II masih kurang. Masih banyak siswa yang nilai ulangan hariannya di bawah 65. Berdasarkan hasil observasi di kelas, hal ini disebabkan kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran di kelas. Selain itu juga diakibatkan oleh interaksi antara guru dan siswa tidak terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran juga siswa masih kurang aktif dalam merespon materi yang dijelaskan guru. Sehingga pada kondisi ini, salah satu cara untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa yang

kurang dan semangat belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning* berbasis *ice breaking*.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran khususnya hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 2 Bungi pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model spirial dari Khemmis & Mc.Taggart. (Parnawi, 2020) konsep pokok dari desain penelitian Khemmis & Mc.Taggart terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Bungi tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 21, yang terdiri 5 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan lembar observasi.

Data hasil belajar siswa dianalisis sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 75% dari total jumlah siswa yang lulus KKM (65).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

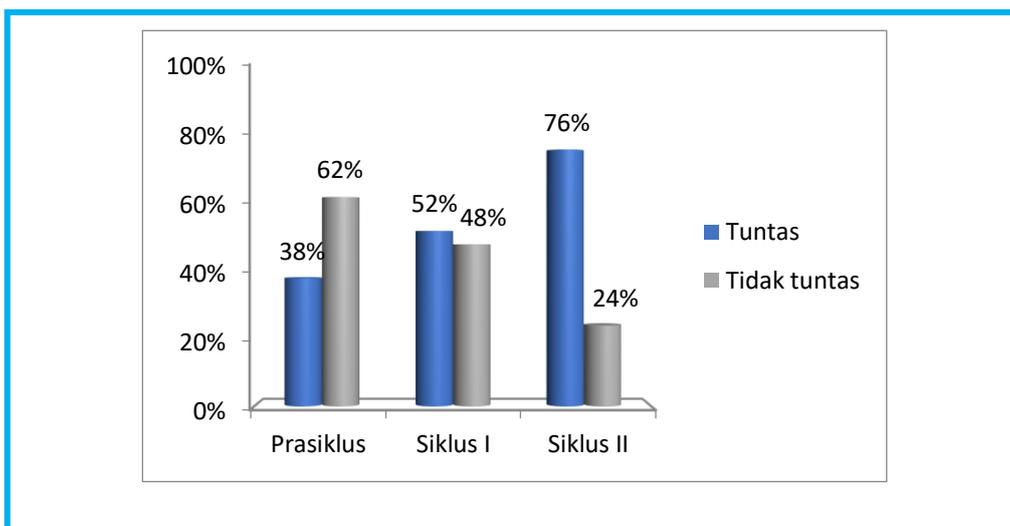
3.1 Hasil Penelitian

Berikut merupakan hasil analisis data berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan. siswa yang tuntas mencapai 8 siswa dari 21 siswa, dengan persentase ketuntasan 38,09%.

Tabel 1. Data Hasil Belajar

Aspek Yang Diamati	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	8	11	16
Tidak Tuntas	13	10	5
Persentase Ketuntasan (%)	38,09%	52,38%	76,19%
Nilai Rata-Rata	54,52	62,38	72,61

Setelah diberi tindakan pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat menjadi 11 siswa yang tuntas dari 21 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 52,38%. Setelah melalui perbaikan pembelajaran pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas mencapai 16 siswa dari 21 siswa, dengan persentasi ketuntasan 76,19%.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

3.2 Pembahasan

Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes evaluasi pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai pre test yang dilakukan pada saat pra siklus, dari 21 jumlah siswa keseluruhan, siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa dengan presentasi 38,09%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 siswa dengan presentasi 61,90%. Dengan jumlah nilai keseluruhan 1145 dan rata-rata 54,52. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang belum tuntas lebih banyak dari siswa yang tuntas sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tindakan siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning* berbasis *ice breaking*. *Ice breaking* yang dilakukan adalah tepuk semangat, bernyanyi tangga satuan panjang, dan permainan. Hasil evaluasi siklus I diperoleh nilai dari 21 siswa, jumlah siswa yang tuntas adalah 11 siswa dengan persentasi 52,38% dan siswa yang tidak tuntas sejumlah 10 siswa dengan persentasi 47,61%. Nilai keseluruhan siswa berjumlah 1310 dengan rata-rata 62,38. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan nilai siswa yang tuntas dan telah mencapai 50% dari jumlah siswa. Akan tetapi, meskipun jumlah siswa yang tuntas telah mencapai 50%, belum mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini. Sehingga masih diperlukan tindakan siklus II.

Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Hasil belajar siswa pada tes evaluasi siklus II ini diperoleh nilai dari 21 siswa, jumlah siswa yang tuntas adalah 16 siswa dengan persentasi 76,19% dan siswa yang tidak tuntas sejumlah 5 siswa dengan persentasi 23,80%. Jumlah keseluruhan nilai siswa 1525 dengan rata-rata 72,61. Dari data tersebut, persentase ketuntasan siswa telah mencapai dan melampaui 75%. Hal ini telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni 75%. Sehingga peneliti menghentikan penelitian ini dan berakhir pada siklus II.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis data hasil belajar siswa, hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *joyfull learning* berbasis *ice breaking* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pengukuran panjang kelas II SD Negeri 2 Bungi. Penelitian ini berhasil setelah dilakukan tindakan siklus II hasil belajar siswa yang memenuhi KKM ≥ 65 mencapai 76,19%. Hal ini telah memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sumber Daya Alam serta Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Guided Note Taking Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Katobengke Kota Baubau. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3 (1), 23-34.
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1 (1), 20–28. <https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/39/11>
- Djamaluddin, D. A., & Dr. Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. CV: Kaaffah Learning Cente.
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramadhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6 (1), 119–123.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2 (1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Sitti Wirda, & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10 (1), 102–116. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3 (1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Purnamasari, M., Isman, J., Damayanti, A. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas dan

Volume Balok dan Kubus Menggunakan Metode Drill Sekolah SMP
Pendidikan Matematika, 45–52.

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1728>

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Rika Audina, D. F. D. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 94–106. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i3.256>

Rini, D. S. (2020). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 9 Nomor 2 April 2020 the Effect of Problem Based Learning Model and Discovery Learning Toward Problem Solving Skills in Mathematic of Grade 5 Elementary Pengaruh Model Problem Based Learning Dan Discov.* 9(April), 250–257.

Rohani, A., Nurhalizah, Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). 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 (2), 208–215.

Syahri, S. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pengelolaan Ekstrakurikuler di MI Nahdatul Ulama Sumber Agung. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6 (2), 132–143. <https://doi.org/10.32505/3013>

Zakiyyah, D., Suswandari, M., & Khayati, N. (2022). Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sugihan 03. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2 (1), 73–85. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.333>

Yusnan, M., & Aminu, N. (2022). Audio Visual Media Learning Guidance using Wondershare Filmora as Elementary School Teacher Professional Development in Batupoaro District Baubau City: Guidance, Media, Wondershare Filmora Software, Teacher Profession. *Room of Civil Society Development*, 1 (1), 39-45.