

Penerapan *Joyful Learning* Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika

Annisa Ramadhani¹, Nurhadi^{2*}, Rustina Aprilia³, Azainil⁴

^{1,2,3,4} Program Studi PPG Prajabatan Matematika, FKIP, Universitas Mulawarman

Email: ¹annisaramadhani2812@gmail.com,

²nurhadi.8888@gmail.com,

³rustina.aprilia@gmail.com,

⁴azainil@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penerapan pembelajaran *Joyful Learning* yang bertujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun datar di kelas VII-5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket yang berupa lembar observasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Teknik pengambilan data pada penelitian ini terdiri dari melakukan tes sebelum penerapan pembelajaran *Joyful Learning* (pre-test) dan tes sesudah pembelajaran *Joyful Learning* (posttest) di satu kelas yang menjadi subjek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pembelajarannya menyenangkan dan membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran *Joyful Learning* berpengaruh positif terhadap minat peserta didik dan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun datar.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, hasil belajar, dan minat belajar

Abstract

This research discusses the application of Joyful Learning which aims to determine students' interest and learning outcomes in mathematics on flat building material in class VII-5. The method used in this research is quantitative. The research instruments used are questionnaires in the form of observation sheets and Learner Worksheets. The data collection technique in this study consisted of conducting a test before the application of Joyful Learning (pre-test) and a test after Joyful Learning (posttest) in one class which became the research subject. Data analysis techniques used, namely validity and reliability tests, normality tests, Wilcoxon tests. The results of this research indicate that the application of the Joyful Learning model is proven to be able to increase student interest and learning outcomes. This is because the learning is fun and makes students play an active role in the learning process. Thus it can be concluded that the Joyful Learning model has a positive effect on student interest and student math learning outcomes on flat building material.

Keywords: *Joyful Learning, Learning Outcomes, Interest in Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan setiap orang di dunia bahkan memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai proses yang menggunakan metode-metode tertentu sehingga orang dapat memperoleh pemahaman, pengetahuan dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Proses pembelajaran di setiap sekolah bervariasi tergantung dari setiap pendidik yang mengajar pelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran, ada peserta didik yang tidak fokus memperhatikan pendidik menyampaikan materi dan tidak konsentrasi saat pelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa saja disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan mengakibatkan peserta didik lebih

tertarik mengobrol bersama teman sehingga tidak memperhatikan materi pembelajaran. Beberapa peserta didik cepat memahami dan ada pula yang sangat lambat. Oleh karena itu, mereka sering kali harus membutuhkan metode yang berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran. Peran penting yang dilakukan pendidik memiliki pengaruh dan motivasi yang besar terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Tingkat kesenangan dan ketidaksenangan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sering kali bergantung pada kemampuan pendidik sebagai fasilitator. Pendidik yang profesional dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Anas & Prasetyo, 2020). Peran seorang pendidik bukan sebatas sebagai pengajar yang memberikan jawaban yang benar, namun pendidik juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Pendidik memberikan dukungan, umpan balik, dan sumber daya yang diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran (Struyf et al., 2019). Maka dari itu, alangkah baiknya sebagai seorang pendidik menggunakan atau mengembangkan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dipilih oleh pendidik untuk merancang suatu pembelajaran yang diharapkan.

Belajar dalam lingkup sekolah mempunyai banyak mata pelajaran yang dipelajari dan diberikan kepada peserta didik dari berbagai jenjang pendidikan. Salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik yakni Pelajaran Matematika. Mata pelajaran matematika seolah menjadi momok yang menyeramkan karena matematika terlalu sulit untuk dipahami dan termasuk pelajaran yang membosankan, sedangkan ilmu matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan pembelajaran matematika sangat penting maka pengajaran yang dilakukan kepada peserta didik perlu menerapkan konsep yang mudah dipahami serta memberikan rasa senang saat belajar sehingga dibutuhkan adanya model pembelajaran yang tepat. Jika pendidik tidak melakukan hal tersebut, maka terdapat kecenderungan penggunaan model pembelajaran yang bersifat monoton, yaitu pendidik menggunakan model yang hampir sama pada setiap kompetensi yang diajarkan (Rini, 2017). Seringkali selama diskusi matematika peserta didik mengantuk, kurang perhatian dan tidak terlibat sehingga pendidik juga mempunyai tantangan dalam membuat mata pelajaran lebih menarik dan menawan (Yabo, 2020). Pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan kegembiraan dalam belajar. Jika kita ingin mereka percaya belajar sebagai hal yang menyenangkan, kita perlu mempertimbangkan bagaimana dan apa yang kita ajarkan (Ashfaq, 2020).

Pendidik dapat menerapkan proses pembelajaran melalui prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap refleksi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pendidik sebagai fasilitator dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik agar peserta didik mampu mengintegrasikan bermain dengan belajar (Widyawulandari et al., 2019). Tujuan akhir dari suatu proses pembelajaran adalah tercapainya target penguasaan materi dan menyampaikan nilai edukatif dari seorang guru kepada peserta didik dengan indikator pencapaian target tersebut adalah hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat (Sudarman & Linuhung, 2021). Salah satu indikator yang mempengaruhi kesuksesan dalam hasil belajar matematika adalah minat peserta didik. Dengan menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*, pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan lebih menarik bagi peserta didik (Istingsih et al., 2018)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik SMP, dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Joyful Learning*; 2) apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Joyful Learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *Joyful Learning*. Penelitian ini diharapkan

dapat bermanfaat bagi pendidik agar dapat menggunakan cara lain dalam mengajar terutama materi bangun datar, salah satunya dengan model pembelajaran *Joyful Learning*. Kemudian, manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga bermanfaat bagi pengembangan penelitian pembelajaran matematika selanjutnya.

Pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah model pembelajaran yang dilakukan sambil memainkan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan serta dapat menjadi alternatif sebagai model belajar efektif. Dengan pembelajaran *Joyful Learning* tujuan pembelajaran dapat dengan mudah untuk dicapai (Parua & Basha, 2023). Ciri yang menonjol dalam artikel ini adalah pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik SMP yang rata-rata usia mereka yang masih senang bermain sehingga materi dapat disampaikan dengan pola bermain sebagai pilihan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Akibatnya saat proses pembelajaran, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga menjadi lebih seru dan praktis serta memahami materi dengan mudah. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memberikan pengetahuan serta pemahaman terhadap materi pelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan pun didukung dengan adanya pemikiran Ki Hajar Dewantara yaitu sistem "Among" dimana sistem ini menganggap bahwa permainan anak memiliki peranan penting dalam Pendidikan.

Adapun sintaks model pembelajaran *Joyful Learning* menurut Bhakti (2019) yaitu 1) Tahap permulaan yaitu persiapan untuk mengetahui kondisi peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran, seperti mendorong peserta didik untuk mengubah pola pikir mereka yang sebelumnya menganggap pembelajaran itu membosankan menjadi menyenangkan, 2) Tahap penyampaian bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran dengan materi pembelajaran yang mengawali proses pembelajaran secara positif dan menarik. Pendidik dapat menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan kehidupan nyata dan sesuai dengan pengetahuan dan ingatan peserta didik. 3) Tahap pelatihan, peserta didik diminta untuk berbicara tentang perasaan dan pengalaman mereka terhadap pembelajaran. Pembelajaran dilakukan seolah-olah peserta didik sedang bermain. Dalam hal ini, metode yang dipilih harus sesuai dengan apa yang disenangi oleh peserta didik serta sesuai dengan materi yang akan disampaikan. 4) Tahap akhir, pendidik merefleksi dan mengevaluasi apa yang telah dipelajarinya bersama peserta didik.

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa dorongan dari pihak lain. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang besar akan melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat (Handayani et al., 2021). Minat bukan bawaan lahir, melainkan diperoleh dari pengalaman dan proses belajar. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang menyeramkan dan terkadang membosankan. Karena saat proses pembelajaran, pendidik sering kali hanya menggunakan metode mengajar ceramah dan matematika diketahui banyak mempelajari rumus-rumus sehingga peserta didik pun merasa bosan. Untuk mengatasi kebosanan, penting bagi pendidik untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan model atau media yang menyenangkan serta peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Dengan begitu, dapat membangkitkan kesenangan atau minat peserta didik untuk semangat belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses berlangsung, yang dapat meliputi peningkatan dalam pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga lebih baik dari sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan proses menilai hasil belajar yang dicapai peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. Hal ini berarti bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media dan metode yang tepat untuk memudahkan peserta didik memahami dan meningkatkan prestasi peserta didik (Kamil & Safrul, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh dari penggunaan suatu model pembelajaran *Joyful Learning* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* dan subjek populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII-5 yang berjumlah 34 orang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket yang berupa lembar observasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dari pre-test diambil sebelum menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning*, sedangkan hasil post-test diambil setelah penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning*. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu uji validitas, uji normalitas, uji wilcoxon. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui data dinyatakan valid atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menghitung apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji wilcoxon dilakukan untuk membandingkan 2 variabel yang berpasangan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang sudah tersedia jawabannya sehingga responden langsung memilih dan menggunakan angket langsung yang memiliki skala bertingkat. Skala bertingkat pada angket ini menggunakan modifikasi skala likert dengan 4 (empat) pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Menurut Sugiyono (2019) dalam angket ini disediakan 4 (empat) alternatif jawaban, yaitu: Tidak Pernah (TP) dengan skor 1, kadang-kadang (KK) dengan skor 2, Sering (SR) dengan skor 3, dan Selalu (S) dengan skor 4. Empat skala pilihan terkadang juga digunakan untuk kuesioner skala likert yang memaksa responden memilih salah satu kutub karena pilihan "netral" tidak tersedia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pre-test dilakukan pada hari Rabu, 21 Februari 2024 dan penelitian post-test dilakukan pada hari Selasa, 27 Februari 2024 di SMP Negeri 4 Samarinda dengan penelitian secara langsung untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan diberikan perlakuan model pembelajaran *Joyful Learning* materi Bangun Datar. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di satu kelas eksperimen yaitu kelas VII-5 dengan jumlah peserta didik 34 orang. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan peneliti mengingatkan kembali mengenai materi sebelumnya dengan proses tanya jawab. Sebelum peneliti menyampaikan materi awal, peneliti membagikan angket pre-test untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *Joyful Learning*. Pada hari pertama setelah memberikan angket, penerapan pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* dengan memberikan games *sticky notes* pada wajah peserta didik.



Gambar 1. Pertemuan pertama dalam penerapan *Joyful Learning* menggunakan *sticky note*

Pada pertemuan kedua strategi *Joyful Learning* dengan pembelajaran menggunakan origami. Setelah pembelajaran kedua peserta didik diberikan angket post-test untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2. Pertemuan kedua dalam penerapan *Joyful Learning* menggunakan Origami

Hasil Analisis Data Angket Minat Belajar

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dikumpulkan dengan berupa angket sebelum penerapan *Joyful Learning* dan angket sesudah penerapan *Joyful Learning*, kemudian direkapitulasi dan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif.

a) Uji Prasyarat Data (*Validitas dan Reliabilitas*)

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner atau angket. Angket yang valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Berdasarkan perhitungan validitas diukur dengan cara membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya.

Untuk memperoleh data minat belajar peserta didik SMP kelas VII-5, peneliti membuat 2 angket yang terdiri dari 20 item/pernyataan untuk angket pertama dan 15 item/pernyataan untuk angket kedua berisikan seputar minat belajar matematika. Hasil uji validitas angket ini menggunakan rumus *korelasi product moment* pada program SPSS versi 25.0, dimana r_{hitung} didapatkan dari output SPSS dan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan $N = 20$ adalah sebesar 0,444. Adapun hasil uji validitas angket minat belajar sebelum dilakukannya penerapan *Joyful Learning* dapat disajikan pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Angket Sebelum Perlakuan

No. Item	r hitung	r tabel	Kriteria (r hitung > r tabel)
1	0,607	0,444	Valid
2	0,505	0,444	Valid
3	0,653	0,444	Valid
4	0,461	0,444	Valid
5	0,444	0,444	Valid
6	0,576	0,444	Valid
7	0,612	0,444	Valid
8	0,655	0,444	Valid
9	0,045	0,444	Tidak Valid
10	0,517	0,444	Valid
11	0,196	0,444	Tidak Valid
12	0,347	0,444	Tidak Valid
13	0,495	0,444	Valid
14	0,528	0,444	Valid
15	0,493	0,444	Valid
16	0,371	0,444	Tidak Valid
17	0,568	0,444	Valid

No. Item	r hitung	r tabel	Kriteria (r hitung > r tabel)
18	0,521	0,444	Valid
19	0,344	0,444	Tidak Valid
20	0,460	0,444	Valid

Dari tabel 1. diatas, berdasarkan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan uji signifikan 0,05, artinya bahwa 20 pernyataan angket diatas yang dinyatakan valid ada 15 item/pernyataan.

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya pernyataan angket diujikan reliabilitasnya. Untuk pengujian tersebut menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 25.0. Apabila nilai reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05, maka pernyataan dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilai reliabilitas $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan belum reliabel. Adapun untuk data angket sebelum perlakuan yang valid pada saat diuji reliabel menggunakan SPSS didapatkan hasil pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Reliabilitas Angket Sebelum Perlakuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,923	15

Berdasarkan tabel 2. di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitasnya yaitu sebesar 0,923 > 0,514 sehingga 15 pernyataan angket sebelum perlakuan dikatakan reliabel dan layak digunakan sebagai data.

Sedangkan, hasil uji validitas untuk angket kedua, dimana r_{hitu} didapatkan dari output SPSS dan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan $N = 15$ adalah sebesar 0,514. Adapun hasil uji validitas angket minat belajar setelah dilakukannya penerapan *Joyful Learning* dapat disajikan pada tabel 3. berikut:

Tabel 3. Uji Validitas Angket Setelah Perlakuan

No. Item	r hitung	r tabel	Kriteria (r hitung > r tabel)
1	0,773	0,514	Valid
2	0,700	0,514	Valid
3	0,679	0,514	Valid
4	0,813	0,514	Valid
5	0,466	0,514	Tidak Valid
6	0,622	0,514	Valid
7	0,806	0,514	Valid
8	0,599	0,514	Valid
9	0,607	0,514	Valid
10	0,584	0,514	Valid
11	0,773	0,514	Valid
12	0,679	0,514	Valid
13	0,806	0,514	Valid
14	0,607	0,514	Valid
15	0,548	0,514	Valid

Dari tabel 3. diatas, berdasarkan perhitungan $r_{hitun} > r_{tabel}$ dengan uji signifikan 0,05, artinya bahwa 15 pernyataan angket diatas yang dinyatakan valid ada 14 item/pernyataan. Kemudian, untuk hasil uji reliabilitas angket sesudah perlakuan menggunakan SPSS didapatkan hasil melalui tabel berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas Angket Setelah Perlakuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,912	14

Berdasarkan tabel 4. di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitasnya yaitu sebesar 0,912 > 0,532 sehingga 14 pernyataan angket sebelum perlakuan dikatakan reliabel. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah data minat belajar baik sebelum dan sesudah perlakuan saling berdistribusi normal perlu dilakukan uji normalitas.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu cara memeriksa normalitas pada sebuah sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 25.0. Untuk mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji *Shapiro Wilk* maka dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) terdapat kriteria hipotesis seperti di bawah ini.

- a) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) < probabilitas 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) > probabilitas 0,05 maka data berdistribusi normal.

Hasil data minat belajar yang telah dimasukkan ke dalam program SPSS untuk menguji normalitas akan menampilkan output pada tabel 5. sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Minat Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Bagian	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Pre-test	0,244	34	0,000	0,757	34	0,000
	Post-test	0,143	34	0,074	0,906	34	0,007

Dari hasil tabel 5. diatas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji normalitas *Shapiro Wilk* data minat belajar (pre-test) dan minat belajar (post-test) < 0,05, dimana nilai signifikansi (*Sig.*) pada Variabel minat belajar (pre-test) sebesar 0,000 dan nilai signifikansi (*Sig.*) pada Variabel minat belajar post-test sebesar 0,007. Dapat disimpulkan bahwa kedua data pada variabel tersebut tidak saling berdistribusi normal. Dikarenakan data tidak berdistribusi normal, maka tidak dapat dilakukan uji t, sehingga dilakukan uji statistik non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon.

c) Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon sering kali digunakan sebagai alternatif dari uji *paired-sample t test*, yang merupakan uji non-parametrik yang digunakan untuk mengukur perbedaan 2 kelompok atau sampel data yang saling berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi data tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji Wilcoxon dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Uji Wilcoxon atau disebut dengan wilcoxon signed rank test memiliki dasar pengambilan keputusan dengan kriteria sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka hipotesis (H_a) diterima. Maka artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test.
- b. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka hipotesis (H_0) ditolak. Maka artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test.

Hasil uji perhitungan Wilcoxon terhadap data minat belajar ditunjukkan melalui output pada Tabel 6. Dan Tabel 7. berikut:

Tabel 6. Uji Wilcoxon Minat Belajar

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Minat Belajar (Post-test) – Minat Belajar (Pre-test)	Negative Ranks	7 ^a	16,21	113,50
	Positive Ranks	26 ^b	17,21	447,50
Ties		1 ^c		
Total		34		

a. Post-test Minat Belajar < Pre-test Minat Belajar

b. Post-test Minat Belajar > Pre-test Minat Belajar

c. Post-test Minat Belajar = Pre-test Minat Belajar

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon signed rank test terhadap variabel pre-test dan post-test maka diperoleh hasil yang terdapat pada tabel 6. di atas, dimana pada hasil Negative Ranks menunjukkan nilai N adalah 7, hal ini dapat dikatakan terdapat 7 orang peserta didik yang mengalami penurunan minat belajar yang terlihat antara nilai angket sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian, hasil Positive Ranks menunjukkan nilai data positif (N) adalah 26, artinya terdapat 26 orang peserta didik memiliki peningkatan dalam minat belajar matematika dari hasil angket pada saat dilakukannya pembelajaran *Joyful*. Selanjutnya, hasil Ties menunjukkan nilai N adalah 1, artinya hanya 1 orang peserta didik yang tidak ada pengaruh dalam minat belajar matematika.

Tabel 7. Uji Statistik Wilcoxon Minat Belajar

Test Statistics ^a	
Post-test Minat Belajar- Pre-test Minat Belajar	
Z	-2,985 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Dari hasil tabel 7. diatas, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,003. Karena nilai $0,003 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara minat belajar matematika pada saat sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, sehingga disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan *Joyful Learning* terhadap minat belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik SMP kelas VII-5.

Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Hasil data penelitian untuk hasil belajar didapat melalui hasil olah soal pre-test dan post-test. Soal pre-test dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model *Joyful Learning*. Soal post-test dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Joyful Learning*. Untuk mempermudah mengetahui gambaran *Joyful Learning* melalui hasil belajar peserta didik maka dibuat rincian menurut kategori nilai. Kategorisasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kognitif peserta didik gagal, kurang, cukup, baik, dan sangat baik dengan menggunakan interval skor. Berikut adalah Tabel kategori hasil belajar Peserta didik Kelas VII-5 di SMP Negeri 4 Samarinda pada pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar.

Tabel 8. Kategori hasil belajar peserta didik

Interval Skor	Kategori
80 - 100	Sangat Baik
66 - 79	Baik
56 - 65	Cukup
40 - 55	Kurang

Interval Skor	Kategori
0 - 39	Gagal

Seperti halnya variabel minat belajar yang sudah diujikan sebelumnya menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dan uji Wilcoxon, variabel hasil belajar pun juga dilakukan uji yang sama dengan hasil dan pembahasannya di bawah ini

a) Uji Normalitas

Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada data hasil belajar menampilkan output pada tabel 9. sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Normalitas Hasil Belajar

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Bagian	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	Pre-test	0,261	34	0,000	0,838	34	0,000
Belajar	Post-test	0,212	34	0,000	0,843	34	0,000

Dari hasil tabel 9. tersebut, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji normalitas *Shapiro Wilk* data hasil belajar pre-test dan hasil belajar post-test $< 0,05$, dimana nilai signifikansi (*Sig.*) pada Variabel hasil belajar pre-test sebesar 0,000 dan nilai signifikansi (*Sig.*) pada Variabel hasil belajar post-test sebesar 0,000. Dapat disimpulkan bahwa kedua data pada variabel tersebut tidak saling berdistribusi normal.

b) Uji Wilcoxon

Dikarenakan data hasil belajar tidak berdistribusi normal sehingga dilakukan uji statistik non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon. Untuk hasil uji perhitungan Wilcoxon terhadap data hasil belajar ditunjukkan melalui output pada Tabel 10. Dan Tabel 11. berikut:

Tabel 10. Uji Wilcoxon Hasil Belajar

		Ranks			
			N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test Hasil Belajar-	Negative Ranks		7 ^a	8,71	61,00
	Positive Ranks		21 ^b	16,43	345,00
Ties			6 ^c		
Total			34		

- a. Post-test Hasil Belajar $<$ Pre-test Hasil Belajar
- b. Post-test Hasil Belajar $>$ Pre-test Hasil Belajar
- c. Post-test Hasil Belajar = Pre-test Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon signed rank test terhadap variabel pre-test dan post-test maka diperoleh hasil yang terdapat pada tabel 7. di atas, dimana pada hasil Negative Ranks menunjukkan nilai N adalah 7, hal ini dapat dikatakan terdapat 7 orang peserta didik yang mengalami penurunan hasil belajar yang terlihat antara nilai pre-test dan post-test. Kemudian, hasil Positive Ranks menunjukkan nilai data positif (N) adalah 21, artinya terdapat 21 orang peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar matematika dari nilai pre-test ke post-test setelah dilakukannya *Joyful Learning*. Selanjutnya, hasil Ties menunjukkan nilai N adalah 6, yang berarti terdapat 6 orang peserta didik yang tidak ada pengaruh nilai hasil belajar dalam artian memiliki kesamaan nilai dari pre-test dan post-test.

Adapun hasil perhitungan uji Wilcoxon pada data keseluruhan peserta didik berdasarkan hasil belajar diperoleh dari tabel 11. output SPSS “*Test Statistics*” berikut.

Tabel 11. Uji Statistik Wilcoxon Hasil Belajar

Test Statistics ^a	
	Post-test Hasil Belajar- Pre-test Hasil Belajar
Z	-3,245 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Dari hasil tabel 11. diatas, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,001. Karena nilai $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar matematika untuk pre-test dan post-test, sehingga disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan *Joyful Learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik SMP kelas VII-5.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal Rabu, 21 Februari 2024 dan Selasa, 27 Februari 2024 di SMP Negeri 4 Samarinda. Kelas yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu kelas VII-5, terdiri dari 34 peserta didik. Penelitian dilakukan dengan Observasi, Pembagian Angket, dan Dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data terkait minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Data minat belajar diambil dengan penilaian angket yang dibagikan kepada peserta didik, sedangkan hasil belajar peserta didik diambil dari nilai pre-test dan post-test. Data minat belajar dan hasil belajar peserta didik dibagikan sebelum dan setelah diberi perlakuan model *Joyful Learning*.

Setelah mengambil data minat belajar, peneliti melakukan pengecekan validitas dan reliabilitas terhadap instrumen data berupa angket. Hasil menunjukkan bahwa terdapat 15 pernyataan angket minat sebelum diberi perlakuan dinyatakan valid dan reliabel. Sedangkan, angket minat setelah diberi perlakuan terdapat 14 pernyataan yang dinyatakan valid dan reliabel.

Kemudian untuk menganalisis data angket minat dan hasil belajar perlu diuji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa masing-masing data tidak berdistribusi normal. Setelah mengetahui hasil bahwa data tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji Wilcoxon untuk menguji hipotesis. Hasil uji Wilcoxon yang dilakukan terhadap minat belajar peserta didik adalah sebesar 0,003 (*Asymp. Sig. (2-tailed)*). Nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima (H_a), yaitu ada perbedaan rata-rata minat belajar peserta didik pada saat sebelum dan setelah diberi perlakuan sehingga disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan *Joyful Learning* terhadap minat belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik SMP kelas VII-5. Hal tersebut didukung dengan adanya hasil Positive Ranks yang menunjukkan bahwa terdapat 26 orang peserta didik memiliki peningkatan dalam minat belajar matematika dari hasil angket pada saat dilakukannya *Joyful Learning*.

Sedangkan, hasil uji Wilcoxon terhadap hasil belajar peserta didik adalah sebesar 0,001 (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, bahwa hipotesis penelitian diterima (H_a), yaitu ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar matematika yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test, sehingga disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan *Joyful Learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik SMP kelas VII-5. Dalam hal ini didukung pula dengan hasil Positive Ranks menunjukkan terdapat 21 orang peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar matematika dari nilai pre-test ke post-

test setelah dilakukannya pembelajaran *Joyful Learning*.

Hasil temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Joyful Learning* terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan pada perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum perlakuan dan setelah perlakuan (Widyawulandari et al., 2019). Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian lainnya dimana hasil dari penelitian tersebut adalah dengan pendekatan *Joyful Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Pratiwi & Andriani, 2021). Selain itu terdapat penelitian lain yang menyimpulkan bahwa dengan menerapkan *Joyful Learning* dapat memberikan pengalaman yang baru untuk guru khususnya pada pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat meningkatkan minat dan interaksi belajar peserta didik (Kamil & Safrul, 2023). Dengan pendekatan *Joyful Learning* tentunya banyak hal positif yang dirasakan oleh peserta didik dan menganggap pembelajaran matematika menjadi lebih seru dan menyenangkan. Hal ini diperkuat pula dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Joyful Learning* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dimana dengan penerapan *Joyful Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Rohani et al., 2021). Peserta didik tertarik dan antusias untuk belajar materi bangun datar dan memahami konsep materi dengan lebih mudah. *Joyful Learning* dengan menggunakan *game* dan *quiz* membuat peserta didik lebih aktif dan berebut menjawab soal *quiz* yang diberikan, serta memicu minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara minat dan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan, yaitu terjadi peningkatan minat dan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Joyful Learning* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran *Joyful Learning* dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, yaitu terlihat dari meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dan meningkatnya prestasi belajar matematika peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang dialami oleh peserta didik. Setelah diterapkannya pembelajaran *Joyful Learning* ini, terdapat 26 dari 34 peserta didik yang mengalami peningkatan minat belajar matematika dan 21 dari 34 peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru untuk pendidik khususnya pembelajaran inovatif di kelas. Pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran yang menyenangkan serta peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik.

5. REFERENSI

- Anas, M., & Prasetyo, M. M. (2020). the Implementation of the Learning Cycle Model for the Students' Learning Outcomes in the Research Methodology. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 23(2), 209. Diunduh di <https://doi.org/10.24252/lp.2020v23n2i2>, pada 20 Januari 2024
- Ashfaq, M. S. (2020). The Impact of Activity Base Joyful Learning on Academic Achievement of Students At Elementary Level. *Research and Analysis Journal, March*, 177–191. Diunduh di <http://www.rajournals.com/index.php/raj/article/view/123> pada 20 Januari 2024

- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 30–35. Diunduh di <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572> pada 21 Januari 2024
- Handayani, D., Ariyanto, A., Prihatnani, E., & Hasti, T. N. (2021). The Impact of Joyful Learning Model on Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Class X SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 53–67. Diunduh di <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/1614> pada 20 Januari 2024
- Istiningsih, S., Sri Widari, N. K., & Hasanah, N. (2018). Efektivitas Teknik Mangkuk Ikan Atau Akuarium (Fish Bowl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V a Sdn 16 Cakranegara Tahun Pelajaran 2016/2017. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 82–94. Diunduh di <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.08> pada 21 Januari 2024
- Kamil, M. R., & Safrul. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Picture Cards Digital. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 403–408. Diunduh di <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055> pada 20 Januari 2024
- Parua, R. K., & Hayath Basha, S. (2023). Using Joyful Learning Approach to Develop Social Skills and Achievement of Visually Impaired Students. *Scope*, 13(02), 997–1004. Diunduh di https://scope-journal.com/published_paper/361/Using+Joyful+Learning+Approach+to+Develop+Social+Skills+and+Achievement+of+Visually+Impaired+Students pada tanggal 20 Januari 2024
- Pratiwi, I. D., & Andriani, R. S. (2021). Implementation of Joyful Learning Strategies in Improving Student Learning Outcomes in Grade Iv Islamic Religious Education Subjects At Sd Negeri 167102 Kota Tebing Tinggi. *International Conference on Health Science, Green Economics, Educational Review and Technology*, 3, 369–383. Diunduh di <https://proceeding.unefaconference.org/index.php/IHERT/article/view/249> pada 29 Juni 2024
- Rini, J. (2017). Problematika Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dan Alternatif Solusinya. *Journal of Medives*, 1(2), 112–122. Diunduh di <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika> pada 20 Januari 2024
- Rohani, A., Halizah, N., 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. Diunduh di <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906> pada 29 Juni 2024
- Struyf, A., De Loof, H., Boeve-de Pauw, J., & Van Petegem, P. (2019). Students' engagement in different STEM learning environments: integrated STEM education as promising practice? *International Journal of Science Education*, 41(10), 1387–1407. Diunduh di <https://doi.org/10.1080/09500693.2019.1607983> pada 21 Januari 2024
- Sudarman, S. W., & Linuhung, N. (2021). Penerapan Pembelajaran MEA (Means-End

- Analysis) Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40. Diunduh di <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1275> pada 29 Juni 2024
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Widyawulandari, R., -, S., & Indriayu, M. (2019). *Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student*. 277(*Steach* 2018), 54–58. Diunduh di <https://doi.org/10.2991/steach-18.2019.12> pada 20 Januari 2024
- Yabo, R. S. (2020). The Joyful Experience in Learning Mathematics. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 10(1), 55–67. Diunduh di <https://doi.org/10.46517/seamej.v10i1.85> pada 21 Januari 2024