

## Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematik Kelas III SDN 26 Ampenan

Fatima Tuzzahra\*, Arjudin, Asri Fauzi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Brawijaya No. 22, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [tuzzahrafatimah6@gmail.com](mailto:tuzzahrafatimah6@gmail.com)

### Article History

Received : September 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : Oktober 17<sup>th</sup>, 2024

Accepted : Oktober 25<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar perkalian terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas III SDN 26 Ampenan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN 26 Ampenan yang berjumlah 54 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket, dan kuesioner lembar observasi mengukur keterlaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data diawali uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji kolmogrov Smirnov dengan taraf signifikan 5% (0,05), uji homogenitas levene dan uji hipotesis menggunakan uji *independent Sampel T-Test*. Dari hasil pengajuan hipotesis bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3.560 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1.674 sedangkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,001 yang dimana  $< 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *joyfull learning* efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 26 Ampenan Tahun Ajaran 2024/2025.

**Keywords:** Minat belajar matematika, Model Pembelajaran *Joyfull Learning*.

## PENDAHULUAN

Manusia mampu menjadi pribadi yang berkualitas sehingga mampu meningkatkan harkat dan martabat pada dirinya melalui Pendidikan. Undang-Undang Nomer 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta pradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Sejalan dengan pendidikan (Dwita et al., 2018) mengemukakan bahwa pendidikan di indonesia menetapkan sekolah sebagai lembaga formal yang menyediakan sejumlah mata pelajaran diantaranya matematika yang manjadi salah satu pelajaran wajib yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) ini maka

peserta didik tidak hanya dikurung di dalam ruang kelas belajar saja, tetapi juga belajar diluar ruang terbuka atau auditorium dengan arena bermain edukatif. Media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran papan pintar, papan flanel, papan magnet, dan lain-lain (Kamaladini, 2021). Media papan pintar juga merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus dalam hal ini peneliti membantu peserta didik dalam berhitung perkalian.

Media pembelajaran papan pintar dibuat dengan sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Secara tidak langsung media pembelajaran ini akan menuntun peserta didik dalam pemahaman materi menjadi lebih baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan peserta didik akan memiliki pengalaman belajar karena peserta didik akan menggunakannya (Yosifa, 2021). Penelitian ini

bertujuan untuk mengembangkan produk papan pintar yang valid, praktis, efektif, dan layak sebagai media pembelajaran matematika permulaan disekolah dasar. Media papan pintar yang dikembangkan difokuskan pada topik perkalian. Pengembangan media papan pintar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan data yang dilihat dari hasil dokumentasi guru kelas III diperoleh data dan informasi. Pada kenyataannya minat belajar matematika peserta didik kelas III SDN 26 Ampenan pada Tahun pelajaran 2021/2022 dari

54 peserta didik. Hanya 73% atau 18 peserta didik yang nilainya mencapai KKM sedangkan peserta didiknya 27% atau 13 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM. Sedangkan minat belajar matematika peserta didik kelas III SDN 26 Ampenan pada Tahun Pelajaran 2023/2024 dari 54 peserta didik hanya 80% atau 30 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM yang ditentukan yakni 75. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik tidak tercapai, Karena KKM yang ditetapkan sekolah tidak tercapai. Hal ini dapat dilihat dari nilai sumatif pada Tabel 1 berikut;

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Semester Siswa, Matematika

KKM 75	Kelas III 2021/2022	Kelas III 2023/2024
Jumlah Siswa	54	54
Nilai Tertinggi	87	89
Nilai Terendah	63	65
Siswa Yang Mencapai KKM	73%	80%
Siswa Yang Belum Mencapai KKM	27%	20%

(Sumber: Data Guru Matematika SDN 26 Ampenan)

Solusi dalam memecahkan masalah tersebut yaitu dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mau belajar. Alternatif yang diduga dapat membuat kemampuan menghitung dan membaca peserta didik lebih baik yaitu menggunakan model pembelajaran *joyful learning*. Pembelajaran yang menyenangkan yaitu salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik suasana belajar yang menyenangkan dan menuntut peserta didik untuk aktif (Hurriyati, 2022). Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat mempermudah pelajar dalam belajar matematika, karena proses proses belajar mengajar yang dilaksanakan tidak monoton serta tidak membosankan. Pembelajaran *Joyfull Learning* dapat menciptakan proses belajar mengajar yang nyaman dan menarik dengan menyelipkan permainan di tengah kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Yunianta, 2018) bahwa proses belajar mengajar yang menyenangkan dan nyaman dapat dilaksanakan dengan mengatur ruangan kelas semenarik mungkin, dan mengelola proses pembelajaran yang nyata dan bervariasi seperti memanfaatkan media pembelajaran perangsang. Oleh sebab itu,

diperlukan media sederhana yang dapat membantu peserta didik menangkap, memahami serta mengingat materi yang dijelaskan. Banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan dalam membelajarkan muatan matematika di sekolah dasar. Salah satunya media yang digunakan adalah media papan pintar dikarenakan media tersebut berkaitan dengan materi perkalian.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *quasi eksperimen* tipe *nonequivalent control group design*. Dikatakan eksperimen semu karena pemilihan sampel penelitian yang digunakan tidak secara random / acak. Dalam penelitian ini menggunakan tipe *nonequivalent control group design* merupakan rancangan desain penelitian yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan dua perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *joyful learning* berbantuan papan pintar perkalian sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran biasa atau konvensional secara prosedural rancangan penelitian mengikuti pola seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rancangan Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = pretest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = posttest kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = pretest kelas kontrol

O<sub>4</sub> = posttest kelas kontrol

x = diberikan perlakuan model *joyfull learning* berbantuan media papan pintar perkalian

Berdasarkan rancangan penelitian yang dipaparkan tersebut, maka penelitian dimulai dengan melaksanakan pretest pada kelas eksperimen dan kontrol memahami kecakapan yang dimiliki peserta didik. Setelah itu diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning* dengan bantuan media papan pintar, sedangkan kelas kontrol tidak diterapkan model *joyfull learning*. Tahap terakhir memberikan posttest untuk mengetahui ketercapaian kemampuan minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 26 Ampenan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 yakni semester ganjil. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah *Joyfull Learning* Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian. Variabel terikat (Y) variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Matematika.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 26 Ampenan, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III- A yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas III-B yang berjumlah 29 peserta didik. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan kuesioner, tes tulis berupa subjektif (uraian) yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun teknik analisis data deskriptif *pretest* dan *posttest*, uji prasyarat dan (normalitas dan homogenitas), uji hipotesis dengan menggunakan analisis uji-t atau

*independent sampel t-test* dan uji N-Gain yang berbantuan *SPSS 25. For Windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2024 yang dilaksanakan pada kelas III di SDN 26 Ampenan semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 54 orang yang tersebar di kelas III-A dan III-B. Peneliti menentukan kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol, dikarenakan hasil ujian tengah semester muatan matematika di kelas A lebih rendah dibandingkan dengan kelas III-B. Rancangan penelitian adalah memberikan perlakuan dengan model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan papan pintar untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran biasa (konvensional) yang dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan. Peneliti memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media papan pintar untuk kelas eksperimen yang dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 23 dan 24 september 2024. Kemudian diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol juga dilaksanakan dengan dua kali pertemuan pada tanggal 25 dan 26 September 2024. Pada tahap akhir setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelas, peneliti memberikan *posttest dan pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 27 September untuk melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media papan pintar terhadap minat belajar matematika untuk kelas eksperimen.

### Hasil Uji Validitas Instrumen

Sebelum melaksanakan penelitian, instrument yang akan digunakan dalam penelitian diuji validitasnya terlebih dahulu agar hasil yang diperoleh juga valid. Uji validitas dilaksanakan melalui proses validasi oleh ahli, dalam hal ini validitas dilakukan oleh dosen ahli dalam bidang matematika adapun instrument yang divalidasi diantaranya yaitu instrument tes essay yang berjumlah 10 butir soal dan lembar keterlaksanaan aktivasi guru dan peserta didik yang akan digunakan untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran *joyfull learning*. Adapun data hasil validasi instrumen

penelitian dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Instrumen Penelitian Oleh Ahli

Instrumen Penelitian	Skor	Kriteria
Soal Essay (Kisi-kisi dan Kunci Jawaban)	84	Sangat Layak
Lembar Observasi (Lembar observasi guru dan peserta didik)	100	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh berada pada kriteria

snagat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk menilai ketercapaian indikator sintaks pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* saat penelti melakukan proses pembelajaran kelas eksperimen. Observer memberikan tanda centang pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk dua kali pertemuan. Adapaun data keterlaksanaan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas Eksperimen	Skor Aktivitas Guru	Skor Aktvitas Peserta didik	Kriteria
Pertemuan I	89,47	88,05	Baik
Pertemuan II	92,21	93,54	Sangat Baik
Rata-rata		90,81	Sangat Baik

Berdasarkan pada Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa keterlaksanaan model *joyfull learning* berbantuan media papan pintar perkalian pada kelas eksperimen berlangsung dengan sangat baik.

#### Data Hasil Tes Minat Belajar Peserta Didik

Data tes minat belajar peserta didik terbagi menjadi dua yaitu data *pretest* dan *posttest*. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Data Pretest dan Posttest Minat Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest eksperimen	25	20	73	47.76	13.851
Posttest eksperimen	25	56	100	75.72	11.988
Pretest kontrol	29	33	80	53.10	10.755
Posttest kontrol	29	40	93	62.38	12.585
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berjumlah 25 orang, sedangkan pada kelas kontrol berjumlah 29 orang. Nilai tertinggi *pretest* untuk kelas eksperimen 73, mean 47.76 dengan standar deviasi sebesar 13.851 sedangkan nilai terendahnya adalah 20. Untuk kelas kontrol nilai tertinggi diperoleh 80, sedangkan nilai terendahnya adalah 33, mean 53.10 dengan standar deviasi sebesar 10.755. Nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen 100, sedangkan nilai terendah adalah 56, mean 75.72 dengan standar deviasi sebesar 11.988. Untuk kelas kontrol nilai tertinggi diperoleh 93, sedangkan nilai terendahnya adalah 40, mean 62,38 dengan standar deviasi sebesar 12.585. Sehingga dari

Tabel 5 di atas dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 75.72 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 62.38.

#### Uji Analisis Prasyarat

Uji prasyarat diperlukan guna untuk mengetahui apakah analisis data yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Maka sebelum melakukan pengajuan hipotesis akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

### Hasil Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian analisis data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*

dengan dibantu *SPSS 25.0 For Windows*. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest  
 Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
minat belajar matematika	pretest eksperimen	.167	25	.069
	posttest eksperimen	.121	25	.200*
	pretest kontrol	.159	29	.059
	posttest kontrol	.161	29	.052

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi untuk uji normalitas data *Pretest* kelas eksperimen sebesar .069 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar .200. Sedangkan nilai signifikan untuk *pretest* kelas kontrol sebesar .059 dan *posttest* kelas kontrol .052. Perolehan nilai signifikan dari empat data diatas lebih besar dari nilai signifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogen untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *Uji Levene's Test* dengan bantuan *SPSS 25.0 For Windows* dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
minat belajar matematika	Based on Mean	1.075	3	104	.363
	Based on Median	.752	3	104	.524
	Based on Median and with adjusted df	.752	3	98.841	.524
	Based on trimmed mean	1.066	3	104	.367

Berdasarkan Tabel 7 di atas menunjukkan nilai signifikansi pada uji Homogenitas data sebesar 0,363 yang jauh lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas baik kelas III A dan III B memiliki varians minat belajar yang homogen.

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen.

Dengan demikian, pengujian hipotesis menggunakan analisis *Independent Sampel T-Test* dengan bantuan *SPSS 25.0 For Windows* dapat dilanjutkan. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar perkalian terhadap minat belajar peserta didik kelas III di SDN 26 Ampenan.



Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	.008	.929	3.970	52	.000	13.341	3.360	6.597	20.084
	Equal variances not assumed			3.985	51.456	.000	13.341	3.348	6.620	20.061

Berdasarkan Tabel 8 hasil uji hipotesis *independenst sampel T-Test* dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Assumed* nilai  $t_{hitung}$  yang didapatkan sebesar 3.970 dan hasil  $t_{tabel}$  yang di dapatkan pada taraf signifikan 5% sebesar 1.674, sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  kebebasan (dk) =  $(n_1 + n_2) - 2 = (25 + 29) - 2 = 52$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika melakukan perhitungan hipotesis menggunakan nilai sig (2-tailed) dengan  $\alpha = 0,05$  yang dapat dilihat pada kolom *equal variance assumed* nilai sig (2-tailed) yang didapatkan sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti Hipotesis nol ditolak dan Hipotesis Alternatif diterima. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yang sudah diterapkan, hasil

uji hipotesis *Independent Sampel T- test* pada data *posttest* kedua kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 26 Ampenan.

#### Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas III SDN 26 Ampenan. Hasil uji N-Gain dapat dilihat dalam Tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata- Rata <i>Prettest</i>	Rata- rata <i>Posstest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Eksperimen	47.76	75.72	54.3531	Sedang
Kontrol	53.10	62.38	20.4364	Kurang Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* tersebut, diketahui nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelompok eksperimen (model pembelajaran *Joyfull Learning*) adalah 54.3531 atau 55% dalam kategori sedang atau cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelompok kontrol (model pembelajaran konvensional) adalah 20.4364 atau 21% dalam kategori rendah atau kurang efektif. Dari hasil perhitungan N-Gain Score diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Joyfull Learning* cukup efektif diterapkan untuk mengoptimalkan minat belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 26 Ampenan.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 75,72 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 53,10. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan. Peserta didik di kelas eksperimen lebih banyak yang aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan papan pintar, sedangkan kelas kontrol cenderung monoton karena hanya dihadapkan pada hitungan-hitungan diatas kertas tanpa adanya permainan apapun. Hal ini disebabkan peserta didik tidak hanya belajar, tetapi dipadukan dengan menggunakan media papan pintar perkalian, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik

perhatian perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat. Belajar sambil bermain tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik tetapi dapat dapat mengembangkan kemampuan sensor-motoriknya, serta permainan pada model pembelajaran *Joyfull Learning* bersifat mengulang pembelajaran yang telah disampaikan guru sehingga daya ingat peserta didik akan materi dapat bertahan lama dalam jangka waktu yang panjang. Didukung dengan penelitian (Dewi, 2021) bahwa menggunakan permainan edukatif peserta didik dapat belajar sambil bermain karena aktivitas bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling efektif untuk anak usia Sekolah Dasar.

Aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* dengan teknik permainan merupakan cara belajar dengan bermain sambil belajar, mencari jawaban, dan memecahkan masalah dari sebuah soal dengan bantuan media papan pintar perkalian. Media papan pintar tersebut dapat mengarahkan perhatian peserta didik pada satu titik fokus, dapat megongkretkan ide-ide abstrak serta dapat membantu peserta didik cara mnghitung perkalian dengan cepat, sehingga terjadilah interksi langsung antara guru dengan peserta didik. Didukung dengan penelitian (Nurhasanah, 2022) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, minat belajar peserta didik, interaksi dengan lingkungan dan kemandirian belajar.

Peningkatan aktivitas proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar perkalian memberikan respon yang positif terhadap proses pembelajaran, dilihat dari peserta didik sebelumnya tidak berantusias pada pembelajaran karena pembelajarannya sulit dan membosankan, setelah memberikan perlakuan peserta didik sangat semangat mengikuti pembelajaran, aktif mencari jawaban dan berkolaborasi dengan anggota kelompoknya, serta peserta didik berlomba-lomba dapat menjawab pertanyaan yang benar. Pembelajaran yang menyenangkan terjadi pada saat peserta didik melakukan permainan edukatif dengan media papan pintar perkalian karena peserta didik pada usia sekolah dasar sangat suka bermain sehingga dengan metode tersebut sangat menarik perhatian dan keinginan peserta didik untuk berhasil. Keunikan

lain dari penggunaan model *Joyfull Learning* dapat memberikan pemahaman mendalam akan materi yang dipelajari, karena pada tahap pelatihan guru akan mengulang pembelajaran dengan memberikan quiz atau permainan edukatif. Hal ini didukung oleh (Nurbaiti, 2022) yang menyatakan model *Joyfull Learning* memiliki kelebihan diantaranya (1) suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan santai, (2) peserta didik terangsang akan kreativitas, (3) penyampaian materi lebih jelas.

### **Hasil Analisis Data**

Hasil penelitian diatas juga didukung oleh beberapa penelitian yang dilakukan oleh Hurryati (2018) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media papan pintar dalam pembelajaran dengan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SDN 1 Mataram tahun ajaran 2017/2018 beberapa pengaruhnya 1,52%. Dari beberapa penelitian yang relevan diatas dapat menjadi penguat hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar terhadap minat belajar peserta didik kelas III di SDN 26 Ampenan. Adapun pembaruan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan model *Joyfull Learning* berbantuan media papan pintar perkalian yang dipadukan dengan menggunakan permainan terhadap minat belajar peserta didik

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji hipotesis menggunakan *independent sampel T-Test* diperoleh  $T_{hitung}$  3.970, sedangkan  $T_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% adalah 1.674 sehingga diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dan nilai sig (2-tailed) data *posttest*  $0,000 < 0,05$  yang membuktikan bahwa Hipotesis alternatif diterima dan Hipotesis nol ditolak. Dengan keterlaksanaan model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media papan pintar perkalian pada kelas eksperimen berlangsung sangat baik dengan rata-rata 90,81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media papan pintar perkalian terhadap minat belajar matematika peserta didik di kelas III SDN 26 Ampenan

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu guru SDN 26 Ampenan

yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN 26 Ampenan.

## REFERENSI

- Dewi, N. K., Hasanah, N., & Lestari, K. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Dwita, A., Bharata, H., & Noer, S. H. (2018). Efektivitas Pembelajaran Think Pair Share Ditinjau Dari Kemampuan Pemecah Masalah Matematis Siswa. *Pendidikan Matematika Unila*, 6(7), 705–716.
- Gunandi, F., Rahmawati, U., & Hadi, I. P. (2020). Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Persamaan Trigonometri. *Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–86.
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). *Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar*. 6(1), 119-123.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyfull Learning. *Mosharafah: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482.
- Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1, 93–100.
- Nurbaiti, I., Trisno, B., & Herdalina (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII MTS Hubbulwathan Duri Riau*. 3(1), 629–637. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Nurhasanah, Dewi, N. K., & Rahman, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah profesi pendidikan* 7 (3c), 1846-1852
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Angka Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67–75. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1908>
- Safurudin, Azmi, S., & Johriyanti (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Kuis Bingo (Lecture Bingo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. 147, 11–40.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) dan Katalog Ajaib (KAJIB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, 7(2), 20–26. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2442>.
- Yunianta, T. N. H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 39–50.
- Yusuf, R., Bialangi, N., & Kunusa, Wiwin Rewini (2022). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyful Learning Melalui Chemical Bonding Game Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa*. 4, 13–18.