

BAB II

JOYFUL LEARNING MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

A. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan dalam rangka peningkatan keaktifan dan hasil belajar, dengan menggunakan berbagai model dan metode dalam beberapa mata pelajaran. Adapun penelitian pembelajaran tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Junadatul Munawaroh dengan judul Implementasi Model *Joyful Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SD Alam Ar-Ridlo Bukit Kencana Semarang).¹ Persamaan dengan penelitian ini adalah model yang digunakan dalam pembelajaran sama yaitu model *joyful learning*. Perbedaannya pada penelitian ini digunakan pendekatan bermain di luar kelas dan mata pelajaran juga berbeda yaitu matematika.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Faiqotul Kamaliyah dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning Tipe Guided Note Taking* dengan Pemanfaatan LKPD dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Irisan dan Gabungan bagi Peserta Didik Kelas VII B MTs Mafatihut Thullab An-Nawawi Surodadi Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011.² Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Guided note taking* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi irisan dan gabungan semester genap

¹Junadatul Munawaroh, "Implementasi Model *Joyful Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SD Alam Ar-Ridlo Bukit Kencana Semarang)", Skripsi (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2012).

² Faiqotul Kamaliyah, "Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning Tipe Guided Note Taking* dengan Pemanfaatan LKPD dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Irisan dan Gabungan bagi Peserta Didik Kelas VII B MTs Mafatihut Thullab An-Nawawi Surodadi Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011", Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2011)

kelas VII B MTs. Mafatihut Thullab An-Nawawi tahun pelajaran 2010/2011. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada persamaan materi yaitu materi irisan dan gabungan, namun model pembelajaran dan subjek penelitian berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Nurrohmatin, mahasiswi tadriss matematika IAIN Walisongo Semarang pada tahun 2010 yang berjudul “penerapan Strategi pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* dengan menggunakan LKS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi pokok himpunan”.³ Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan startegi pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*, keaktifan dapat ditingkatkan sebesar 51,79%. Dan hasil belajar meningkat sebesar 53,57%. Persamaan dengan penelitian ini adalah memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Sedangkan perbedaanya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

B. Kajian Teoritik

1. Model Pembelajaran *Joyful Learning*

a. Pengertian

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.⁴

Joyful learning (pembelajaran yang menyenangkan) sebenarnya adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*)

³ Sri Nurrohmatin, “Penerapan Strategi pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* dengan Menggunakan LKS untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pokok Himpunan”, Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2010).

⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 51.

dan psikologi perkembangan peserta didik. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan peserta didik. Peserta didik akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan manfaat belajar. Selain itu, mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang berlangsung dan berkembang di masyarakat.⁵

Mereka dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri (*confidence*) dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran (*academic atmosfir*) yang sesuai kepentingan yang diciptakannya.

Dalam hal ini, sampai kira-kira peserta didik berusia remaja, pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan mengajak peserta didik untuk aktif. Sambil bermain mereka aktif belajar dan sambil belajar mereka aktif bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan *refreshing* agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang

⁵ Andreas Kosasih, "Pembelajaran Yang Menyenangkan (*Joyful Learning*) Merupakan Alternatif upaya peningkatan mutu pembelajaran", dalam <http://stkipwidyayuwana.blogspot.com/>, diakses tanggal 14 januari 2012.

terus-menerus. Tidak ada metode standar untuk pembelajaran yang menyenangkan ini. Setiap guru sesuai dengan konteks kelas dan perkembangan usia mental peserta didik dapat memilah dan memilih metode yang sesuai atau bahkan metode yang diciptakannya sendiri dalam rangka menciptakan pembelajaran.⁶

Dengan begitu model pembelajaran *joyful learning* merupakan model yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan pembelajaran yang disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka model ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan pendekatan permainan yang dilakukan di luar kelas, metode diskusi, metode demonstrasi, dan metode tanya jawab dalam satu kali pembelajaran. Dengan begitu maka secara tidak langsung akan memaksa peserta didik untuk terlibat secara aktif.

b. Langkah-langkah pembelajaran *joyful learning*

Pembelajaran adalah membangun pengalaman belajar peserta didik dengan berbagai keterampilan proses, sehingga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Sedangkan menyenangkan dimaksudkan agar guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta mampu memusatkan perhatian secara penuh, dengan harapan hasil pembelajaran peserta didik dapat maksimal.

Langkah-langkah pembelajaran *joyful learning* adalah:

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

⁶ Andreas Kosasih, "Pembelajaran Yang Menyenangkan (*Joyful Learning*) Merupakan Alternatif upaya peningkatan mutu pembelajaran", dalam <http://stkipwidyayuwana.blogspot.com/>, diakses tanggal 14 januari 2012.

- 3) Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa disuruh mendemonstrasikan di depan kelas.
 - 4) Cara menunjuk siswa untuk mengerjakan di depan dengan cara permainan.
 - 5) Siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.
 - 6) Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mendemonstrasikan jawaban ke depan kelas.⁷
- c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Joyful Learning*
- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Joyful Learning*
 - a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.

Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
 - b) Banyak strategi yang bisa diterapkan.

Ada banyak jenis metode yang ada di *joyful learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
 - c) Merangsang kreativitas dan aktivitas.

Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam otak kita dan mengobinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga jika kita menggunakan metode *joyful learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memory kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.

⁷ Ochimath, "Peningkatan keaktifan belajar matematika melalui metode pembelajaran berbasis *joyful learning*", dalam <http://Ochimath.wordpress.com/>, diakses tanggal 1 Februari 2012.

- d) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.⁸

- 2) Kekurangan model pembelajaran *joyful learning*
- a) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah di kendalikan.
 - b) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
 - c) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada model pembelajaran *joyful learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar

Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan beberapa definisi tentang belajar menurut sudut pandang para ahli, yaitu:

- 1) Menurut Slameto “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungan”.⁹
- 2) Clifford T Morgan mengemukakan belajar dengan “*Learning is any relatively permanent change in behavior which occurs as a result of experience or practice*”.¹⁰ Belajar adalah setiap perubahan

⁸ Chatarina Catur, “*Joyful Learning*”, <http://catharinacatur.wordpress.com/joyful-learning/>, diakses tanggal 1 Pebruari 2012.

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2010), hlm.2.

¹⁰ Clifford T Morgan, *Introduction to Psychology*, (New York: MC. Grow-Hill, 1971), hlm. 63.

relatif tetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari pengalaman dan latihan.

3) Ernest R. Hilgard dan Gordon H. Bower mendefinisikan belajar dengan: “*Learning is the process by which an activity originates or is changed through reacting to an encountered situation*”.¹¹ Belajar adalah proses dimana suatu kegiatan berasal atau diubah melalui reaksi terhadap situasi yang ditemui.

4) Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid mendefinisikan belajar dengan:

... إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يُطْرَأُ عَلَى حَبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ

فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا

“Sesungguhnya belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru”.¹²

Dari definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang ditampakkan dalam peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan kemampuan lain, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, di mana perubahan tersebut harus relatif menetap.

b. Teori Belajar

1) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi

¹¹ Ernest R. Hilgard dan Gordon H. Bower, *Theories of Learning*, (New York: Meredith Publishing Company, 1966), hlm. 2.

¹² Shaleh Abdul Aziz, Abdul Aziz Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqat Tadris, Juz I*, (Mesir: Darul Ma'arif, tth), hlm. 169.

(bentukan) kita sendiri. Von Glasersfeld menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan, pengetahuan bukan gambaran dari dunia kenyataan yang ada, tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang.

Menurut pandangan teori konstruktivisme, prinsip yang paling penting adalah bahwa peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dan merevisinya. Bagi peserta didik agar benar-benar dapat memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu sendiri.¹³

Berdasar pada teori ini maka, dengan model pembelajaran *joyful learning* dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sebab peserta didik melakukan pembelajaran dengan bermain dan mendapat pengalaman dari permainan tersebut serta dapat membuat kesimpulan sendiri.

2) Teori Jerome Seymour Bruner

Menurut Bruner, pembelajaran adalah siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam memecahkan masalah dan guru berfungsi sebagai motivator bagi peserta didik dalam mendapatkan pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan dan memecahkan masalah.

Berdasarkan teori ini proses belajar akan berlangsung secara optimal jika proses pembelajaran melalui 3 tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.

¹³ Trianto, *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 28.

- a) Tahap enaktif, yaitu suatu tahap pembelajaran suatu pengetahuan di mana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda kongkret atau situasi nyata.
- b) Tahap ikonik, yaitu suatu tahap pembelajaran suatu pengetahuan di mana pengetahuan itu di representasikan (diwujudkan) dalam bentuk visual , gambar, atau diagram.
- c) Tahap simbolik, yaitu tahap pembelajaran di mana pengetahuan itu direpresentasikan dalam simbol-simbol yang abstrak, yaitu simbol-simbol yang dipakai berdasarkan kesepakatan dalam bidang yang bersangkutan..¹⁴

Dengan *joyful learning* yang dilakukan dengan bermain, maka peserta didik diajak untuk terlibat secara aktif dengan menggunakan tiga tahapan belajar yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Siswa dilibatkan dengan situasi yang nyata dalam permainan yaitu dalam pembentukan kelompok yang akan digambarkan dalam diagram venn dan akhirnya akan dipresentasikan dalam bentuk yang melibatkan simbol-simbol yaitu irisan dan gabungan.

3) Teori Dr. Georgi Lozanov (*suggestology*)

“*suggestology*” atau “*suggestopedia*” merupakan dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik bulgaria. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa tehnik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi

¹⁴ Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang: Rasail Media Group, 2010), hlm. 22.

kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang dapat dipertukarkan dengan istilah sugestologi adalah pemercepatan belajar (*accelerated learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi dengan kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai perasamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.¹⁵

Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira buka berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Kegembiraan yang dimaksudkan adalah bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang di pelajari), dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Frederickson menyebutkan empat keadaan emosi positif: *joy* (kegembiraan), *interest* (ketertarikan), *contentment* (kepuasaan atau kelegaan), dan *love* (cinta atau kasih sayang). Apabila emosi positif terus dibangun, tentulah hal-hal yang berkaitan dengan kehormatan diri dan kepercayaan diri akan semakin meningkat. Dan akhirnya, keberhasilan dalam proses belajar mengajar pun tidak harus dicapai secara 100%. Keberhasilan dapat dicapai di bawah 100% asal kemudian

¹⁵ Bobbi Deporter, *Quantum Learning*, terj. Alwiyah abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2009), hlm. 14.

pencapaian itu terus dapat ditingkatkan akibat dari rasa senang yang terus menjalar di dalam diri.¹⁶

Model *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan) yang dilakukan dengan pendekatan bermain di luar kelas akan membawa peserta didik kedalam suasana belajar yang menyenangkan dan gembira tanpa mengurangi tujuan pembelajaran tersebut. Dengan begitu *joyful learning* akan membantu peserta didik meningkatkan emosi positif dan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

c. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah proses, cara atau perbuatan yang menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar.¹⁷

Kata matematika berasal dari Yunani yaitu *mathematike* yang berarti *reating to learning*. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang artinya pengetahuan atau ilmu (knowledge, science) dan *mathanein* yang mengandung arti belajar (berfikir).¹⁸

Jadi pembelajaran matematika adalah proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dengan mengajarkan matematika kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya untuk meningkatkan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

¹⁶ Indra Munawar, "*Quantum Learning*", dalam <http://indramunawar.Blogspot.com/> diakses tanggal 14 Januari 2013.

¹⁷ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 17.

¹⁸ Erman Suherman, et.al., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Malang: UPI,2003), hlm. 15.

3. Uraian Materi

a. Irisan

1) Pengertian Irisan

Irisan dari P dan Q adalah himpunan yang anggotanya merupakan anggota P sekaligus anggota Q, ditulis dengan notasi pembentuk himpunan sebagai $P \cap Q = \{x|x \in P \text{ dan } x \in Q\}$

2) Menentukan Irisan Dua Himpunan

a) Himpunan yang satu merupakan himpunan bagian yang lain

Apabila $P \subseteq Q$ maka $P \cap Q = P$ dan berlaku juga sebaliknya

b) Kedua himpunan sama

Apabila $P = Q$ maka $P \cap Q = P = Q$

c) Kedua himpunan saling lepas

Apabila $P // Q$ (saling lepas), maka $P \cap Q = \emptyset$, berlaku juga sebaliknya

d) Kedua himpunan tidak saling lepas, tetapi juga bukan merupakan himpunan bagian yang lain

b. Gabungan

1) Gabungan dari P dan Q adalah himpunan yang semua anggotanya terdapat pada P atau Q, ditulis dengan notasi pembentuk himpunan: $P \cup Q = \{x|x \in P \text{ atau } x \in Q\}$

2) Menentukan Irisan Dua Himpunan

a) Himpunan yang satu merupakan himpunan bagian yang lain

Apabila $P \subseteq Q$ maka $P \cup Q = Q$ dan berlaku juga sebaliknya

b) Kedua himpunan sama

Apabila $P = Q$ maka $P \cup Q = P = Q$

c) Kedua himpunan saling lepas

Apabila $P // Q$ (saling lepas), maka $P \cup Q =$ semua anggota P dan Q

d) Kedua himpunan tidak saling lepas, tetapi juga bukan merupakan himpunan bagian yang lain

4. Penerapan Model Pembelajaran *joyful learning* dalam materi Irisan dan Gabungan
 - a. Berdoa bersama dan mengucapkan salam kepada guru di pimpin oleh ketua kelas.
 - b. Guru membuka pembelajaran.
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan model *joyful learning*.
 - d. Apersepsi dengan menanyakan materi himpunan yang terdahulu.
 - e. Guru membagikan pin dengan warna dan bentuk yang berbeda
 - f. Bawa peserta didik keluar kelas di lapangan.
 - g. Kondisikan peserta didik berikan penjelasan singkat tentang permainan yang akan dilakukan.
 - h. Dengan panduan guru peserta didik melakukan permainan pembentukan himpunan dengan mengikuti petunjuk dari papan perintah.
 - i. Setelah permainan selesai guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok diskusi.
 - j. peserta didik duduk melingkar untuk mendiskusikan hasil kerja dan membahasnya bersama-sama dengan panduan guru
 - k. Setelah itu peserta didik menggambarkan hasil dalam bentuk diagram venn guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan.
 - l. Guru memberikan klarifikasi dan Guru memberikan reward kepada peserta didik yang mempresentasikan hasil tugasnya.
 - m. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami oleh peserta didik.
 - n. Guru mengklarifikasi jawaban peserta didik dan memberikan reward atas pertanyaan dan jawaban dari peserta didik.
 - o. Dengan panduan guru peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.¹⁹

¹⁹Ochimath, "Peningkatan keaktifan belajar matematika melalui metode pembelajaran berbasis *joyful learning*", diakses tanggal 1 Februari 2012.

5. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan berasal dari kata Aktif yang berarti giat atau menjalankan kewajiban dengan rajin, bersemangat dan bersungguh-sungguh. Jadi keaktifan adalah kegiatan dalam proses belajar mengajar.²⁰ Keaktifan beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik berupa membaca, menulis, berlatih, keterampilan dan sebagainya. Kegiatan psikis misalnya menggunakan pengetahuan khasanah yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan sebagainya.²¹

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang diterima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari menemukan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.²²

Dengan demikian keaktifan dimaksudkan agar peserta didik bisa memperoleh informasi dengan pengalaman langsung melalui model pembelajaran *joyful learning*. Jika peserta didik aktif maka akan semakin mudah menerima segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Semakin meningkat aktivitasnya akan berdampak positif pula pada hasil belajarnya.

²⁰ Ibnu Mas'ud, *kamus pintar populer*, (Solo: C.V Aneka, 1991), hlm. 20.

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm.

²² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 44.

b. Indikator Keaktifan

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal:

- 1) Perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru
- 2) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 3) Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok
- 4) Bertanya pada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang di hadapi
- 5) Berusaha mencari berbagai informasi yang di perlukan untuk pemecahan masalah
- 6) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 7) Memberikan kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok
- 8) Mendengarkan dengan baik ketika teman sedang berpendapat
- 9) Memberi gagasan
- 10) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi.²³

6. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata hasil dan belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia “hasil” berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha.²⁴ Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.²⁵

Jadi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari usaha belajar. Menurut Dimiyati hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.²⁶ Hasil yang dicapai

²³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1989), hlm. 61.

²⁴ W.J.S. Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), hlm. 408.

²⁵ Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 28.

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 3.

berbeda-beda tiap peserta didik. Ada yang belajar dengan cepat, mudah dan hasil memuaskan. Tetapi ada pula yang agak sukar dan hasil kurang memuaskan. Keberhasilan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh banyak hal yang berkaitan dengan upaya-upaya atau latihan yang dilakukan secara sadar.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti yang tertulis dalam buku Psikologi Belajar oleh Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo Supriyono ada 3 yaitu faktor-faktor stimulus belajar, faktor-faktor metode belajar, dan faktor-faktor individual.

- 1) Faktor-faktor stimulus belajar meliputi: panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, beratnya bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.
- 2) Faktor-faktor metode belajar meliputi: kegiatan berlatih atau praktek, overlearning dan drill, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indra, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi insentif.
- 3) Faktor-faktor individual meliputi: kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, motivasi.²⁷

Muhibbin Syah, M. Ed., dalam bukunya Psikologi belajar menambahkan satu faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.²⁸

Model *joyful learning* dengan pendekatan bermain di luar kelas mencakup ketiga faktor yang mempengaruhi belajar. Model *joyful*

²⁷ Abu ahmadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 139.

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 144.

learning dengan bermain di luar kelas membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam permainan peserta didik juga menggunakan dirinya sendiri dan teman sekelas untuk dijadikan anggota suatu himpunan, mengisi lembar kerja, berdiskusi dengan teman dan mempresentasikan dan menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru. Selain itu peserta didik juga menggunakan pengalaman belajar pada materi sebelumnya yaitu tentang himpunan sebagai bekal pada permainan ini.

b. Indikator hasil belajar

Hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang harus dicapai antara lain:

- 1) Menunjukkan permasalahan dan keterkaitan antara konsep matematika yang dipelajari serta mengaplikasikan konsep secara akurat, efisien dan tepat.
- 2) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, dan grafik untuk menjelaskan masalah.
- 3) Menggunakan penalaran pada pola, sifat, atau melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan.
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Kemampuan berpikir tinggi diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk menemukan penyelesaian problem-problem matematika.²⁹

7. Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar

Pembelajaran matematika selama ini masih menjadi suatu momok di kalangan peserta didik. Mata pelajaran ini masih dianggap sulit, rumit

²⁹ Saminanto, “penggunaan model pembelajaran kreatif problem solving dengan media video compact disc untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika di MTs”, *Penelitian DIPA*, 2008, hlm. 28.

dan tidak menarik. Padahal pada dasarnya dalam pembelajaran matematika diperlukan keterlibatan aktif peserta didik dalam mempelajarinya. Dengan peserta didik terlibat aktif maka pembelajaran matematika akan lebih interaktif dan lebih menarik.

Untuk membuat mata pelajaran matematika menjadi menarik tentunya guru harus menggunakan berbagai macam cara sehingga peserta didik dapat tertarik dan pada akhirnya terlibat secara aktif di dalam proses pembelajarannya. Apalagi pada materi irisan dan gabungan yang melibatkan banyak notasi dan simbol yang cenderung membingungkan. Maka dari itu guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran menyenangkan yang dimaksudkan adalah proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat terwujud secara maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah atau *reward* bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.³⁰

Berdasarkan prinsip teori *suggestology*, jika seseorang dapat meningkatkan emosi positifnya dan dengan emosi positifnya dapat meningkatkan tingkat kegembiraan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Ketika seseorang merasa senang akan sesuatu maka orang itu akan dengan sendirinya terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut, dan dengan keterlibatan secara aktif maka akan meningkatkan hasil belajar.

Dengan *joyful learning* melalui pendekatan bermain di luar kelas, peserta didik diajak memahami materi dengan cara bermain, Permainan

³⁰ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), hlm. 8.

yang dilakukan adalah membentuk kelompok himpunan sesuai dengan pin yang telah dibagikan dan membentuk suatu himpunan baru, kemudian dari kelompok-kelompok tersebut para peserta didik akan di arahkan untuk mendaftar anggota yang sama pada himpunan-himpunan yang ada kemudian menggambarkannya dalam bentuk irisan ataupun gabungan. Dengan begitu maka secara tidak langsung peserta didik diarahkan pada suasana yang membangkitkan emosi positif dengan kegembiraan saat bermain di luar kelas. Sehingga akan terbangun minat tentang materi yang dipelajari yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya.

Dengan model pembelajaran ini, peserta didik juga diajak untuk terlibat secara aktif dengan menggunakan tiga tahapan belajar yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Siswa dilibatkan dengan situasi yang nyata dalam permainan yaitu dalam pembentukan himpunan, dimana anggota himpunan terbentuk dari dirinya sendiri serta teman-teman sendiri yang kemudian akan digambarkan dalam diagram venn dan akhirnya akan di presentasikan dalam bentuk yang melibatkan simbol-simbol yaitu irisan dan gabungan.

Dengan melihat, merangkai dan menghubungkan kajian teori ke dalam judul dan materi, peneliti memilih model pembelajaran *joyful learning* yang diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok irisan dan gabungan. Karena menurut peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *joyful learning* pada materi irisan dan gabungan, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar para peserta didik juga. Oleh sebab itu peneliti menerapkan model pembelajarn *joyful learning* karena merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam pembelajaran.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah sebagai berikut: “keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VII F SMP N 1 Limbangan tahun pelajaran 2012/2013 materi irisan dan gabungan dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *joyful learning*.”