

STUDI PENERAPAN PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* DISERTAI *DOMINO GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 7 SIJUNJUNG

Hana Adhia¹, Wiwin Adita²

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Solok^{1,2}
hanaadhia.2013@gmail.com¹, wiwinadita@gmail.com²

Abstract

Results mathematics class VII SMP Negeri 7 Sijunjung in the school year 2016/2017 is still not satisfactory, it can be seen from the percentage of completeness of students who have not reached KKM set at 75 by the percentage of students who did not complete more than 70%. From interviews in SMPN 7 Sijunjung obtained information that the learning is still dominated by teachers, students tend to be quiet, actively participate less and less responsible for the given task. The purpose of this study math student learning outcomes by implementing a joyful approach to learning with domino game better than the results of students' mathematics learning by applying a joyful approach to learning without the domino game in class VII SMPN 7 Sijunjung. The research is a quasi experimental design was Randomized Control Group Only Design. The population in this study were students of class VII SMP Negeri 7 Sijunjung enrolled in the academic year 2016/2017. How pengampilan cluster samples was done by random sampling technique. The sample in this study is VII.6 class as a class experiment with the number of students grade 33 and grade control VII.7 as the number of students 33 people. Data analysis technique used is the equation of the two averages z test. From the calculation, and $z_{tabel} = 2.13$ and $z_{hitung} = 1.67$ indicates that $z_{hitung} > z_{tabel}$ hypothesis H_1 accepted at the 95% confidence level. It can be concluded that the learning outcomes of students apply math learning joyful approach with domino game better than joyful approach to learning without the domino game.

Keywords: Joyful Learning, Domino Game, Math Learning Outcomes

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Sijunjung Tahun Pelajaran 2016/2017 masih belum memuaskan, ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75 dengan persentase siswa yang tidak tuntas lebih dari adalah 70 %. Dari hasil wawancara di SMPN 7 Sijunjung diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih didominasi guru, siswa cenderung diam, kurang berpartisipasi aktif dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tujuan penelitian ini hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game* di kelas VII SMPN 7 Sijunjung. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan menggunakan rancangan *Randomized Control Group Only Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Sijunjung yang terdaftar pada tahun pelajaran 2016/2017. Cara pengampilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini

adalah kelas VII.6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang dan kelas VII.7 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 33 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji persamaan dua rata-rata yakni uji z. Dari perhitungan diperoleh $z_{hitung} = 2,13$ dan $z_{tabel} = 1,67$ ini menunjukkan bahwa $z_{hitung} > z_{tabel}$ hipotesis H_1 diterima pada tingkat kepercayaan 95%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game*.

Kata kunci : *Joyful Learning*, *Domino Game*, Hasil Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika digunakan oleh manusia untuk menyelesaikan permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, ilmu matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya dalam sistem pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa tanggal 23 Oktober 2016 di SMPN 7 Sijunjung, diperoleh informasi bahwa pelajaran yang dilaksanakan di kelas VII masih di dominasi guru. Guru menerangkan pelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilaksanakan di kelas sehingga siswa cenderung diam, kurang berpartisipasi aktif, dan kurang berinisiatif untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi. Selain itu model pembelajaran yang diterapkan guru juga belum memotivasi siswa untuk memahami konsep matematika.

Siswa kurang berkomunikasi dengan teman lain mengenai masalah pembelajaran yang dianggap sulit. Siswa kurang bertanggung jawab terhadap pekerjaan rumah yang diberikan, sebagian siswa yang pemalas cenderung menyalin pekerjaan teman yang pintar, sehingga jika diadakan kuis diakhir pembelajaran siswa tidak bisa mengerjakannya. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mengerti dengan materi yang diajarkan sehingga siswa merasa malas dan kurang berminat untuk belajar matematika.

Seorang guru harus mampu menguasai pendekatan atau strategi-strategi pembelajaran sesuai dengan materi-materi pelajaran yang disajikan agar materi pelajaran tersebut dapat diterima dan mudah dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari seorang guru agar siswa mau untuk berpartisipasi, terlibat aktif serta mau untuk

bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah pendekatan *joyful learning*.

Joyful learning (pembelajaran menyenangkan) adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat siswa bisa merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2009: 191-194) pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Pendekatan *joyful learning* membuat siswa berani berbuat, berani mencoba, berani bertanya, mengemukakan pendapat dan mempertahankan pendapat sehingga tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan dan tertekan. Empat komponen atau prinsip *joyful learning* yang dilaksanakan yaitu: a) Mengalami; dalam hal mengalami, siswa banyak melalui berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra, b) Interaksi; interaksi antara siswa maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna, c) Komunikasi; komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi belum lengkap jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif, d) Refleksi; refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang akan didapatkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan suatu permasalahan dalam matematika adalah menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* untuk motivasi dan daya pikir siswa dalam penguasaan dan pemecahan masalah matematika serta kerja sama dalam kelompok. Di mana siswa pada *domino game* ini siswa bertanding untuk mencapai suatu kemenangan dengan aturan-aturan yang ditentukan guru.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: “Penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game* di kelas VII SMPN 7 Sijunjung”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan rancangan penelitian adalah *Randomized Control Group Only Design*. Populasi dalam penelitian ini

adalah siswa kelas VII SMPN 7 Sijunjung Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari tujuh kelas. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel berkelompok yang diambil secara acak. Sampel yang diambil adalah kelas VII 6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang dan kelas VII 7 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 33 orang. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar yang berbentuk tes uraian. Sebelum dilakukan analisis data dengan uji kesamaan dua rata-rata dilakukan pra analisis yaitu uji normalitas data dengan uji *Lilliefors* dan homogenitas variansi dengan uji F. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan variansi homogen maka dapat dilakukan uji kesamaan dua rata-rata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis data tes akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-z. Untuk melakukannya perlu dipenuhi persyaratan untuk analisis tersebut. Persyaratan analisis yang dimaksud adalah uji normalitas data dan uji homogenitas variansi. Pengujian kedua persyaratan adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data dari kedua kelas sampel dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Kelas	N	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	33	0,1131	0,1544	Normal
Kontrol	33	0,0921	0,1544	

Dari hasil uji normalitas data hasil belajar matematika siswa diperoleh bahwa $L_o < L_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Variansi

Hasil uji homogenitas variansi kelas sampel dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Variansi Kelas Sampel

Kelas	N	S^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil uji	Kesimpulan
Eksperimen	33	301,562	1,44	1,82	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Variansinya homogen
Kontrol	33	435,188				

Dari hasil uji homogenitas kelas sampel diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas sampel mempunyai variansi yang homogen.

3) Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas didapatkan bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan uji kesamaan dua rata-rata dengan uji-z. Hasil uji kesamaan dua rata-rata dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Dengan Uji-z

Kelas	n	\bar{x}	S_i^2	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Hasil Uji	Kesimpulan
Eksperimen	33	79	434,79	2,13	1,67	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$	H ₀ ditolak
Kontrol	33	69	320,29				

Karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka di dapatkan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game* di kelas VII SMPN 7 Sijunjung.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di kelas eksperimen, pada pertemuan pertama siswa baru mengenal metode yang akan digunakan, jadi siswa masih malu-malu untuk menjawab pertanyaan dari guru dan mengemukakan pendapat serta untuk mengerjakan latihannya ke depan kelas. Pertemuan kedua siswa sudah mengenal pendekatan yang digunakan, pada proses pembelajarannya siswa sudah mulai aktif dalam berdiskusi untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu domino, serta ada beberapa siswa yang sudah berani ke depan kelas untuk mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Pertemuan ketiga, masing-masing siswa sudah lebih aktif dalam berdiskusi untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru agar menemukan konsep baru dalam pembelajaran. Pada pertemuan terakhir siswa sudah lebih aktif dan kreatif dalam berdiskusi untuk menemukan suatu konsep baru. Dalam pembelajaran seperti ini siswa diberikan latihan berupa latihan terbimbing untuk dapat menjawab semua pertanyaan sehingga dapat menemukan sendiri konsep-konsep dalam belajar.

Menurut Mulyasa (2006:191-194) pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Hal ini terbukti dengan pendekatan *joyful learning* di kedua kelas siswa terlihat antusias dalam pembelajaran sehingga tidak ada rasa terpaksa bagi siswa selama proses pembelajaran.

Pendekatan *Joyful learning* disertai *domino game* yang diterapkan ini membuat siswa berpikir kreatif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam pelaksanaannya pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* dinilai sudah baik, masing-masing siswa belajar dengan aktif. Hal ini terlihat dari cara siswa mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru tersebut.

Pada kelas kontrol, guru mengajarkan materi kepada siswa menggunakan pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game*. Jadi guru mengajarkan materi kepada siswa dan menjelaskan materi dengan contoh- contoh soal yang terdapat pada kehidupan sehari-hari siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat contoh soal pada sebuah kertas dan meminta teman lain untuk menjawabnya. Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat antusias.

Menurut Asmani (2013: 89-90) mengatakan dalam pelaksanaannya pembelajaran *joyful learning* ada empat komponen atau prinsip yang dilaksanakan yaitu : a) Mengalami; dalam hal mengalami, siswa banyak melalui berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. b) Interaksi; interaksi antara siswa maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. c) Komunikasi; komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi belum lengkap jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. d) Refleksi; refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang akan didapatkan. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen siswa sudah terlihat aktif dalam pembelajaran, siswa sudah berani bertanya kepada guru maupun kepada siswa lain dan siswa sudah berani memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran.

Berdasarkan data nilai tes akhir yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dimana nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah 79 sedangkan kelas kontrol 69, hal ini menunjukkan

bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game*

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* disertai *domino game* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pendekatan *joyful learning* tanpa disertai *domino game* di kelas VII SMPN 7 Sijunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Slamet dan Riezky. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Joyful Learning (Interjoy) terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013". *Jurnal BIO-PEDAGOGI* (Nomor 2252-6897). Halaman 23-36.
- Anita Lie. 2014. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi . 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Jihad & Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Asmani. 2013. *Guru yang Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2008. *Penyusunan Butir Soal dan Instrumen Penilaian*. Jakarta: Depdiknas.
- Desti cotia wiriany. 2011. "pengaruh penerapan strategi permainan domino game terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMPN 14 Padang". *Laporan Penelitian*. STKIP Padang.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik mengajar*. Jakarta : PT Indeks
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru yang Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- NanaSudjana. 2008. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Nonparametrik Konsep dan Aplikasi Dengan SPSS*. Jakarta: Gramedia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

Triastuti, Asikin dan Wijayanti. 2013. “Model *CIRC* berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan penalaran matematis siswa SMP”. *Jurnal Kreano* (Nomor 2086-2334). Volume 4 Nomor 2.

Walpole, Ronald E. (1993). *Pengantar Statistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.