

Jurnal Biotek

p-ISSN: 2581-1827 (print), e-ISSN: 2354-9106 (online)
Website: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/index>

Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (*Joyfull Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Muqtadir Nurfalaq Syarif¹, Ninah Wahyuni*, Moh. Mulyadi Prasetyo¹, Sitti Wirda¹,
Nurhidayah²

¹STKIP Pembangunan Indonesia, Indonesia

²Universitas Muslim Maros, Indonesia

*Correspondence email: ninahwahyuni202@gmail.com

(Submitted: 09-06-2022, Revised: 27-06-2022, Accepted: 30-06-2022)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perkembangan hasil dari proses belajar IPA siswa dengan menerapkan *joyfull learning* di kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana. Penulis menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai metode dalam penelitian. Siswa SMP Negeri 25 Cenrana kelas VIII semester I tahun ajaran 2021/2022 merupakan subjek dalam penelitian ini, yaitu sebanyak 25 orang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Rata-rata hasil penelitian menunjukkan nilai hasil belajar pada siklus 1 ialah 62,6 dan meningkat pada siklus 2 yaitu 83,2. Siswa yang tuntas hasil belajarnya yang diperoleh pada siklus 1 yaitu 8 siswa atau 32% dan pada siklus 2 menjadi 92%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka telah disimpulkan bahwa hasil belajar siswa IPA kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning*.

Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran menyenangkan, model pembelajaran

ABSTRACT

This study aimed to describe an improvement in science learning outcomes with applied a joyful learning model for class VIII students at SMP Negeri 25 Cenrana. This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted on 25 students in SMP Negeri 25. The subjects consisted of 14 female students and 11 male students. Data was gathered using observational methods and learning outcomes assessments, and then processed through a descriptive and statistical analysis. The results showed that the average value of learning outcomes in the first cycle was 62.6 and improved in the second cycle to 83.2. Students who completed their learning outcomes in the first cycle were eight, or 32%, and in the second cycle it became 92%. It appears that there was an improvement in the learning outcomes of science students in class VIII of SMP Negeri 25 Cenrana by applying the joyful learning model.

Keywords: learning outcomes, joyfull learning, learning models

PENDAHULUAN

Sebagai lembaga formal sangat penting menjalankan proses pembelajaran yang pada prinsipnya bergantung pada guru dan siswa. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Guru hendaknya menciptakan suasana yang lebih baik. Di mana proses pembelajaran merupakan bagian penting dari lembaga formal, serta proses ini terdapat subjek siswa dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Keberhasilan mengajar tergantung pada bagaimana proses itu pembelajaran terjadi (Azizah et al., 2019).

Optimalisasi kualitas pendidikan dengan peran guru sebagai fasilitator dan kunci utama dapat tercapai jika beberapa indikator rencana pendidikan dalam pembelajaran di institusi sekolah telah mencukupi, beberapa di antaranya yaitu: guru, sarana dan prasarana, peserta didik, pendanaan, hingga tenaga kependidikan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program tersebut. Peran penting yang dilakoni guru memiliki andil yang besar dalam mempengaruhi dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, kadang siswa sangat senang atau bahkan tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas tergantung dari kemampuan guru menjadi fasilitator sehingga siswa lebih termotivasi dan minatnya meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran. (Anas & Prasetyo, 2020; Suprihatin, 2015).

Pada kenyataannya dilihat dari capaian pembelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana yang dicapai siswa masih sangat rendah terlihat kurang dari 50% siswa yang tuntas capaian pembelajarannya, di mana ketetapan standar KKM di sekolah tersebut adalah 70. Hal ini dapat diukur dari kesuksesan dalam kemampuan siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Berdasarkan kondisi umum yang sering ditemukan dalam masalah pembelajaran IPA antara lain: siswa tidak percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya khususnya saat diberikan kesempatan oleh guru, siswa pasif dalam pembelajaran daring selama ini, serta siswa jarang mengerjakan tes yang diberikan secara sukarela. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam kelas yang masih belum optimal.

Hasil pra observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang disampaikan di sekolah SMP Negeri 25 Cenrana kelas VIII cenderung menggunakan metode ceramah, terlihat bahwa metode ceramah ini tidak memaksimalkan proses pembelajaran karena guru hanya membuat siswa menjadi pasif, mayoritas waktu yang digunakan oleh siswa hanya sebagai pendengar sehingga siswa menjadi kurang bersemangat, sibuk sendiri dengan temannya, memikirkan hal lain serta

bosan, saat guru memberikan waktu untuk pertanyaan yang akan diajukan jika ada yang perlu atau tidak mengerti tetapi siswa hanya diam dan tidak merespon.

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) masalah tersebut dapat terjawab sebab penelitian tindakan kelas dapat bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan di kelas dengan mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi siswa yang mengikuti proses pembelajaran (Prihantoro & Hidayat, 2019; Sugiarto, 2019). Guru dapat mengefektifkan proses pembelajaran melalui prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga ke tahap refleksi dalam proses yang telah dilaksanakan. Khususnya di pembelajaran IPA siswa diharapkan untuk tidak pasif. merupakan salah satu indikator yang mempengaruhi kesuksesan dalam belajar adalah keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *joyfull learning* yang menyenangkan dan lebih menarik bagi siswa (Istiningsih et al., 2018; Pranoto, 2021).

Pembelajaran Menyenangkan adalah salah satu jenis pembelajaran yang dapat membuat struktur bahasa yang paling sulit menjadi jelas dan mudah dipahami, serta memungkinkan siswa untuk membuat tujuan belajar mereka sendiri yang epik namun capaian utama dari tujuan kegiatan pembelajaran tetap. Lingkungan belajar dengan konsep menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan rana kognitif dan menjadi cara belajar yang efektif. Ciri yang menonjol dalam artikel ini adalah siswa SMP memiliki jajan usia yang masih senang bermain, sehingga dalam mempelajari materi baru, instruktur dapat menjadikan pola bermain sebagai satu-satunya pilihan dalam praktik belajar di kelas. Harapannya adalah apabila bermain sambil belajar diterapkan maka siswa dapat lebih bersemangat, antusias, dan lebih mudah menangkap materi yang disampaikan sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Prasetyo et al., 2014; Sari & Sitohang, 2018).

Menurut Holil & Ahmad (2014) bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) ialah model pembelajaran yang secara spesifik belajar sambil memainkan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga diharapkan bisa menaikkan kecerdasan serta dapat menjadi alternatif sebagai model belajar efektif. Akibatnya, selama proses pembelajaran, siswa dapat memutuskan untuk menggabungkan pembelajaran dengan bermain untuk membentuk satu fokus antara belajar dan bermain selama proses pembelajaran. Belajar bermain game secara sungguh-sungguh membutuhkan pasangan untuk mempertajam persepsi, menjadi lebih seru dan praktis, serta memiliki kejelasan yang maksimal dalam

memahami materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian tujuan pendidikan dapat tercapai dan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pendidikan. Ide ini dapat membantu pengajar membuat konsep yang sulit menjadi lebih mudah dikelola dan praktis. Ini juga dapat membantu pengajar menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang tidak mengabaikan dari tujuan utama atau fokus kegiatan, yaitu proses belajar.

Menurut (Alamsyah & Ahwa, 2020; Setyawati, 2020), pembelajaran yang *joyfull learning* dapat meningkatkan keingintahuan siswa terhadap sesuatu, hal demikian yang membuat siswa merasakan manfaat dari pengetahuan yang siswa peroleh dan siswa akan menjadi aktif. (Azhar & Rahayu, 2021) juga berpendapat bahwa siswa akan menjadi inovatif dan kreatif jika di dalam kelas tercipta suasana pembelajaran yang semakin menarik dan menyenangkan. Salah satu hal yang menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah menciptakan kreativitas.

Joyfull learning mampu mengoptimalkan potensi diri siswa dengan baik, dimana fungsi guru dalam model pembelajaran menyenangkan *Joyfull learning* ialah menciptakan suasana belajar yang mendukung dilengkapi berbagai media pembelajaran (Ilhami & Khaironi, 2018; Prasetyawati et al., 2015). Siswa diharapkan merasa bahagia dan senang dalam mempelajari sesuatu sejauh tahapan pembelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang dapat membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan sehingga membentuk mental sehat, akibatnya sehingga terwujudnya proses belajar yang bermakna yaitu model *Joyfull learning* (Pujiriyanto, 2021; Rudjiono et al., 2021).

Timbulnya pertanyaan mengenai cara melakukan pembelajaran yang menarik dari tema pembelajaran yang menyenangkan. Adapun sintaks model pembelajaran *joyfull learning* menurut Bhakti et al., (2019) antara lain 1) Tahap permulaan yaitu persiapan untuk mengetahui kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, misalnya mendorong siswa untuk keluar dari kondisi mental yang pasif atau menyingkirkan rintangan untuk belajar, 2) Tahap penyampaian bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran dengan materi pembelajaran yang mengawali proses pembelajaran secara positif dan menarik. Pengajar dapat menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan hal-hal nyata yang dapat dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dan relevan dengan apa yang telah diketahui dan diingat siswa. 3) Selama fase pelatihan, di mana pembelajaran yang sebenarnya terjadi, siswa diminta untuk berbicara

tentang apa yang mereka alami dan bagaimana perasaan mereka tentang hal itu. Pembelajaran dilakukan seolah-olah siswa sedang bermain. Dalam hal ini, gunakan metode diskusi atau metode lain yang merangsang minat dan kenikmatan belajar siswa. Serta 4) Pada tahap akhir, guru melengkapi apa yang telah dipelajarinya bersama siswa. Jika waktu dan ruang memungkinkan guru menyegarkan siswa dengan memutar lagu dan film di akhir pelajaran, tutup pelajaran dengan kata-kata dan lagu yang menyenangkan untuk siswa..

Karena permasalahan di atas, selain kemauan siswa untuk belajar, diperlukan model pembelajaran yang baru dan tepat seiring dengan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *joyfull learning*, sehingga peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian dengan berjudul “penerapan model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP N 25 cenrana. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan adanya perubahan kualitas pembelajaran di kelas khususnya pada peningkatan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas diadopsi dalam jenis penelitian ini yang melalui 2 siklus untuk melihat bagaimana kualitas pencapaian siswa dalam hasil belajar pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 25 cenrana. Adapun pelaksanaan PTK dalam penelitian ini dilakukan dalam system siklus sampai siswa telah mencapai keberhasilan ketuntasan klasikal atau 70% siswa telah mencapai nilai KKM yaitu 70 keatas. Prosedur pelaksanaan masing masing siklus terdiri dari 1) Fase Perencanaan, 2) Fase Implementasi, 3) Fase Observasi, 4) Fase Refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 25 cenrana tahun ajaran 2020/2021. Jumlah siswa dalam kelas ini 25 siswa. Terdapat di antaranya 14 siswa perempuan dan sisanya 11 siswa laki-laki. Instrumen sebagai alat akuisisi data yang digunakan yaitu dengan lembar observasi yang digunakan sebagai alat untuk mengamati kegiatan atau aktivitas selama siswa mengikuti tahapan pembelajaran dan tes hasil belajar di akhir siklus. Setelah data terkumpul dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk analisis persentase. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan variabel penelitian yang meliputi skor rata-rata, skor terendah, skor tertinggi, persentase dan frekuensi. Pedoman konversi yang digunakan dalam merubah skor mentah menjadi skor standar yang di

gunakan untuk mengetahui tingkat presentasi belajar siswa yaitu: untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar IPA maka dilakukan pengelompokan nilai kategori nilai hasil belajar seperti tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian Aktivitas Belajar Siswa

Jumlah siswa yang aktif	Keterangan
20-30	Baik sekali
15-20	Baik
10-15	Cukup
3-10	Kurang

Analisis prospek setiap indikator dari lembar observasi aktivitas belajar merujuk pada perhitungan interval menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : angka presentasi

F : Jumlah frekuensi

N : jumlah siswa

Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

No	Rentang Skor Nilai	Kategori
1	80-100	Sangat Tinggi
2	70-79	Tinggi
3	55-69	Cukup
4	50-54	Rendah
5	0-49	Sangat Rendah

Standar nilai siklus 1 dan siklus 2 siswa dapat diketahui dengan menggunakan Rumus :

$$\bar{x} = \frac{x}{n}$$

\bar{x} = Nilai rata rata

x = Nilai siswa keseluruhan

n = Jumlah siswa

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) VIII SMP Negeri 25 Cenrana sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMP Negeri 25 Cenrana (Arikunto dalam Waki'a, 2021)

No	Skor	Kategori
1	0 - 69	Tidak tuntas
2	70 - 100	Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan pada kedua siklus ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang dapat di pantau dari perbandingan capaian pembelajaran yang telah dievaluasi. Tingkat keberhasilan ditunjukkan berdasarkan data-data dan hasil analisis berikut:

Tabel 4. Komparasi Siklus 1 dan Siklus 2 Ditinjau Dari Aktivitas Belajar

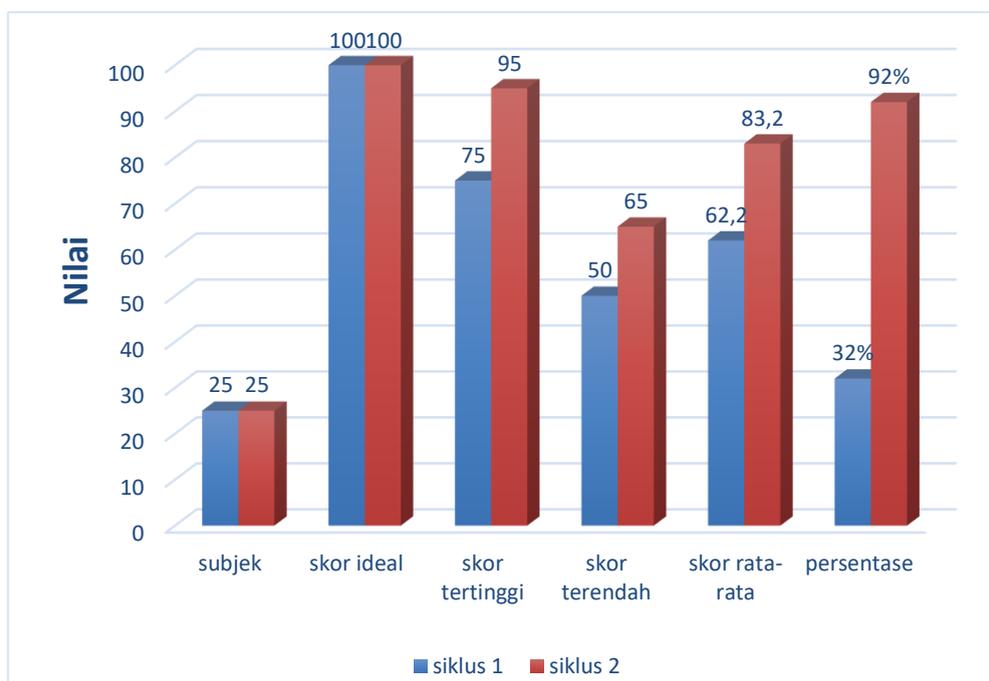
No	Indikator kegiatan pembelajaran	Siklus 1		Siklus 2	
		F	%	F	%
1.	Mendengarkan materi yang di berikan guru	39	60	45	72
2.	Mengajukan pertanyaan	31	49,6	46	73,6
3.	Menyampaikan argumen sendiri	35	56	46	73,6
4.	Memberikan ide dan usulan	31	49,6	47	75,2
5.	Mengajukan pemikiran gagasan, memecahkan masalah secara berbeda dari yang lain	25	40	42	67,2
6.	Bahu-membahu dalam kelompok	39	60	45	72
7.	Mendengarkan gagasan dan usulan dari teman kelompok lain	45	71,2	45	73,6
8.	Percaya diri dalam mengajukan pemikiran	35	56	46	73,6
9.	Menyimpulkan materi yang diberikan guru	11	17,6	39	62,4
10	Mencatat isi pokok materi yang diberikan guru	47	75,2	47	75,2

Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan partisipasi (aktivitas siswa) sejak mengikuti proses pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1 rekapitulasi siswa yang mendengarkan materi yang diberikan guru sebesar 60% sedangkan pada siklus 2 sebanyak 72%. Kategori siswa yang mengajukan pertanyaan pada siklus I yaitu 49,6% sedangkan 73,6% pada siklus 2. Selanjutnya siswa yang menyampaikan pendapat sendiri pada siklus 1 sebesar 56%, dan 73,6% pada siklus 2. Siswa yang memberikan gagasan dan usulan pada siklus 1 49,6% sedangkan pada siklus 2 75,2%. Sementara itu pada siklus 1 terdapat sekitar 40% siswa yang menyampaikan gagasan, pemikiran serta pemecahan masalah yang lain dari yang lain sedangkan pada siklus 2 sekitar 67,2%. Pada indikator lainnya yaitu siswa yang bersama-sama bekerja dalam kelompoknya pada siklus 1 yaitu 60 % sedangkan untuk siklus 2 sebanyak 72%, siswa yang memberikan gagasan dan usulan dari teman kelompok lain pada siklus 1 yaitu 71,2%, sementara pada siklus 2 yaitu 73,6%. Persentase indikator percaya diri dalam mengajukan pemikiran dalam siklus 1 yaitu 56% siswa, sedangkan pada siklus 2 yaitu 73,6%, dari materi guru yang diberikan, terdapat 17,6% siswa yang mampu menyimpulkan materi pada siklus 1, sedangkan untuk siklus 2 meningkat menjadi 62,4%, dan pada siklus 1 dan siklus 2

keaktifan siswa dalam meresume materi yang di berikan guru yaitu 75,2%. Hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2 Dari Nilai Hasil Belajar

No	Statistik	Nilai	
		Siklus 1	Siklus 2
1.	Subjek	25	25
2.	Ideal skor	100	100
3.	Skor paling tinggi	75	95
4.	Skor paling rendah	50	65
5.	Skor rata-rata	62,2	83,2
	Ketuntasan	32%	92%



Gambar 1. Grafis Nilai Hasil Belajar Siklus 1 Dibandingkan dengan Siklus 2

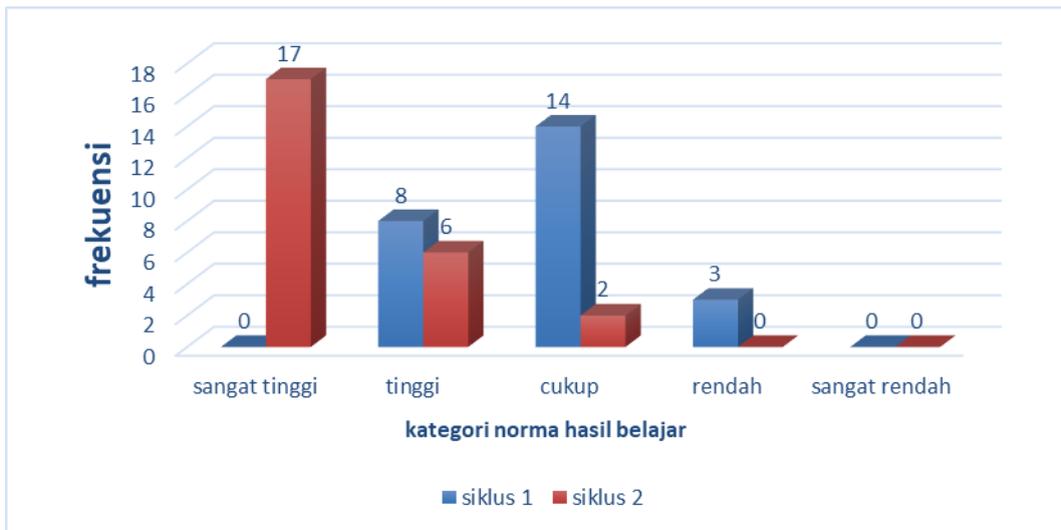
Hasil belajar saintifik kelas VIII SMP Negeri 25 Cendana dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) menuai peningkatan Dari siklus 1 ke siklus 2, nilai rata-rata siklus 1 yaitu 62,6 meningkat untuk siklus 2 menjadi 83,3. Kemudian skor tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus 1 yaitu 75, kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 92 dan skor paling rendah yang diperoleh siswa pada siklus 1 yaitu 50 sedangkan pada siklus 2 adalah 65.

Dari grafik tersebut di atas dapat kita simak bahwa pada siklus 1 Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar karena belum mencapai nilai KKM. yang dipatenkan pihak sekolah yaitu 70. Sedangkan pada siklus ke 2 telah mencapai ketuntasan hasil belajar, hal tersebut dapat dilihat bahwa hanya

2 orang dari 25 siswa yang belum menggapai nilai KKM. Perbandingan kategori hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Komparasi Kategori Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

No	Skor	Kategori	Siklus I	Siklus II
1.	80-100	Sangat Tinggi	-	17
2.	70-79	Tinggi	8	6
3.	55-69	Cukup	14	2
4.	50-54	Rendah	3	0
5.	0-49	Sangat Rendah	0	0



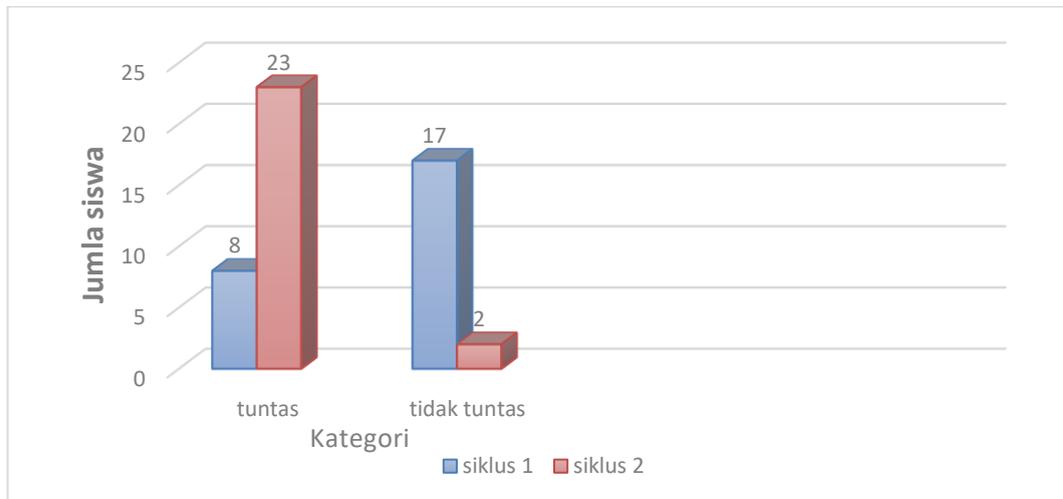
Gambar 2. Diagram Kategori Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan penerapan model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) Untuk perbandingan kategori hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana dapat dijelaskan bahwa nilai dengan kategori sangat tinggi dalam siklus 1 belum ada siswa yang berhasil mendapatkannya, dan pada siklus 2 ada 17 orang siswa yang berada pada kategori nilai sangat tinggi, 8 orang pada siklus 1 berada pada kategori tinggi kemudian terdapat 6 orang siswa pada siklus 2. Selanjutnya 14 orang siswa pada siklus 1 berada pada kategori cukup dan 2 orang lainnya pada siklus 2. Kemudian pada kategori rendah terdapat 3 orang siswa pada siklus 1 dan pada siklus 2 tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Kategori selanjutnya adalah kategori sangat rendah di mana tidak terdapat siswa pada kategori tersebut baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Komparasi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	
			Siklus 1	Siklus 2
1.	0-69	Tidak tuntas	17	2
2.	70-100	Tuntas	8	23
Jumlah			25	25

Persentase skor ketuntasan hasil belajar IPA siswa dengan metode model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dapat di lihat pada grafik di bawa ini.



Gambar 3. diagram perbandingan siklus 1 dan siklus 2 dari tingkat ketuntasan hasil belajar

Gambar 3 menunjukkan bahwa untuk siklus 1 terdapat 17 siswa (68%) yang tidak mencapai ketuntasan dan 8 siswa (32%) telah mencapai ketuntasan, dan pada siklus 2 persentase capaian hasil belajar siswa naik meningkat menjadi 23 (92%), hanya dua siswa yang mencapai Prestasi Belajar Ketuntasan dan belum mendapat nilai Prestasi Belajar kategori Tuntas (8%).

Penjelasan hasil analisis statistik menunjukkan bahwa hasil belajar saintifik siswa dari Siklus 1 dan Siklus 2 mengalami peningkatan, hal ini ditunjukan berdasarkan rata-rata nilai pada siklus 1 hanya 68% bertambah mencapai 92% pada siklus 2. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMP Negeri 25 Cenrana siswa dikategorikan tuntas dalam pembelajaran jika mendapatkan skor ideal minimal 70 dari persentase siswa yang mencapai ketuntasan kelas pada siklus 1 hanya 32% (8) siswa dari 25 siswa, meningkat menjadi 92% (23) orang siswa dari 25 siswa pada siklus 2.

Model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dilaksanakan berdasarkan pada permasalahan yang membutuhkan secara nyata yang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan pada hasil pengamatan selama proses penelitian di siklus 1 dan siklus 2 kemudian dilanjutkan dengan refleksi pada setiap siklus kemudian diuraikan dalam pembahasan. Dalam penelitian ini terlihat bahwa setelah perbaikan siklus 2 berdasarkan hasil refleksi siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan telah mencapai ketuntasan klasikal atau 70% siswa telah mencapai nilai ketuntasan minimum KKM sehingga penelitian hanya sampai di siklus 2. Dari hasil analisis yang telah diperoleh, maka bisa dijelaskan bahwa hasil aktivitas belajar siswa di siklus 1 dan siklus 2 mengalami perubahan atau meningkat secara signifikan. Dimana hasil yang diperoleh memiliki perbedaan tingkat persentasi dari tiap indikator yang berbeda. Jika dilihat dari peningkatan frekuensinya bisa disebabkan karena pada siklus 1 siswa baru mengenali metode pembelajaran yang diterapkan sehingga membutuhkan waktu menyesuaikan. Jika terlihat adanya peningkatan pada Siklus 2 hal ini menunjukkan semangat siswa untuk mengerjakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini memakai model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dari hasil analisis yang telah diperoleh, maka bisa dijelaskan bahwa hasil Aktivitas belajar siswa dalam siklus 1 berdasarkan hasil observasi terlihat siswa masih Sebagian besar hasil belajar siswa pada siklus I yang belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan berada pada kategori cukup serta rendah dan memiliki nilai rata-rata pada siklus 1 62,6% atau ketuntasan kelas 32% artinya berdasarkan 25 siswa hanya 8 siswa yang tuntas belajar kemudian terdapat 17 siswa tidak tuntas belajar dengan demikian model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) belum berhasil diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana.

Berdasarkan hasil yang diperoleh ada beberapa kendala yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I yang di mana terlihat pada kondisi awal siswa yang kurang aktif dikarenakan siswa baru pertama kali menggunakan model pembelajar menyenangkan (*joyfull learning*). Adapun cara untuk mengatasi kelemahan yang akan dilakukan pada siklus 2 sebagai berikut; (1) Meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya, memberikan tanggapan dan menekankan kan pentingnya kekompakan dari masing-masing Seorang anggota grup dan memiliki rasa tanggung jawab untuk setiap anggota grup dalam menggapai tujuan bersama;

(2) Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk menjadi lebih positif dan percaya diri; (3) Guru memperbaiki materi yang akan di berikan atau di paparkan agar siswa dalam memahami materi menjadi lebih mudah; (4) Memberikan pujian kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

Penjabaran data yang telah dibahas tersebut, maka perolehan dari penelitian ini menyampaikan hasil dengan menerapkan model pembelajaran berbasis bermain (*fun learning*), kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Terbukti bahwa dari adanya penambahan hasil belajar siswa dimulai dari pelaksanaan tindakan siklus 1 hingga siklus 2, di mana pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 62,6%, dengan ketuntasan 32%(8) siswa yang mencapai KKM dan meningkat menjadi 83,2% dengan ketuntasan 92% (23) orang siswa yang telah mencapai KKM dan bertambah menjadi 83,2 dengan ketuntasan 92%. 23 siswa yang telah mencapai KKM setelah di berikan tindakan di siklus 2. dari hasil ini dapat di katakan bahwa pengaplikasian model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) sebagai bentuk upaya peningkatan kualitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana telah tercapai sesuai dengan indikator yang diterapkan.

Meningkatnya kualitas belajar siswa dari penggunaan model pembelajaran *joyfull learning* ini karna adanya salah satu faktor, di mana guru memberikan teori dengan menerapkan bantuan gambar sebagai media atau alat yang dipelajari siswa, dengan demikian pemahaman siswa mengenai isi pokok materi akan semakin cepat siswa menguasai materi yang guru berikan.

Menurut pelitian Mariyoto (2016) dan Endrawati (2019), menyebutkan bahwa dengan menerapkan proses belajar mengajar berbasis *Joyfull Learning* bisa mengubah kualitas proses dan hasil belajar jadi lebih baik. Sebelum intervensi, hanya 37,5% siswa yang menyelesaikan ketuntasan, dan setelah perlakuan, 78,13% siswa menyelesaikan intervensi sehingga apa yang dinyatakan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil temuan peneliti. Sebanyak 87,88% siswa tuntas setelah menerapkan model pembelajaran *joyfull learning*. Hal ini membuktikan dimana kualitas dan hasil belajar Akuntansi bisa meningkat dari Pembelajaran *Joyful Learning*.

Kamelia et al., (2018); Fauziah et al., (2017); Wahyuni & Naim, (2019) berdasarkan treatmen untuk penelitian tindakan kelas (PTK) memberi kesimpulan bahwa dalam penerapannya, model *joyfull learning* dapat menjadikan aktivitas siswa semakin mencolok dalam proses pembelajaran, utamanya dalam

mempermudah Pendidik menyediakan bahan ajar dan peralatan pada materi iman kepada malaikat. Selain itu, dengan diterapkannya strategi *joyfull learning* untuk siswa juga dapat merubah peningkatan kualitas belajar yang signifikan, hal tersebut dapat terbukti pada tiap siklusnya dengan adanya perubahan hasil belajar siswa yang meningkat. Pada siklus 1 siswa yang mencapai integritas ketuntasan yaitu 56,25% atau 9 siswa dan pada siklus 2 siswa yang mencapai integritas ketuntasan yaitu 81,25% atau 13 siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian Azizah et al., (2019); Mudrikah (2016); Ulfah (2014), yang menyimpulkan bahwa penggunaan model *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran itu menyenangkan dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Cernana tahun 2021/2022 dibagi menjadi dua siklus yaitu (1) perencanaan dan (2) pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan, (3) Observasi dan (4) Refleksi. Dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: model yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas VIII dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) untuk materi pembelajaran IPA. Hasil Belajar menunjukkan perubahan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Nilai rata-rata dari siklus 1 adalah 62,6 menjadi 83,2 pada siklus 2, namun terjadi peningkatan dari tingkat kecakapan belajar dari gab. Dilihat dari siklus 1 integritas pembelajaran kelas dari 32% menjadi 92% siklus 2. Peneliti berharap hasil yang diberikan akan memungkinkan kami untuk mengimplementasikan program pembelajaran, terutama di lingkungan pendidikan, dan menggunakannya sebagai alat untuk menemukan ide-ide baru sebagai bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59–76. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v1i1.12>
- 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), 209–211.
<https://doi.org/10.24252/lp.2020v23n2i2>
- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15371>
- Azizah, N., Jariyah, A., Arianti, W., & H., N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII-I SMPN 1 kedungwaru tulungagung. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.36526/tr.v3i1.398>
- 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. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>
- Endrawati, S. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 31–43. <https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4111>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47–53. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Holil, M., & Ahmad, T. (2014). Peningkatan performa Metode Steganografi Berbasis Difference Expansion Menggunakan Reduksi Selisih. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 12(2), 9–17. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v12i2.a318>
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59–65. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1023>
- 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. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.08>
- Kamelia, M., Ahmad, A., & Novitasari, Y. (2018). Pengaruh Strategi Joyful Learning Dengan Teknik Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 8(2), 132–157. <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i2.2303>
- Mariyoto, M. (2016). Implementasi Pendekatan Problem Posing Dalam Mewujudkan Active Joyfull Effective Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 303–310. <https://doi.org/10.30738/v4i2.450>
- Mudrikah, M. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa SMP. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 10(2). <https://doi.org/10.30957/cendekia.v10i2.194>
- Pranoto, P. (2021). Pemanfaatan Multimedia dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA tentang Struktur Tanah. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i1.649>
- Prasetyawati DH, D., . P., & Karmila, M. (2015). Meningkatkan Kompetensi Pendidik Paud Melalui Kegiatan Active And Joyfull Learning. *E-DIMAS*, 5(1), 16–25. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v5i1.695>

- Prasetyo, Y. D., Ikhsan, J., Lis, R., & Sari, P. (2014). Ce-15 the Development of Android-Based Mobile Learning Media As Chemistry Learning for Senior High School on Acid Base, Buffer Solution, and Salt Hydrolysis. *Proceeding of International Conference On Research, Implementation And Education Of Mathematics And Sciences 2014*, Yogyakarta State University, May. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/11455>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Pujiriyanto, P. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40129>
- Rudjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. (2021). Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(2), 190-197. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i2.538>
- Sari, E., & Sitohang, J. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Siswa Pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMPN 30 Pekanbaru T.A 2017/2018. *Bio-Lectura*, 5(1), 45-68. <https://doi.org/10.31849/bl.v5i1.1011>
- Setyawati, H. (2020). Penerapan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Matakuliah Fisiologi Tumbuhan. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(3), 158-164. <https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.39>
- Sugiarto, T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Konsep Internet Dan Intranet Melalui Metode Kerja Kelompok (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-E SMP Negeri 15 Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 6(1), 84-89. <https://doi.org/10.25157/wa.v6i1.2037>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 73-82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Ulfah, M. (2014). Pengembangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Di Sekolah Taman Kanak-Kanak Fullday. In *PAWIYATAN* 2 (4), 59-74. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/40>
- Wahyuni, W., & Naim, M. R. (2019). Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English. *EDUVELOP*, 3(1), 56-63. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i1.423>
- Waki'a, L. (2021). Profile Of Scientific Literacy Based On Daily Life Phenomenon: A Sample Teaching For Static Fluid. *Jurnal Pena Sains*, 8(1), 38-47. <https://doi.org/10.21107/jps.v8i1.10272>