



## **Pendekatan *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran TP 2019/2020**

**Sutini**

SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran

sutini.sd6gt@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of this research is to increase the activity and achievement of learning Mathematics in determining the volume of Building Space with a Joyful Learning approach, Class V students of SD Negeri 6 Gedong Tataan, Pesawaran Regency, Lampung Province 2019/2020. The research method uses a Classroom Action Research (Self Reflective Inquiry) design which is carried out in three research cycles. Through the stages of planning, implementation, observation and reflection. The results of the Cycle I study, the average learning outcomes were 62 with the Enough category, 63% Completed. Cycle II learning outcomes Average 78 in the Good category, Completed 81% Cycle III learning outcomes Average 87 in the Very Good category, Completed 96%. Learning activities in Cycle I 63%, Cycle II 81% and Cycle III 85%. Observer's observation about teacher's performance in learning is on average Good. Thus, the use of the Joyful Learning approach can increase the activity and achievement of learning mathematics in determining the volume of building spaces in Class V students of SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran 2019/2020.*

**Keywords:** *Joyful Learning, activity, learning achievement*

### **PENDAHULUAN**

Tujuan belajar Matematika di sekolah bukan hanya untuk memahami pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep, dan pengertian tentang Matematika menentukan volume kubus dan balok saja, melainkan juga untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan sikap-sikap yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu. Tujuan utama belajar Matematika ialah agar siswa memahami konsep-konsep Matematika yang sederhana dan saling keterkaitannya serta mampu menggunakan metode dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dengan lebih menyadari kebesaran kekuasaan pencipta alam semesta (Hadiat, 1996: 17).

Titik tekan pembelajaran Matematika adalah dengan menggunakan

pendekatan konsep, pendekatan lingkungan, dan pendekatan keterampilan proses, untuk memberi pengetahuan dan wawasan serta kemampuan mengenal dan mengelola keanekaragaman sumber hayati yang belum diketahui. Agar guru berhasil dalam pembelajaran Matematika, maka guru perlu menerapkan beberapa prinsip belajar, yang menurut Nuryani (1994: 34) adalah; **Pertama**, prinsip keterlibatan, maksudnya bahwa pembelajaran Matematika tidak dapat dilakukan dengan hanya ceramah di depan kelas saja, melainkan melibatkan siswa dalam proses mempelajarinya sehingga materi menjadi menarik dan merangsang aktivitas siswa. **Kedua**, prinsip auto aktivitas, maksudnya siswa diberi kesempatan melakukan kegiatan sendiri untuk memperoleh pengetahuan yang dipelajari. **Ketiga**, prinsip apersepsi, maksudnya menghubungkan pengalaman atau hal-hal yang pernah dikenal anak dengan hal-hal yang baru. **Keempat**, prinsip motivasi, maksudnya proses belajar mengajar harus dapat sebagai pendorong bagi seseorang untuk mengambil tindakan. Dengan adanya motivasi siswa akan mau mempelajari sesuatu tanpa ada tekanan atau paksaan dari siapapun.

Berdasarkan pertimbangan, dan dengan memperhatikan fungsi serta tujuan pembelajaran Matematika, dengan pendekatan keterampilan proses merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan dan dipilih guru untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Matematika. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru, khususnya guru di SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran belum menerapkan pendekatan keterampilan proses dalam proses pembelajaran Matematika. Kondisi pembelajaran Matematika di SD Negeri 6 Gedong Tataan dapat penulis gambarkan sebagai berikut: 1) Metode yang digunakan biasanya adalah metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas; 2) Guru masih cenderung memberikan materi sebanyak-banyaknya kepada siswa dan masih sebagai pusat informasi; 3) Guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri suatu konsep sesuai dengan materi yang dipelajari; 4) Belum ada usaha guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa; 5) Jarang sekali guru menggunakan alat peraga/media pembelajaran; dan 6) Hasil belajar siswa hanya diukur dari aspek kognitif, sedangkan aspek afektif dan psikomotor kurang mendapat perhatian.

Kondisi pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas sangatlah tidak menguntungkan bagi siswa, karena selain siswa pasif, siswa juga kehilangan kesempatan untuk berperan serta secara aktif dalam pembelajaran. Akibatnya proses belajar mengajar bersifat monoton, dan motivasi belajar siswa kurang. Maka tidak heran jika prestasi belajar Matematika selalu kurang memuaskan. Hasil studi dokumentasi terhadap prestasi belajar Matematika siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan sebelum dilakukan penelitian disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1: Prestasi belajar Matematika Siswa Kelas V**

No	Rentang Hasil Belajar	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	<60	Tuntas	13	48
2	>60	Tidak Tuntas	14	52
Jumlah			27	100

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa prestasi belajar Matematika masih rendah. Jika dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di SD Negeri 6 Gedong Tataan yaitu 60, maka siswa yang sudah tuntas belajar 13 orang (48%), dan siswa yang belum tuntas belajar 14 orang (52%). Diduga salahsatu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh aktivitas pembelajaran Matematika. Permasalahan pembelajaran di atas tidak bisa dibiarkan berlarut-larut, melainkan harus segera diatasi dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dianggap tepat ialah melakukan pembelajaran Matematika dengan pendekatan *Joyful Learning*, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dan potensi yang dimilikinya dalam suasana yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran/alat peraga dalam pembelajaran Matematika dimaksudkan untuk membantu siswa memahami Menentukan Volume Kubus dan Balok, pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran . Untuk mengetahui efektifitas penggunaan pendekatan *Joyful Learning* dan alat peraga dalam proses belajar matematika Bangun Ruang Menentukan Volume Kubus dan Balok, penulis melakukan penelitian tindakan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar Matematika menerapkan pendekatan *Joyful Learning* pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran 2019/2020. Secara rinci tujuan penelitian adalah untuk: 1) Meningkatkan aktivitas belajar menentukan Volume Kubus dan Balok menerapkan pendekatan *Joyful Learning* pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran 2019/2020; dan 2) Meningkatkan prestasi belajar menentukan Volume Kubus dan Balok menerapkan pendekatan *Joyful Learning* pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran 2019/2020.

## KAJIAN TEORI

### Hakikat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik yang direncanakan atau disesain dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. dengan demikian jika pembelajaran Matematika sebagai satu

sistem, maka pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut (Depdiknas, 2005:16)

Matematika adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa, serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Sejalan dengan itu maka tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar antara lain: 1) agar siswa memahami konsep-konsep matematika dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari; 2) agar siswa memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, dan gagasan tentang alam sekitar; 3) agar siswa mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari; dan 4) agar siswa mengenal dan dapat memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, dapat penulis kemukakan bahwa pembelajaran Matematika yang bertujuan untuk memahami pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep, dan pengertian tentang Matematika dan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan serta sikap-sikap yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu. Tujuan utama pendidikan Matematika ialah agar siswa memahami konsep-konsep Matematika yang sederhana dan saling keterkaitannya serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dengan lebih menyadari kebesaran kekuasaan pencipta alam semesta (Hadiat, 1996:2).

Dalam standar Isi ditekankan bahwa fungsi mata pelajaran Matematika di SD meliputi lima hal, yaitu: (1) memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari, (2) mengembangkan keterampilan proses, (3) mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas kehidupan sehari-hari, (4) mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara kemajuan Matematika dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari, dan (5) mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Agar guru berhasil dalam pembelajaran Matematika, maka guru perlu menerapkan beberapa prinsip belajar, yang menurut Nuryani (1988:33)

adalah; *Pertama*, prinsip keterlibatan, maksudnya bahwa pembelajaran Matematika tidak dapat dilakukan dengan hanya ceramah di depan kelas saja, melainkan melibatkan siswa dalam proses mempelajarinya sehingga materi menjadi menarik dan merangsang aktivitas siswa. *Kedua*, prinsip auto aktivitas, maksudnya siswa diberi kesempatan melakukan kegiatan sendiri untuk memperoleh pengetahuan yang dipelajari. *Ketiga*, prinsip apersepsi, maksudnya menghubungkan pengalaman atau hal-hal yang pernah dikenal anak dengan hal-hal yang baru. *Keempat*, prinsip motivasi, maksudnya proses belajar mengajar harus dapat sebagai pendorong bagi seseorang untuk mengambil tindakan. Dengan adanya motivasi siswa akan mau mempelajari sesuatu tanpa ada tekanan atau paksaan dari siapapun.

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar disebut juga hasil belajar, artinya prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah seseorang mengikuti proses belajar mengajar. Muhibbin Syah (1999:40) mengemukakan pada prinsipnya prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar ideal yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar yang meliputi segenap ranah tersebut, biasanya dilakukan penilaian. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu: (1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; (2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa; (3) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; (4) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa; (5) Faktor pendekatan belajar; yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi yang dipelajari.

### **Metode Pembelajaran Matematika**

Penerapan metode yang dipilih dalam pengajaran Matematika haruslah bertumpu pada dua hal, yaitu optimalisasi interaksi di antara semua unsur dalam proses belajar mengajar serta optimalisasi ketertiban seluruh indra (*sense*) siswa. Dengan demikian, bahan pengajaran hendaknya diolah sedemikian rupa sehingga mengaktifkan sebanyak mungkin indra siswa secara optimal. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode diskusi.

Metode diskusi adalah cara penyajian pembelajaran dimana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang dapat berupa pertanyaan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Sardiman, 2005:150). Sedangkan menurut Yunus Namsa (2000:73), metode

diskusi diartikan sebagai kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah untuk mengambil kesimpulan.

Metode diskusi memiliki kebaikan dan kelemahan. Winarno Surahmat (1986: 85) mengemukakan kebaikan metode diskusi adalah; (1) mempertinggi partisipasi siswa secara individual, (2) mempertinggi partisipasi kelas sebagai keseluruhan. Sedangkan kelemahannya adalah; (1) sulit bagi guru untuk meramalkan arah penyelesaian diskusi, (2) sulit bagi siswa untuk mengatur secara berpikir ilmiah. Dengan mempertimbangkan kebaikan dan kelemahan metode diskusi tersebut maka metode ini akan efektif digunakan apabila; (1) menarik minat siswa sesuai dengan taraf perkembangannya, (2) mempunyai kemungkinan jawaban-jawaban yang lebih dari satu yang dapat dipertahankan kebenarannya, (3) pada umumnya tidak menyatakan; "manakah jawaban yang benar", tetapi lebih mengutamakan hal yang mempertimbangkan dan membandingkan.

Metode lain yang dapat mendukung metode diskusi dalam pembelajaran Matematika adalah metode Eksperimen. Kurikulum 1994 mengisyaratkan penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa melakukan suatu proses percobaan baik secara sendiri maupun kelompok dalam memahami konsep-konsep Matematika. Moh. Amin (1997:105) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan salah satu kegiatan yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi atau data guna memecahkan suatu masalah. Suatu eksperimen dilakukan, terutama untuk mempelajari dan memecahkan suatu masalah dimana siswa sendiri belum mengetahui jawaban atau jawabannya masih bersifat sementara.

Pembelajaran dengan metode eksperimen mempunyai keunggulan dan kekurangan. Keunggulan metode eksperimen dalam proses belajar mengajar menurut Sardiman (2005:164) bahwa metode ini didukung oleh asas-asas didaktik modern antara lain, (1) siswa belajar dengan mengalami atau mengamati sendiri suatu proses atau kejadian, (2) siswa terhindar dari verbalisme, (3) memperkaya pengalaman dengan hal-hal yang bersifat obyektif dan realistis, (4) mengembangkan sikap berpikir ilmiah, dan (5) hasil belajar akan terjadi dalam bentuk retensi (tahan lama) dan internalisasi (menyatu dengan jiwa raga siswa).

### **Strategi Pembelajaran *Joyful Learning***

Strategi pembelajaran diartikan sebagai siasat yang tepat dalam pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan pembelajaran aktif ditandai oleh dua faktor, yaitu: 1) Terjadi interaksi antara seluruh komponen dalam proses pembelajaran,

terutama guru dan siswa; dan 2) Berfungsi secara optimal seluruh sense siswa yang meliputi indera, emosi, karya, rasa, dan nalar. Beberapa strategi pembelajaran menurut Nasrukan (2004: 32) adalah:

- a. *Joyful Learning*, yaitu pembelajaran Matematika yang menyenangkan. Pembelajaran Matematika harus dilakukan sesuai dengan kondisi atau kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat efektif dan menyenangkan siswa. Melalui kegiatan dalam mempelajari konsep Matematika dengan alat bantu berupa alat peraga, siswa akan aktif dan asyik bekerja tanpa ada rasa tertekan dan tegang. Suasana pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Hal ini sangat menguntungkan siswa, terutama bagi siswa yang daya abstraksinya rendah. Dengan pengalaman seperti ini akan memberikan pesan dan kesan yang cukup mendalam dan sulit dilupakan.
- b. *Learning to learn*, yaitu strategi yang mengembangkan keterampilan belajar siswa. Menurut Gowin (1985:30) strategi pembelajaran yang berorientasi pada *learning to learn* memiliki kriteria sebagai berikut: 1) keterampilan belajar dibuat terbuka dan didiskusikan, 2) siswa mengembangkan konsep, 3) siswa aktif dalam belajar, 4) kesalahan dipandang sebagai kesempatan belajar yang berguna, 5) guru memberikan masalah dan mendiskusikan solusi siswa, dan 6) penilaian mencakup proses dan produk.
- c. *Active Learning*, (belajar sambil bermain). Konsep *active learning* pada hakekatnya juga berdasar pada pemahaman pembelajaran secara umum. Gambaran awal kegiatan belajar dengan menggunakan konsep ini juga menekankan pada aktivitas kontekstual dengan peluang lebih besar diserahkan pada siswa untuk mengeksplorasi dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. (Fasilitator, 2004:50). Bagi siswa tingkat rendah Sekolah Dasar, pendekatan *active learning* identik dengan belajar sambil bermain.
- d. *Pendekatan keterampilan proses*, adalah keterampilan intelektual, sosial maupun fisik yang diperlukan untuk mengembangkan lebih lanjut pengetahuan atau konsep yang telah dimiliki (Hadiat, 1996:53). Dengan memiliki keterampilan ini, siswa berpeluang untuk memperoleh konsep-konsep baru atau informasi-informasi baru yang diperlukan. Keterampilan proses merupakan wahana penemuan dan pengembangan konsep. Dilain pihak, konsep-konsep yang telah dikembangkan siswa berperan pula sebagai penunjang berkembangnya keterampilan proses tersebut. Sedangkan menurut Dimiyati (2002; 27), keterampilan proses diartikan sebagai wawasan atau anutan pengembangan keterampilan- keterampilan intelektual, sosial dan fisik yang bersumber dari kemampuan-kemampuan

mendasar yang pada prinsipnya telah ada pada diri siswa.

Keterampilan guru merencanakan pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses merupakan kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini Ratna Willis Dahar (1988:19) menyarankan, hendaknya dalam pengajaran sains kepada anak didik dilakukan melalui pendekatan proses, yakni bagaimana proses mendapatkan produk sains berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan teori-teori.

Dalam Standar Isi, Menentukan Volume Kubus dan Balok diberikan di Kelas V semester 1. Secara sederhana proses belajar mengajar dijelaskan sebagai berikut.

1. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami sisi kubus dan balok
- Siswa dapat memahami rusuk kubus dan balok
- Siswa dapat memahami cara menentukan volume kubus dan balok
- Siswa dapat memahami pemecahan masalah yang berhubungan dengan volume kubus dan balok
- Siswa dapat melakukan penerapan terhadap perhitungan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.

2. Materi: Kubus dan Balok

3. Metode: Praktik, eksperimen, diskusi dan presentasi

4. Langkah-langkah kegiatan :

a. Kegiatan awal

Pada kegiatan ini siswa bertanya jawab tentang bentuk Kubus dan Balok yang terdapat di lingkungan. Hal ini dilakukan sebagai apersepsi untuk mengembangkan pengetahuan awal siswa menuju materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti:

- 1) Dalam kegiatan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok diminta mengamati berbagai bentuk kotak,
- 3) Siswa mengelpompokkan bentuk kotak dengan berdiskusi di kelompoknya
- 4) Siswa mendiskusikan dengan teman kelompoknya, dan merumuskan kesimpulan tentang kubus dan balok
- 5) Siswa mengidentifikasi bagian-bagian kubus dan balok
- 6) Siswa praktik menentukan volume kubus dan balok
- 7) Hasil diskusi kemudian dilaporkan dalam diskusi kelas, sehingga diperoleh kesimpulan bersama tentang perhitungan kubus dan balok

c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan ini siswa melaksanakan tes akhir siklus perhitungan Kubus dan Balok, guru berusaha untuk melacak perolehan belajar siswa, dan menganalisis, lalu refleksi dan merencanakan perbaikan pembelajaran sesuai hasil refleksi. Sebagai motivasi guru juga memberi reward kepada kelompok yang terbaik.

### **Media/Alat peraga**

Untuk memahami pengertian tentang alat peraga, terlebih dahulu kita bahas pengertian media pembelajaran, karena pada dasarnya alat peraga itu identik dengan media pembelajaran. Dalam hal ini Gene (1984 : 4) mendefinisikan pengertian media pembelajaran adalah segala alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Sedangkan akhmad Rohani (1997:3-4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi dalam belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil belajar secara efektif, efisien, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara mudah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa alat peraga pembelajaran Matematika adalah alat-alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar Matematika untuk membantu memperjelas materi pelajaran, mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa, alat peraga adalah benda-benda kongkrit yang merupakan model dari ide-ide Matematika dan benda-benda kongkrit untuk penerapan Matematika. Alat peraga Matematika berfungsi untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Alat peraga mempunyai peranan sebagai berikut: 1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik; 2) Mengatasi batas-batas ruang kelas; 3) Mengatasi kesulitan apabila sesuatu berbentuk abstrak 4) Mengatasi gerak benda terlalu cepat atau terlalu lambat, sedangkan pusat pergerakan itu menjadi perhatian peserta didik; 5) Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks, dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah; 6) Memberikan kesamaan atau kesatuan dalam pengamatan terhadap suatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda; dan 7) Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Rohani, 1997:7). Sedangkan fungsi alat peraga dalam pembelajaran sebagaimana dijelaskan Rohani (1997:9) adalah: 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; 2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar; 3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; 4)

Mendorong motivasi belajar peserta didik; 5) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan pelajaran; 6) Menambah variasi dalam menyampaikan materi; 7) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; 8) Memberian pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas sehingga pendidikan bersifat produktif; 9) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; 10) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungan; 11) Mencegah terjadinya verbalisme; 12) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 13) Dengan menggunakan alat peraga yang tepat dapat menimbulkan semangat, yang lesu menjadi bergairah, proses pembelajaran menjadi lebih hidup; 14) Mudah dicerna dan tahan lama menyerap pesan (informasi sangat membekas, tidak mudah lupa); dan 15) Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

Penggunaan alat peraga yang dapat dimanipulasi anak ketika belajar merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang terhadap keadaan tersebut. Demikian juga sangat dianjurkan untuk selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan saling mengungkapkan hasil pengamatan atau perhitungan baik secara lisan maupun tertulis (Depdiknas, 2005: 74).

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran . Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 27 orang. Sedangkan sebagai objeknya adalah proses pembelajaran dan prestasi belajar Menentukan Volume Kubus dan Balok. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2019. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengkaji, merefleksikan secara kritis dari penerapan metode dan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* pada pembelajaran Matematika menentukan volume kubus dan balok di Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan prestasi belajar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan metode penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu memperbaiki dan meningkatkan profesional guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Burns, (1999: 25) mengemukakan bahwa dengan penelitian tindakan kelas guru tidak perlu terpengaruh oleh gagasan pihak lain yang Memaksakan kepadanya. Dengan kata lain guru akan menjadi "ahli" dalam bidangnya dan menjadi pihak yang paling menguasai dunianya, dan tahu cara yang paling baik untuk memperbaiki hal-hal yang kurang baik dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Salah satu cara untuk memahami dan

memperbaiki dinianya adalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (Pelangi, 1999: 37).

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis mengadakan tiga kali tes yaitu tes pertama, kedua dan tes ketiga. Instrumen untuk mengukur prestasi belajar siswa, disusun berdasarkan pengembangan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Kubus dan Balok**

No	Unsur	Indikator
1	Kubus	a. Memahami sisi b. Memahami rusuk c. Memahami sudut d. Memahami perhitungan volume
2	Balok	a. Memahami sisi b. Memahami rusuk c. Memahami sudut d. Memahami perhitungan volume

Setelah mengembangkan kisi-kisi, langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen atau alat ukur yang akan digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Instrumen disusun dalam bentuk soal esay. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Negeri 6 Gedong Tataan mata pelajaran Matematika adalah 60. Dengan demikian siswa dikatakan tuntas belajar Matematika jika telah mencapai KKM tersebut.

Hasil penelitian berupa kumpulan data tentang skor prestasi belajar siswa, aktivitas siswa, dan tindakan guru dalam pembelajaran, akan dianalisis secara rinci dari masing-masing tindakan. Analisis hasil penelitian dikelompokkan menjadi dua, yaitu: 1) Analisis proses pembelajaran yaitu mengenai tindakan guru yang bersumber dari hasil observasi tindakan kelas, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan refleksi; 2) Analisis hasil belajar siswa. Setelah data hasil tes terkumpul, maka data tersebut dianalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mengoreksi, dan menentukan jawaban yang benar dan yang salah pada masing-masing item soal, kemudian diberi skor; 2) Menjumlahkan skor perolehan, kemudian menentukan rata-rata; dan 3) Memasukkan ke dalam tabel skor untuk mengetahui tingkat kemampuan yang diperoleh masing-masing siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 2 sampai dengan 16 Agustus 2019. Dalam tindakan ini penulis melaksanakan proses pembelajaran. Waktu yang digunakan adalah 3 jam pelajaran dalam 3 kali pertemuan (3 x 35 Menit). Materi yang di bahas pada pertemuan pertama adalah Kubus, kedua Balok, ketiga masalah yang berhubungan dengan Kubus dan Balok. Hasil penelitian berupa skor hasil tes prestasi belajar Matematika

Menentukan Volume Kubus dan Balok siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020. Ketiga hasil tes tersebut di bahas secara rinci sebagai berikut.

**Tabel 3. Distribusi Hasil Tes**

No	Interval	f	f(%)	Kategori
1	60 -100	17	63	Tuntas
2	00-59	10	37	Tidak Tuntas

Secara umum rerata prestasi belajar siswa Menentukan Volume Kubus dan Balok adalah 62 yang berarti tergolong Cukup. Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat penulis kemukakan bahwa siswa yang tuntas belajar adalah 17 siswa (63%), sedangkan sisanya 10 siswa (37%) belum tuntas belajar. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berikut disajikan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 1.

**Tabel 4. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1**

Aktivitas	A	B	C	D	E	F	G	Jml
Jumlah	17	17	16	18	19	18	15	17
%	63	63	59	67	70	67	55	63

Keterangan: A) Melakukan pengamatan; B) Melakukan kegiatan sesuai LKS; C) Membuat catatan; D) Disiplin dan tertib; E) Bekerjasama; F) Termotivasi semangot belajar; G) Kreatif

## **Siklus II**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 9 September samapai dengan 23 September 2019 . Dalam tindakan ini penulis melaksanakan proses pembelajaran. Waktu yang digunakan adalah 3 jam pelajaran dalam 3 kali pertemuan (3 x 35 Menit). Materi yang di bahas pada pertemuan pertama adalah Kubus, kedua Balok, Ke tiga Masalah yang berhubungan dengan Kubus dan Balok.

Hasil penelitian berupa skor hasil tes prestasi belajar Menentukan Volume Kubus dan Balok siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil tes tersebut di bahas secara rinci sebagai berikut.

**Tabel 5. Distribusi Hasil Tes**

No	Interval	f	f(%)	Kategori
1	60 -100	22	81	Tuntas
2	00-59	5	19	Tidak Tuntas

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat penulis kemukakan bahwa siswa yang tuntas belajar 22 orang (81%), sedangkan sisanya 5 orang (19%) belum tuntas belajar. Secara umum rerata prestasi belajar siswa Menentukan Volume Kubus dan Balok adalah 78 yang berarti tergolong Baik. Berikut

disajikan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 2.

**Tabel 6. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

Aktivitas	A	B	C	D	E	F	G	Jml
Jumlah	22	23	21	22	21	23	22	22
%	81	85	78	81	78	85	81	81

Keterangan: A) Melakukan pengamatan; B) Melakukan kegiatan sesuai LKS; C) Membuat catatan; D) Disiplin dan tertib; E) Bekerjasama; F) Termotivasi semangt belajar; G) Kreatif

Secara umum rerata prestasi belajar siswa Menentukan Volume Kubus dan Balok pada tes kedua adalah 64 yang berarti tergolong Baik.

### Siklus III

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 30 September sampai dengan 14 Oktober 2019 . Dalam tindakan ini penulis melaksanakan proses pembelajaran. Waktu yang digunakan adalah 3 jam pelajaran dalam 3 kali pertemuan (3 x 35 Menit). Materi yang di bahas pada pertemuan pertama adalah Kubus, kedua Balok, Ke tiga Masalah yang berhubungan dengan Kubus dan Balok. Hasil penelitian berupa skor hasil tes prestasi belajar Menentukan Volume Kubus dan Balok siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020 . Hasil tes tersebut di bahas secara rinci sebagai berikut.

**Tabel 7. Distribusi Hasil Tes**

No	Interval	f	f(%)	Kategori
1	60 -100	26	96	Tuntas
2	00-59	1	4	Tidak Tuntas

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat penulis kemukakan bahwa siswa yang tuntas belajar 26 orang (96%), sedangkan sisanya 1 orang (4%) belum tuntas belajar. Secara umum rerata prestasi belajar siswa Menentukan Volume Kubus dan Balok adalah 87 yang berarti tergolong Sangat **Baik**. Berikut disajikan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 3.

**Tabel 8. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

Aktivitas	A	B	C	D	E	F	G	Jml
Jumlah	22	23	22	22	23	23	23	23
%	81	85	81	81	85	85	85	85

Keterangan: A) Melakukan pengamatan; B) Melakukan kegiatan sesuai LKS; C) Membuat catatan; D) Disiplin dan tertib; E) Bekerjasama; F) Termotivasi semangt belajar; G) Kreatif

Untuk lebih memudahkan pemahaman tentang peningkatan prestasi belajar siswa perhitungan volume kubus dan balok nilai hasil tes dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus 1, 2, dan 3**

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Noval	52	TT	80	T	96	T
2	Ferdy	72	T	80	T	80	T
3	Yuhesti	68	T	68	T	76	T
4	Saptika	52	TT	76	T	80	T
5	Gangsa	72	T	72	T	72	T
6	Muzakir	48	TT	48	TT	48	TT
7	Pusyana	68	T	68	T	68	T
8	Valiya	48	TT	48	TT	80	T
9	Luthfi	72	T	80	T	80	T
10	Zhafar	68	T	68	T	68	T
11	Faqih	76	T	76	T	80	T
12	Hanna	80	T	80	T	96	T
13	Holilah	52	TT	52	TT	80	T
14	Yanto	68	T	68	T	76	T
15	Jacko	68	T	56	TT	80	T
16	Hanafi	56	TT	76	T	76	T
17	Firman	68	T	68	T	68	T
18	Miranda	48	TT	76	T	76	T
19	Ardian	56	TT	80	T	96	T
20	Afila	52	TT	56	TT	80	T
21	Mutika	72	T	72	T	72	T
22	Fadhur	76	T	76	T	96	T
23	Pratiwi	68	T	68	T	68	T
24	Fitri	68	T	80	T	80	T
25	Raden	68	T	68	T	68	T
26	Angel	72	T	80	T	96	T
27	Zani	52	TT	80	T	80	T
Rerata		62	Tuntas	78	Tuntas	87	Tuntas

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh beberapa temuan yang perlu dilakukan pembahasan, yaitu:

### 1. Prestasi Belajar Siswa

Rerata hasil belajar siswa pada tes Siklus I Matematika menentukan volume kubus dan balok adalah 62 dengan kategori *Cukup*. Rerata hasil tes siklus II adalah 78 dengan kategori *baik*. Sedangkan rerata hasil tes siklus III adalah 87 dengan kategori *Amat Baik*: Berdasarkan hasil temuan tersebut berarti terdapat peningkatan prestasi belajar dari *sangat kurang* rerata tes siklus I meningkat menjadi *baik* pada tes siklus II, dan meningkat menjadi *amat baik* pada tes siklus III.

### 2. Aktivitas Guru

Peran guru pada pembelajaran siklus pertama masih dominan sebagai pusat informasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran masih bersifat monoton. Pada pembelajaran siklus kedua peran guru mulai bergeser dari sebagai pusat

informasi menjadi fasilitator dan dinamisator pembelajaran. Pada siklus ini guru sudah mulai dapat membangkitkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan pada pembelajaran siklus ketiga peran guru meningkat, yaitu disamping sebagai fasilitator dan dinamisator juga sebagai menejer pembelajaran yang baik dan efektif, sehingga keseluruhan proses belajar mengajar menjadi milik siswa di bawah bimbingan guru.

### 3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika menentukan volume Kubus dan Balok berkembang ke arah yang lebih aktif dan kreatif. Hal ini dapat dilihat dari rerata on-task aktivitas siswa pada siklus I sebesar 63%, pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 81%, dan pada pembelajaran siklus III aktivitas siswa meningkat menjadi 85%.

Bertolak dari hasil analisis dan pembahasan di atas, terdapat bukti-bukti yang kuat bahwa penggunaan pendekatan *Joyful Learning* dan alat peraga dalam pembelajaran Matematika menentukan volume Bangun Ruang Kubus dan Balok dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020 .

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan pendekatan *Joyful Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika menentukan volume Bangun Ruang Kubus dan Balok pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020 . Hal ini didukung dengan hasil analisis, diketahui rata-rata hasil tes Siklus I tuntas 63%, rata-rata 62 dengan kategori *Cukup,tuntas 81%*, rata-rata hasil tes Siklus II adalah 78 dengan kategori *baik*, dan hasil tes siklus III rata-rata 87 dengan kategori *Arnat Baik, tuntas 96%*.
2. Penggunaan pendekatan *Joyful Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika menentukan volume Bangun Ruang kubus dan balok pada siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis yaitu semakin efektifnya peran guru sebagai fasilitator dan dinamisator dalam membimbing siswa, serta ditunjukkan dengan semakin meningkatnya aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dari 63% pada siklus pertama meningkat menjadi 81% siklus kedua dan 85% pada siklus ketiga.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, Moh. (1997). *Metode Mengajar*. Jakarta . Depdikbud.
- Dahar, Ratna Willis. (1988). *Pengajaran IPA dan Matematika*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Peraturan Pemerintah Indonesia*. 2005, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)
- Dimiyati, Mujiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gowin. (1985). *Strategi Belajar* . Jakarta: Dikti, Depdiknas.
- Hadiat. (1996). *Pengembangan Pendidikan Matematika SD*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Namsa, Yunus. (2000). *Metode Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Nasrukan. (2004). *Strategi Belajar*. Jakarta. Depdiknas.
- Nuryani. (1988). *Prinsip Belajar Matematika*. Jakarta: Dikti, Depdiknas.
- Rohani, Akhmad. (1997). *Media Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. (2005). *Interaksi dan Modifikasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surahmat, Winarno. (1986). *Metode Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Syah, Muhibbin. (1999). *Strategi Belajar* . Jakarta: Dikti, Depdiknas.