TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3532

PENGARUH PEMBELAJARAN MENYENANGKAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KELAS VII SMP NEGERI 3 PONTIANAK

The Influence of Enjoyable Learning on the Learning Outcomes of Students in Grade VII at SMP Negeri 3 Pontianak

Dedi Sulindra[1], Munaldus[2], Rustam[3]
Universitas Tanjungpura Pontianak
Dedisulindra22@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 21, 2024	Jul 25, 2024	Jul 28, 2024	Aug 1, 2024

Abstract

Mathematics learning aims to make it easier to solve various problems in everyday life, ranging from simple problems to very complex problems. Therefore, all participants are encouraged to enjoy, master and understand mathematics well. To master and understand mathematics well, every student needs a high interest in learning mathematics. There are many ways to arouse students' interest in learning, one of which is by creating a pleasant learning atmosphere. So, the way to arouse students' interest in learning lies in the teacher's ability to design and implement fun learning strategies. The aim of this research is to examine the influence of fun learning on student learning outcomes in class VII SMP Negeri 3 Pontianak. Examining how much influence fun learning has when applied to classroom learning. This study employs a quantitative research method. The findings indicate a substantial impact on student learning outcomes. Obtained from the results of research data which shows sig (2-tailed) is 0.000, which means 0.000 < 0.05

Keywords: Mathematics ; Fun ; Students

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Pembelajaran matematika bertujuan untuk membantu siswa mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari, dari yang sederhana hingga yang kompleks. Oleh karena itu, penting bagi semua siswa untuk merasa tertarik, mahir, dan memahami matematika dengan baik. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam dalam matematika, diperlukan minat belajar yang tinggi dari setiap siswa. Ada berbagai cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur. Kunci dalam membangkitkan minat belajar siswa adalah kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik serta menghibur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak positif dari pembelajaran yang menarik terhadap prestasi akademik siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat memengaruhi lingkungan kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh data penelitian yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang menandakan bahwa nilai tersebut jauh di bawah batas signifikansi 0,05.

Kata Kunci : Matematika, Menyenangkan, Pesert

PENDAHULUAN

Pikiran yang menyeluruh, analitis, teliti, dan rasional sebagian besar dibentuk oleh pendidikan matematika seseorang. Fokus utama pengajaran matematika adalah mendukung siswa dalam menghadapi berbagai tantangan praktis dalam kehidupan mereka, dari yang mudah hingga yang sulit. Karena itu, semua siswa disarankan untuk menikmati, menguasai, dan memahami matematika dengan baik. Agar dapat memahami matematika dengan baik, diperlukan bahwa setiap siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Namun, saat ini, banyak siswa cenderung menganggap matematika sebagai subjek yang menantang. Mereka sering mengalami kesulitan dalam mempelajari, memahami, menggambarkan, dan mengingat banyak rumus matematika. (Darmansyah, 2010) menyatakan bahwa dari aritmatika, fisika, kimia, dan seni bahasa Inggris, siswa cenderung paling sering tidak hadir dan keluar dari kelas sebelum pelajaran matematika berakhir. Akibatnya, minat mereka terhadap matematika menurun dan mereka menjadi enggan belajar subjek tersebut.

Pembelajaran matematika di sekolah seharusnya bisa membuat peserta didik gembira, kreatif dan bebas untuk berekspresi, tetapi justru menjadikan pelajaran matematika yang menakutkan. Langkah awal untuk memperbaiki pencapaian siswa dalam matematika adalah dengan membangkitkan minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan membuat ruang kelas menjadi lebih menarik. Keberadaan lingkungan pembelajaran yang menghibur dapat mencakup berbagai hal, seperti penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, penggunaan media pembelajaran yang

menarik, menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan relevan dengan situasi kehidupan nyata, serta memberikan tantangan dan penghargaan bagi pencapaian yang baik. Selain itu, guru juga dapat mengaitkan materi matematika dengan konteks yang lebih luas dan relevan dengan minat siswa. Misalnya, mengaitkan matematika dengan aplikasi teknologi, permainan, atau bidang-bidang lain yang diminati oleh siswa. Antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pendidikan matematika dapat ditingkatkan dengan cara ini.

Selain menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengasyikkan, penting juga untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang memadai kepada siswa. Para pendidik dapat meluangkan waktu tambahan dan memberikan perhatian khusus kepada murid-murid yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep matematika. Guru-guru juga memiliki kemampuan untuk menawarkan beragam pendekatan dan instruksi yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan unik setiap siswa. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, diharapkan dengan peningkatan minat belajar matematika siswa, maka dapat terjadi peningkatan prestasi belajar matematika secara signifikan. (Maswar, 2019) mengungkapkan bahwa "Peranan guru dalam proses pengajaran matematika memiliki dampak penting terkait dengan cara penggunaan metode dan strategi pembelajaran." Oleh karena itu, guru dapat menentukan strategi pengajaran yang sesuai untuk berinteraksi secara efektif dengan siswa dan menarik minat mereka dalam belajar. Ada banyak strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan pencapaian akademis siswa, salah satunya adalah menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. (Maswar, 2019) memang dapat menjadi langkah inovatif untuk membangkitkan minat belajar matematika siswa, dengan menciptakan suasana belajar yang menghibur dan tidak menakutkan, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam mempelajari matematika. (Rudi hartono, 2013) juga menegaskan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dalam menggugah rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka dapat merasakan manfaat dari ilmu yang dipelajari.

Dengan menerapkan strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memperkuat motivasi serta minat belajar matematika siswa. Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi pembelajaran salah satunya menggunakan sisipan humor, permainan dan *ice breaking*. Menurut (Darmansyah, 2010), penggunaan humor dalam pembelajaran melibatkan guru menggunakan kata-kata, bahasa, dan gambar yang menghibur untuk membuat siswa tertawa. Ini dapat memfasilitasi interaksi antara pengajar dan murid serta membuatnya lebih

menarik, karena humor membantu seseorang untuk menyampaikan pikiran atau perasaannya dengan lebih mudah.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh mana dampak pembelajaran yang mengasyikkan terhadap prestasi akademik siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan humor, ice breaking dan permainan lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran sehingga terciptanya jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023. Metode penelitian yang saya lakukan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan eksperimental. Metode penelitian eksperimental didefinisikan sebagai metode penelitian kuantitatif yang sangat lengkap, yang memenuhi semua syarat untuk menguji hubungan sebab-akibat. Menurut (Sugiyono, 2016), metode penelitian eksperimental merupakan metode yang diterapkan untuk menentukan dampak dari suatu tindakan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang dapat diatur dengan cermat. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh (Subana M, 2011), yang menggambarkan metode eksperimental sebagai sebuah teknik penelitian yang menguji dugaan mengenai hubungan kausalitas dengan memanipulasi variabel bebas (seperti perlakuan, stimulus, atau kondisi) dan mengamati perubahan yang terjadi akibat dari manipulasi tersebut.

Tabel 1 Desain Penelitian

O_1	X	O_3
O_2		O_4

Rancangan penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu (1) membuat soal untuk tes kemampuan peserta didik, (2) memberikan tes kemampuan awal kepada peserta didik kelas kontrol dan eksperimen yang dimana kelas eksperimen diberikan pembelajaran menyenangkan sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konevensional, (3) memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, (4) memberikan tes kemampuan akhir kepada peserta didik.

HASIL

Penelitian ini dilakukan terhadap 31 orang peserta didik dari setiap masing-masing kelas VII E dan VII F SMP Negeri 3 Pontianak. Dari 31 orang peserta didik dari dua kelas tersebut setelah tes awal dan tes akhir kemampuan diperoleh.

Tabel 2. Pre-test dan Post-test Peserta Didik Kelas Kontrol

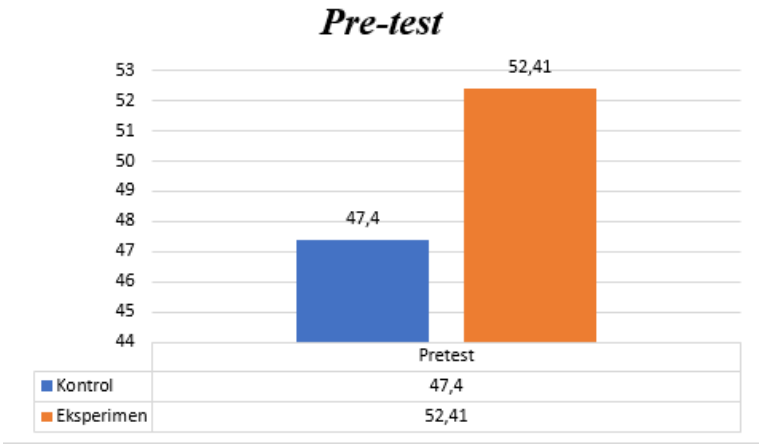
NO	Kode	Skor	
		Pre-test	Post-test
1	AAB	75	100
2	AV	60	55
3	AM	30	20
4	AK	35	70
5	AAR	40	90
6	BD	40	50
7	CA	25	95
8	DC	70	60
9	EN	50	30
10	FS	60	95
11	FAG	90	80
12	HTA	65	90
13	JL	20	20
14	KA	35	50
15	LA	45	45
16	MR	25	35
17	MDR	55	45
18	MIA	20	65
19	MTA	35	40
20	NA	50	30
21	QA	30	35
22	QM	25	60
23	RAF	80	85
24	RAE	55	25
25	RS	30	55
26	RP	60	65
27	SA	45	75
28	SPN	70	55
29	UJ	20	25
30	UY	30	40
31	ZA	100	100
Jumlah		1470	1785
Nilai Rata-rata		47,4	57,5
Nilai Maksimal		100	100
Nilai Minimum		20	20
Presentase Tuntas		9%	26%

Berdasarkan informasi dalam tabel, banyak siswa yang jelas-jelas belum mencapai KKM, atau Kriteria Ketuntasan Minimal. sebesar 80 pada saat pre-test. Ini disebabkan oleh kekurangan pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat di tingkat pendidikan sebelumnya. Setelah pre-test, siswa diberi pengajaran tentang materi bilangan bulat menggunakan metode konvensional. Setelah pengajaran selesai, siswa diminta untuk mengikuti post-test. Tabel 4.1 menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa mencapai atau melebihi KKM, masih banyak siswa yang belum mencapainya. Di samping itu, tidak terlihat beda antara nilai pre-test dan post-test.

Tabel 3. Pre-test dan Post-test Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Kode	Skor	
		Pre-Test	Post-test
1	AUA	80	100
2	AHH	80	90
3	AS	45	60
4	ARH	45	70
5	AAP	10	95
6	BAF	75	90
7	CVV	30	50
8	DS	20	55
9	EP	20	50
10	FMH	100	100
11	FNA	45	80
12	HL	80	85
13	JS	55	90
14	KN	40	70
15	KP	60	75
16	MMS	50	90
17	MAFI	15	65
18	MFM	80	80
19	MSA	90	95
20	NPM	50	85
21	NAA	50	95
22	PRS	20	75
23	RRR	90	100
24	RA	60	80
25	RCH	35	65
26	RKH	60	85
27	SPA	40	55
28	SFS	45	85
29	TGFR	80	80
30	UBN	40	100
31	ZM	35	60

Jumlah	1625	2505
Nilai Rata-rata	52,41	80,80
Nilai Maksimal	100	100
Nilai Minimum	20	50
Presentase Tuntas	26%	58%



Gambar 1. Hasil Pre-test Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Gambar 2. Hasil Post-test Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Dari data dalam tabel, terlihat masih ada banyak siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 80 pada pre-test. Penyebabnya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat dari tingkat pendidikan sebelumnya. Setelah *pre-test* peserta didik diberikan pembelajaran materi bilangan bulat dengan pembelajaran menyenangkan. Tujuan dari pemberian post-test kepada peserta didik yakni untuk menilai pembelajaran mereka setelah menerima pembelajaran yang menyenangkan. Pada Table 4.2 menunjukan bahwa terdapat perubahan yaitu dengan meningkatnya pada nilai peserta didik, terdapat 61% dari total peserta didik sudah melewati Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) menggunakan pembelajaran menyenangkan.

Dari analisis Uji-T, nilai signifikansi adalah 0,00, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut < dari batas signifikansi 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan kelompok yang tidak menggunakan. Untuk mengetahui pengaruh didapatkan hasil sig (2-tailed) adalah 0,000, yang bearti 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan pembelajaran menyenangkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bilangan bulat kelas VII di SMP Negeri 3 Pontianak.

PEMBAHASAN

Hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan akibat dari penggunaan pembelajaran menyenangkan yang mengakibatkan pengaruh cukup signifikan. Berdasarkan analisis Uji-T, ditemukan bahwa rata-rata nilai pada pre-test adalah 52,41, sementara pada post-test adalah 80,80, menunjukkan peningkatan sebesar 28,40. Dalam Uji-T, nilai signifikansi adalah 0,00, menunjukkan nilai tersebut di bawah batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disarankan adanya pengaruh yang signifikan. Melalui perhitungan Uji N-Gain diperoleh nilai Ngain *score* yaitu 0,5511 yang termasuk dalam arti sedang. Hal ini berarti bahwa penggunaan pembelajaran menyenangkan menunjukkan pengaruh yang berdampak secara nyata terhadap prestasi akademik murid. Temuan ini sejalan dengan penemuan yang diungkapkan dalam studi yang dilakukan oleh (Rudi hartono, 2013) , yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengasyikkan mampu memicu minat siswa terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya membuat mereka lebih aktif dan merasa bahwa ilmu yang dipelajari memiliki nilai yang bermanfaat bagi mereka. Selain itu, penelitian (Darmansyah, 2010) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa Menggunakan metode Pengajaran yang menarik dan menghibur bisa meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat mereka, dan memberikan kesempatan untuk memanfaatkan otak memori dan otak berpikir secara optimal.

Berdasarkan pengamatan dalam penelitian peserta didik antusias dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar mereka tertawa atau gembira pada proses pembelajaran, tetapi juga ikut berperan aktif dalam diskusi pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Menurut (Dave Meier, 2000), pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk menginspirasi minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta menghasilkan pemahaman, makna, dan nilai yang

membahagiakan bagi mereka. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berarti membuat siswa tertawa dengan keras, tetapi lebih pada pengalaman pembelajaran yang mengandung koneksi emosional yang kokoh antara pendidik dan murid, di mana suasana yang santai dan bebas tekanan menjadi prioritas, dan komunikasi yang saling mendukung dan membangun diprioritaskan. Lalu berdasarkan uji data statistik pada hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran menyenangkan berperan penting dalam memengaruhi prestasi belajar peserta didik. dan tingkat keefektifan penggunaan pembelajaran menyenangkan dalam proses belajar masuk dalam kategori sedang setelah dilakukan proses uji N-Gain.

KESIMPULAN

Bisa disimpulkan proses pembelajaran yang menyenangkan berpengaruh secara signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan penolakan terhadap H_0 dan penerimaan terhadap H_a . Ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran yang menarik memiliki dampak yang signifikan pada kinerja akademik murid. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil yang diperoleh pada pengujian hipotesis yang menolak H_0 dan menerima H_a , ini menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan berpengaruh signifikan terhadap pencapaian akademis siswa. Sementara itu, siswa yang tidak mengalami pembelajaran yang menyenangkan atau menggunakan metode pembelajaran konvensional masih menghadapi tantangan dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*.

Dave Meier. (2000). *The Accelerated Learning Hanbook*. McGraw-hill.

Maswar, M. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (Mms) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *1*(1), 31. https://doi.org/10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43

Rudi hartono. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima murid*. Yogyakarta : Diva Press.

Subana M, S. (2011). *Dasar dasar penelitian ilmiah*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. ALFABETA.