

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN METODE
JOYFULL LEARNING DENGAN MEDIA KARTU ANGKA**

KETUT SWANDEWI JELANTIK

ABSTRACT

The purpose of this class action research carried out on the first grade students of Semester II Elementary School 1 Panjer Academic Year 2018/2019 is to improve mathematics learning achievement through the use of joyfull learning methods with number card media in class I students in semester II of the 2018/2019 academic year. This class action research involved first grade students in Semester II Elementary School 1 Panjer Academic Year 2018/2019, research conducted in two cycles through the stages of planning, implementation, observation / observation and reflection. Learning achievement test is a tool used in collecting research data which is then analyzed using descriptive analysis.

The results obtained from this study indicate there is an increase in the ability of students to follow the learning process from an average of 67.39 increased to 73.39 in the first cycle and increased to 83.21 in the second cycle with an initial learning completeness of 25.00% in the first cycle increased to 60.71% and in the second cycle increased to 96.43%. The conclusion that can be drawn from these results is that Mathematics learning achievement can be increased through the use of joyfull learning methods with number card media in class I students of Semester II Elementary School 1 Panjer Academic Year 2018/2019.

Keywords: Learning Achievement, Joyfull Learning Method, Number Card Media

ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian tindakan kelas ini pada siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada siswa kelas I semester II tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019, penelitian yang dilakukan dalam dua siklus melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi. Tes prestasi belajar merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data hasil penelitian yang selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa mengikuti proses pembelajaran dari rata-rata awal 67,39 meningkat menjadi 73,39 pada siklus I dan meningkat menjadi 83,21 pada siklus II dengan ketuntasan belajar awal 25,00% pada siklus I meningkat menjadi 60,71% dan pada siklus II meningkat menjadi 96,43%. Simpulan yang dapat diambil dari hasil tersebut adalah prestasi belajar Matematika dapat meningkat melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : Prestasi Belajar, Metode Joyfull Learning, Media Kartu Angka

PENDAHULUAN

Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Karena itu orientasi pembelajaran harus ditekankan kepada siswa sebagai subjek, yang harus aktif dan kreatif melaksanakan proses pembelajaran dengan arahan dan bantuan dari guru.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan penting karena matematika dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pengetahuan matematika harus dikuasai sedini mungkin oleh para siswa. Keterampilan berhitung merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Kondisi nyata yang terjadi sekarang terkait prestasi belajar Matematika siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dengan rata-

rata awal 67,39. Rata-rata ini jauh di bawah KKM yaitu 75. Terbukti dari 28 siswa hanya ada 7 siswa dengan prosentase ketuntasan 25,00% siswa prestasi belajarnya memenuhi KKM. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung anak itu terlihat bosan, cenderung pasif dan tidak semangat dalam belajar. Salah satu penyebab masalah yang seperti ini adalah guru belum menggunakan metode dan media yang tepat yang sesuai dengan keadaan siswa sehingga siswa dalam pembelajaran terlihat pasif, gaduh dan kurang motivasi. Kebanyakan proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas sehingga pembelajaran didominasi oleh guru

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan penggunaan metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *joyfull learning*. Metode *Joyfull Learning* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih

menyenangkan. Metode pembelajaran *joyfull learning* merupakan metode yang sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disampaikan. dengan metode ini siswa dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, adalah apakah prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019.

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, utamanya untuk upaya peningkatan prestasi belajar matematika siswa. Manfaat Praktis Penelitian ini dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *joyful learning*. Penelitian ini

diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010:1040), prestasi adalah “hasil yang telah dicapai”. Menurut Hamzah (2014:138) belajar adalah uatu proses yang menghasilkan perubahan prilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru kearah yang lebih baik. berusaha mengetahui sesuatu. Dan menurut Zainal Aqib (2014:66) belajar menurut pandangan teori kognitif diartikan proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah obyek yang dilihat. Gagne (1977) dalam (Kokom Komalasari, 2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance(kinerja). Menurut Tukiran, Irma, dan Nyata (2013:106) prestasi belajar adalah sebagian dari hal tersebut, yaitu berkenaan dengan hasil tes yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:4-5) dalam (Elly Febriyani, 2013:11) prestasi belajar adalah suatu pencapaian tujuan pengajaran yang

ditentukan dengan peningkatan kemampuan mental siswa. Selanjutnya menurut Gunarsa (1998:75) prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha belajar. Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan prestasi belajar adalah hasil dari aktivitas belajar atau prestasi belajar merupakan hasil belajar/ nilai pelajaran sekolah yang di capai oleh siwa berdasarkan kemampuan/ usahanya dalam belajar dan biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang tertera dalam rapor.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, secara umum terdiri dari faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor dari luar siswa (faktor eksternal).

Menurut E. Mulyasa (2006:191-194) pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri

sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Hal ini dimungkinkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi tidak memungkinkan lagi guru untuk mendapatkan informasi lebih cepat dari siswanya.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikan adan bermakna, Mengasyikan berarti pelajaran tersebut dapat dinikmati oleh siswa dan tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dapat bermanfaat bagi kehidupannya (Elaaine B, Johnson, 2006:4). Sedangkan menurut Chatarinacatur (2008:2), pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* adalah proses belajar mengajar yang mengedepankan kegembiraan dan kegairahan anak.

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi (Depdiknas, 2004:3, 3-8). Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan

menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa (Depdiknas, 2004:3, 3-8).

Jadi yang dimaksud pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) dalam penelitian ini sebenarnya merupakan metode, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan siswa.

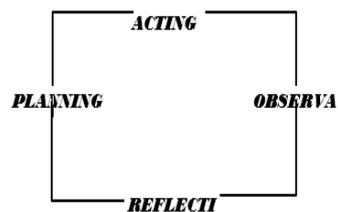
Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2011:4-8). Menurut Gagne dalam Sujiono, dkk (2008:8.1)

menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Rumusan hipotesis pada umumnya menggambarkan tentang alternatif tindakan yang diyakini dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Untuk itu perumusan hipotesis dalam penelitian ini yakni metode *joyfull learning* dengan media kartu angka dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Panjer. Sekolah tempat dilaksanakan penelitian ini sangat aman dan nyaman untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran sehingga memungkinkan guru untuk mencapai hasil yang optimal. Rancangan penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini diadopsi dari seorang ahli yang bernama Kurt Lewin seperti seperti pada gambar berikut:



Gambar 01. Gambar Diagram PTK Kurt Lewin (dalam Hamzah B. Uno, dkk: 2011: 86)

Subjek penelitian ini adalah semua siswa di kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019. Kelas tersebut diambil sebagai subjek penelitian karena rata-rata hasil belajar mereka belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Siswa pada umumnya sulit memahami materi, kurang bersungguh-sungguh, sehingga berimbas pada prestasi belajar yang rendah.

Objek penelitian merupakan sasaran tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif untuk mendapatkan data sesuai tujuan. Adapun objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka.

Pelaksanaan penelitian ini dijadwalkan dari bulan Januari sampai bulan Mei 2019. Metode pengumpulan data merupakan cara kerja dalam penelitian untuk memperoleh data atau keterangan-keterangan dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah tes prestasi belajar.

Dalam penelitian tindakan yang guru selaku peneliti lakukan ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan secara statistik deskriptif dengan melakukan penyajian data, menghitung mean, median, modus, serta melakukan penggambaran secara rinci dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik.

Dalam sebuah penelitian tindakan dibutuhkan indikator yang dijadikan pedoman untuk menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian. Untuk penelitian ini yaitu pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 75 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 75 atau lebih dengan ketuntasan belajar minimal 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Awal

Pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan awal diperoleh data yaitu, ada 7 siswa (25,00%) dari 28 siswa di kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 memperoleh nilai diatas KKM dan ada cukup banyak siswa yaitu 21 siswa (75,00%) dari 28 siswa di kelas ini memperoleh nilai di bawah KKM. Ketidakterhasilan tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor ketidaksiapan guru dalam membuat perencanaan, profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran dan

kesiapan guru dalam mempelajari keilmuan-keilmuan yang mesti ditetapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kelebihan yang telah diperbuat adalah peneliti sebagai guru telah berupaya semaksimal mungkin agar peningkatan mutu pendidikan di sekolah ini dapat berjalan sesuai harapan.

Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Pada perencanaan Siklus I ini ada banyak hal yang telah dilaksanakan yaitu menyusun jadwal untuk pelaksanaan, menyusun rencana kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka, berkonsultasi dengan teman-teman guru, membicarakan alat-alat peraga, bahan-bahan yang bisa membantu peningkatan perkembangan siswa, menyusun format penilaian, membuat bahan-bahan pendukung pembelajaran, merancang skenario pembelajaran dengan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I peneliti menerapkan langkah-langkah dari metode *joyfull learning* dengan media kartu angka.

c. Observasi

Dari kegiatan observasi yang dilakukan pada siklus I didapat data sebagai berikut : dari 28 siswa di kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 17 siswa, sudah bisa mencapai ketuntasan dan 11 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Rata-rata yang diperoleh baru mencapai 73,39 dengan ketuntasan 60,71%.

d. Refleksi

Dari analisis kualitatif sudah disampaikan secara singkat, selanjutnya diberikan analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan:

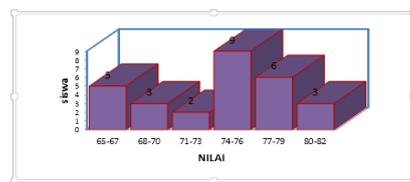
$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2055}{28} = 73,39$$

2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah 75..
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut. Angka tersebut adalah 75.
4. Penyajian dalam bentuk tabel/grafik

Tabel 01. Data Kelas Interval Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65-67	66,0	5	17,86
2	68-70	69,0	3	10,71
3	71-73	72,0	2	7,14
4	74-76	75,0	9	32,14
5	77-79	78,0	6	21,43
6	80-82	81,0	3	10,71
Total			28	100,00

Penyajian dalam bentuk grafik/histogram



Gambar 02. Histogram Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019 Siklus I

Sintesis artinya kumpulan dari beberapa hal yang bisa disimpulkan menjadi sesuatu yang lebih jelas. Perkembangan mutu belajar siswa pada siklus I ini adalah dari 28 siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 yang diteliti ternyata hasilnya belum sesuai dengan harapan. Dari perkembangan tersebut diketahui adanya kekurangan yaitu pada penilaian hasil belajar mereka, hanya 17 siswa yang sudah mampu mencapai KKM dan 11 siswa yang belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih di bawah tuntutan indikator

keberhasilan yaitu minimal 80% siswa mampu mencapai nilai KKM.

Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Pada perencanaan Siklus II ini ada banyak hal yang telah dilaksanakan yaitu menyusun jadwal untuk pelaksanaan, menyusun rencana kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka, berkonsultasi dengan teman-teman guru, membicarakan alat-alat peraga, bahan-bahan yang bisa membantu peningkatan perkembangan siswa, menyusun format penilaian, membuat bahan-bahan pendukung pembelajaran, merancang skenario pembelajaran dengan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti menerapkan langkah-langkah dari metode *joyfull learning*.

c. Observasi

Dari kegiatan observasi yang dilakukan pada siklus I didapat data sebagai berikut: dari 28 siswa di kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 26 siswa, sudah 26 siswa bisa mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Rata-rata yang diperoleh

baru mencapai 83,21 dengan ketuntasan 92,86%.

d. Refleksi

Dari analisis kualitatif sudah disampaikan secara singkat, selanjutnya diberikan analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) dihitung

$$\text{dengan: } \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} =$$

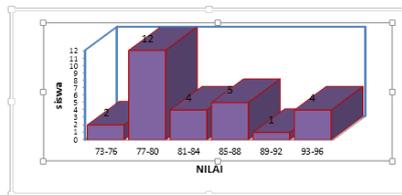
$$\frac{2330}{28} = 83,21$$

2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah 81.
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut. Angka tersebut adalah 80.
4. Penyajian dalam bentuk tabel/grafik .

Tabel 02. Data Kelas Interval Siklus II

No Urut	Interval		Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
	1	73	76	74,5	2
2	77	80	78,5	12	42,86
3	81	84	82,5	4	14,29
4	85	88	86,5	5	17,86
5	89	92	90,5	1	3,57
6	93	96	94,5	4	14,29
Total				28	100,00

Penyajian dalam bentuk grafik/histogram



Gambar 03. Histogram Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer Tahun Pelajaran 2018/2019 Siklus II

Sintesis yang dapat disampaikan adalah pada siklus II, dari 38 siswa yang diteliti ternyata hasilnya sudah sesuai dengan harapan. Dari perkembangan tersebut diketahui hampir semua siswa sudah mampu untuk melakukan apa yang disuruh dengan baik. Pada siklus II ini siswa sudah giat dan mau belajar untuk meningkatkan prestasinya. Dari semua data yang sudah diperoleh tersebut dapat diberikan sintesis bahwa sebagian besar siswa sudah mampu meningkatkan prestasi mereka, hal

tersebut berarti indikator yang diharapkan dicapai oleh siswa-siswi kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 sudah dapat dicapai. Penilaian yang dapat disampaikan terhadap seluruh kegiatan tindakan Siklus II ini bahwa indikator yang dituntut dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka sudah berhasil diupayakan. Semua kekurangan-kekurangan yang ada sebelumnya sudah diperbaiki pada siklus ini, semua indikator yang dituntut untuk diselesaikan tidak ada lagi yang tertinggal. Hasil yang diperoleh pada Siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Tuntutan indikator keberhasilan penelitian yang dicanangkan 80% siswa atau lebih dapat mencapai peningkatan, dan ternyata sudah 92,86% siswa sudah berhasil.

Pembahasan

Semua hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian sudah diupayakan secara maksimal. Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini menemukan beberapa hal penting yang berkaitan dengan masalah peningkatan prestasi belajar siswa di kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 dengan melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka. Berdasar semua tindakan yang telah dilakukan, diperoleh kemajuan-kemajuan yang sesuai harapan, yaitu : (1) Dalam penggunaan proses belajar mengajar metode *joyfull learning* dengan media kartu angka mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar lebih giat namun karena pada awalnya metode ini belum digunakan sehingga rata-rata hasil awal baru mencapai 67,39 pada siklus I dapat ditingkatkan menjadi 73,39 dan pada siklus II dapat ditingkatkan menjadi 83,21. Setelah penggunaan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dengan media kartu angka dalam proses belajar mengajar. (2) Metode *joyfull learning* dengan media kartu angka mampu membantu siswa menggunakan ingatan serta transfer ilmu yang lebih sesuai harapan karena kebenaran teori yang ada. (3) Metode *joyfull learning* dengan media kartu angka mampu mendorong siswa bekerja lebih giat dan lebih aktif

serta yang dalam pelaksanaannya lebih objektif, jujur, terbuka dan transparan.

Sedangkan kekurangan-kekurangan yang ada adalah Kebiasaan belajar siswa yang masih tradisional yang lebih banyak menunggu perintah dari guru menyebabkan pembelajaran yang seharusnya mereka mampu menemukan sendiri tidak terlaksana sesuai harapan. Namun pada siklus II sudah mampu dijalankan sesuai teori sehingga hasil yang diharapkan sudah dicapai.

Metode yang digunakan ini telah diupayakan dengan bimbingan yang maksimal dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu memahami materi dan dalam konsep belajar yang lebih baik. Metode *joyfull learning* dengan media kartu angka mampu memberi petunjuk pada siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 baik pada permulaan belajar, pada kegiatan inti maupun pada kegiatan akhir. Pembelajaran telah diupayakan dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun mereka lebih giat dalam menemukan dan membuat mereka berpikir lebih aktif dalam penemuan konsep-konsep yang tepat. Dengan kegiatan tersebut terlihat peningkatan hasil sesuai harapan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019 dapat disampaikan bahwa metode *Joyfull Learning* dengan media kartu angka mampu membuat siswa belajar lebih aktif, lebih menggairahkan, lebih berkonsentrasi, membuat daya pikir mereka lebih berkembang, dapat membuat suasana belajar lebih nyaman, siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan mampu memahami lebih dalam apa yang diajarkan. Melalui penggunaan Metode *Joyfull Learning* dengan media kartu angka dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika. Nilai rata-rata awal 67,39 dengan prosentase ketuntasan 25,00% naik menjadi 73,39 dengan prosentase ketuntasan 60,71% pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 82,21 dengan prosentase ketuntasan 92,86%.

Dengan demikian simpulan dari penelitian ini adalah prestasi belajar matematika dapat meningkat melalui penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Panjer tahun pelajaran 2018/2019.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang disebutkan di atas maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Saran bagi guru
 - a. Guru hendaknya dapat membiasakan penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka pada pelajaran matematika karena dapat mengaktifkan siswa pada proses pembelajaran.
 - b. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi harus terus ditingkatkan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Saran bagi sekolah
 - a. Penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka hendaknya dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah ke arah yang lebih baik terutama kualitas pembelajaran.
 - b. Sarana dan prasarana serta fasilitas pembelajaran harus dioptimalkan agar tidak menghambat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
3. Saran bagi peneliti Penelitian mengenai penggunaan metode *joyfull learning* dengan media kartu angka dalam pembelajaran

matematika hendaknya lebih dikembangkan dengan penggunaan metode-metode pembelajaran jenis lain oleh peneliti-peneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Agus ariyanto, Catur. 2012. *Macam-macam Inquiry*. Diakses Rabu, 10 September 2014 pukul 15.00.
<http://caturagusariyanto.blogspot.com/2012/07/macam-macam-inquiry.html>.
- Ah-Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*, Jakarta.
- Depdikbud. 1997. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- E. Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Febriyani, Elly. 2013. *Pengaruh Partisipasi Siswa Di Kelas Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestai Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS MAN Tempel Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Universitas Yogyakarta.
- Gunarsa, Singgih. dkk (1998). *Psikologi Olahraga Teori Dan Praktik*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada).
- B.Jonson, Elaine. 2007. *Contextual Teaching & Learning; menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasikan dan bermakna*. Bandung:MLC
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama
- Muhibbin, Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Suatu Pendekatan baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahman S Hibama. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah
- Sri Subarinah. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sunarto. (2012). *Pengertian prestasi belajar. Fasilitator idola* [online]. Tersedia : <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>
- Uno, B. Hamzah, et. al. 2011. *Pengembangan Instrumen Untuk Penelitian*. Jakarta: Delima Press.