

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR BERBASIS JOYFULL LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 DI MI DARUL ULUM 01 NGEMBALREJO KUDUS

Rakanita Dyah Ayu Kinesti¹, Riska Kholiliya Nisa²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Kudus

email:Rakanita@giainkudus.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan sebuah perjalanan atau proses membimbing anak-anak agar anak-anak tersebut dapat berproses menjadi anak dengan pribadi yang lebih baik terutama dalam membentuk identitas, pengetahuan, kemampuan berpikir dan akal. Dalam sebuah pembelajaran, banyak ditemukan kesulitan yang dihadapi oleh guru maupun siswa, salah satunya adalah semangat dan antusias siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran. Terkait hal tersebut guru perlu menggunakan media serta model pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyaksikan bagaimana penerapan serta pemahaman siswa terkait penggunaan media pembelajaran papan pintar berbasis joyfull learning pada mata pelajaran matematika kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Kudus. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yakni metode penjabaran yang menggambarkan suatu fenomena yang terjadi di lapangan secara nyata dan apa adanya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi di MI Darul Ulum 01. Hasil analisis penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis joyfull learning dapat diterima oleh siswa dan efektif untuk dilaksanakan di kelas 2, siswa dinilai dapat memberikan kemampuan berpikirnya dengan maksimal sehingga pembelajaran antara guru dan siswa menjadi tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan perantara media pembelajaran papan pintar

Kata kunci: Joyfull Learning; Media Pembelajaran; Papan Pintar;

Abstract

Education is a journey or process of guiding children so that they can develop into individuals with better personalities, especially in shaping their identity, knowledge, thinking skills, and intellect. In the context of learning, many difficulties are encountered by both teachers and students, one of which is the lack of enthusiasm and motivation among students in participating in the learning process. Therefore, teachers need to utilize appropriate teaching methods and media to make learning enjoyable and aligned with the learning objectives. The aim of this research is to examine the implementation and students' understanding regarding the use of smart board-based Joyful Learning media in the second-grade mathematics class at MI Darul Ulum 01 Kudus. The research method employed is qualitative, specifically an elaboration method that describes a phenomenon that occurs in the field as it is. The research instruments used are interviews, observations, and documentation at MI Darul Ulum 01. The results of the analysis indicate that the implementation of smart board-based Joyful Learning media is accepted by students and effective for use in second-grade classes. Students are perceived to be able to maximize their thinking abilities, thus achieving the learning objectives between teachers and students through the use of smart board learning media..

Keywords: Joyful Learning; Learning Media; Smart Board

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah perjalanan atau proses membimbing anak-anak agar anak-anak tersebut dapat berproses menjadi anak dengan pribadi yang lebih baik terutama dalam membentuk identitas, pengetahuan, kemampuan berpikir dan akal. (Yunita dan Mujib, 2021). Pendidikan SD/MI dapat dianggap sebagai landasan untuk seluruh proses pendidikan, dan keberhasilan anak didik dalam melanjutkan ke sekolah menengah dan perguruan tinggi sangat bergantung pada keberhasilan mereka dalam menempuh pendidikan di SD/MI. (Istiani dan Islamy, 2020). Kesulitan belajar materi yang dialami oleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor lain metode dan pendekatan yang

digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang tepat, yang mengakibatkan siswa akan kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Sebagai guru atau seorang pendidik selain harus mengetahui apakah model pembelajaran itu tepat di gunakan bagi siswa yang kita ajar kita juga harus mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran yang kita pilih efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah kesulitan belajar seperti yang ada maka sebaiknya guru menelaah lagi metode yang akan digunakan pada materi yang hendak diajarkan. Metode yang digunakan hendaknya melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Disini terdapat keterikatan cinta dan kasih sayang antara guru dan siswa maupun antar siswa, sehingga dalam proses belajar mengajar akan membuat masing-masing pihak berusaha memberikan yang terbaik untuk menyenangkan pihak lain. Guru akan berusaha secara optimal untuk memimpin kelas dengan cara yang paling menarik sedangkan siswa akan antusias dan berlomba-lomba ikut aktif ambil bagian dalam setiap kegiatan. Matematika masih dianggap sulit, rumit dan tidak menarik di kalangan siswa. Padahal pada dasarnya dalam pembelajaran matematika diperlukan keterlibatan siswa dalam mempelajarinya. Dengan siswa yang aktif maka pembelajaran matematika akan lebih interaktif dan lebih menarik, sehingga pembelajaran akan menyenangkan. Jika suasana pembelajaran dan berkesan maka dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif, sehingga tujuan pembeajaran akan dapat terwujud secara maksimal serta akan meningkatkan hasil belajar

Pembelajaran di SD/MI disusun dengan efisiensi, efektivitas, dan interaktif. Pendidikan di tingkat SD/MI harus memberikan dampak positif serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, selain itu pendidikan di SD/MI juga dapat memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep konsep baru dan memberikan sebuah kesan dan pengalaman yang berharga. Pembelajaran efektif dan efisien yang dimaksud adalah pembelajaran yang penggunaan waktu strategi dan metode nya di implementasikan tinggal tepat. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru sering menghadapi tantangan terkait kesulitan yang dihadapi oleh sebagian peserta didik saat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka mengikuti proses pembelajaran, partisipasi mereka tidak mencapai tingkat maksimal. Kesulitan belajar terjadi ketika peserta didik mengalami hambatan atau ancaman tertentu yang mengganggu proses pembelajaran, dan minat serta keinginan belajar anak dapat berkurang jika guru menggunakan strategi dan media yang tidak sesuai. Dengan demikian, guru berusaha untuk memperbaiki kondisi tersebut, mengadopsi strategi dalam pembelajaran yang mendukung perkembangan belajar peserta didik merupakan suatu keputusan dan langkah yang dapat dilakukan. (Maryono, 2017).

Penelitian Hindun Nafidatul Jannah dengan judul penelitian "Implementasi Model Pembelajaran Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV Di SDN Parerejo 2 Purwodadi" menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis joyfull learning, peserta didik dapat belajar dan menyerap ilmu pengetahuan dengan maksimal jika peserta didik berada di lingkungan yang tenang dan tidak ada paksaan. Dengan menerapkan model pembelajaran Joyfull Learning, lingkungan dapat memberikan rangsangan dan stimulus yang memudahkan pemahaman materi bagi peserta didik. Hal ini juga membuat mereka menjadi lebih berani menyampaikan pendapat tanpa merasa terbebani oleh tekanan, mengajukan pertanyaan, serta berani mencoba dan bertindak tanpa rasa takut diremehkan atau ditertawakan. Hal ini selaras dengan problematika pembelajaran di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus yaitu kurangnya antusiasme dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. (Jannah, 2023). Penelitian tentang implementasi media pembelajaran papan pintar berbasis Joyful Learning pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus merupakan sebuah eksplorasi dengan konsep pendidikan yang menarik dan bersemangat. Dalam konteks ini, guru dan peneliti telah bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi modern dalam upaya meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Pendekatan Joyful Learning dalam penggunaan media pembelajaran papan pintar juga memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam menyajikan materi. Mereka dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, serta memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa merasa didengar dan dihargai. Seluruh proses penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi siswa dan guru di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus, tetapi juga memberikan kontribusi teoritis bagi perkembangan pendidikan Matematika di tingkat dasar.

Dengan menggunakan model pembelajaran Joyfull Learning bertujuan agar siswa lebih aktif dalam memperoleh informasi. Melihat pentingnya peranan matematika dalam kehidupan manusia, maka perlu dilakukan upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika disekolah. adapun upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan cara menerapkan model - model pembelajaran atau strategi serta pendekatan yang menuntut siswa agar lebih tangkas dan menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pemahamannya akan konsep pembelajaran itu semakin meningkat. Proses belajar mengajar matematika juga bisa menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran joyfull learning.

Jika siswa aktif maka akan semakin mudah menerima segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Jika siswa semakin meningkat keaktifitasnya akan berdampak positif pula pada hasil belajarnya (Shen, dkk., 2008). Selain itu, metode Joyfull learning dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang monoton dan menjemuhan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan. Dengan mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kesenangan, dan hasil belajar siswa, penelitian ini membuka jalan untuk pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang memikat bagi generasi muda. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran papan pintar berbasis Joyful Learning dalam meningkatkan pembelajaran Matematika untuk siswa kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus serta mengidentifikasi dampaknya terhadap keterlibatan siswa dan prestasi akademik mereka.

METODE

Peneliti menggunakan penelitian langsung di lapangan guna pengumpulan data agar lebih akurat dan data yang diambil valid, penelitian ini adalah jenis penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif atau field research. Dalam penelitian ini, penulis turun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data terkait implementasi media pembelajaran papan pintar berbasis Joyfull Learning pada mata pelajaran matematika di kelas 2 MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus. (Adhimah, 2020). Dalam penelitian yang berjudul implementasi media pembelajaran papan pintar berbasis joyfull learning pada mata pelajaran matematika kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus, subjek penelitiannya adalah guru mata pelajaran matematika serta peserta didik kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo terdiri atas 22 peserta didik, dimana terdapat 11 orang laki laki dan 11 orang Perempuan, tetapi dalam pengaplikasian subjek penelitian hanya 16 orang karena 5 siswa tidak hadir. Subjek dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai sumber informasi mengenai topik yang dibahas, subjek penelitian dapat memberikan informasi atau data yang dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Dalam penelitian terdapat sumber data, sumber data terbagi menjadi 2, yaitu data primer dan data sekunder. (Sugiono, 2016). Data primer adalah salah satu dari jenis sumber data yang cara memperolehnya yaitu dengan cara memberikan informasi secara langsung atau face to face kepada peneliti tanpa melalui perantara. Dalam hal ini data primer diperoleh melalui dari guru kelas 2 dan peserta sidik kelas 2 di MI Darul Uum 01 Ngembalrejo Kudus. Data sekunder dapat didapatkan melalui perantara seperti informasi berupa sebuah dokumen atau melalui orang lain. Data yang didapatkan peneliti berasal dari dokumen, laporan atau bentuk lainnya yang terkait dengan topik yang dibahas peneliti yaitu mengenai implementasi media pembelajaran papan pintar berbasis joyfull learning pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus. Dalam penelitian ini pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi data. Triangulasi ialah suatu metode yang digunakan buat mengecek keabsahan informasi, dimana dalam pengertiannya triangulasi merupakan metode pengecekan keabsahan informasi yang menggunakan suatu yang lain dalam menyamakan atau membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. (Sugiono, 2016). Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan alur interaktif seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Hubberman (Mekarisce, 2020) ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, verifikasi data, dan displai data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian, penggunaan media papan pintar berbasis joyfull learning pada pembelajaran matematika ini dimulai dari kegiatan pembelajaran dan tahapan pembelajaran. Dalam penelitian ini peran media pembelajaran sangat penting, karena dengan

media pembelajaran masing masing siswa dengan cara belajar yang beragam dapat terbantu. Penggunaan media pembelajaran papan pintar berbasis joyfull learning pada pembelajaran matematika ini dilaksanakan dengan mengacu dua aspek yaitu aspek interaktiv dan aspek evaluasi/pemahaman siswa. Berikut pembahasan dari hasil penemuan:

1. Aspek interaktif

Dalam penerapan pembelajaran, media papan pintar berperan sebagai alat peraga untuk memfasilitasi pengajaran dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan terkenang dalam diri siswa sehingga dengan kemampuan tersebut papan pintar matematika dapat menarik minat anak dalam mempelajari dasar dasar operasi hitung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikelas 2 MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus di mana siswa saat pembelajaran, mereka sangat antusias dan tertarik pada mata pelajaran matematika.

Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya semangat siswa saat guru memulai pembelajaran dengan membawa media papan pintar dan pada saat berakhirnya pembelajaran siswa merasa waktu pembelajaran yang kurang, dan juga hal tersebut dapat memicu kemampuan peserta didik dalam mempelajari dasar dasar operasi hitung khususnya materi perkalian (Setiowati, 2023). Terdapat 4 strategi yang dapat digunakan dalam penerapan model joyfull learning yaitu tahap persiapan, penyampaian, pelatihan dan tahap akhir. Strategi pembelajaran Joyful Learning dapat diaplikasikan oleh guru melalui teknik-teknik pembelajaran untuk memberikan motivasi atau dorongan yang kuat kepada peserta didik baik dari segi fisik maupun psikis sehingga peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. (Sufiani dan Marzuki, 2021).

2. Aspek evaluasi

Evaluasi yang digunakan pada pembelajaran matematika di kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus sesuai dengan teori Michael Scriven dengan model yang dikembangkannya yaitu (evaluasi sumatif formatif) di mana model evaluasi ini digunakan untuk mengukur perkembangan siswa setelah pembelajaran dan umumnya diberikan di akhir pelajaran agar bisa menentukan apakah tujuan pembelajaran jangka panjang sudah mampu dicapai, pada pembelajaran ini lebih fokus pada model sumatif.(Wardani, Darusuprati, dan Hajaroh, 2022). Berdasarkan hasil penelitian siswa termasuk kedalam kategori berhasil dikarenakan semua menjawab soal yang diberikan sesuai dengan konsep dan jawabannya benar.

SIMPULAN

Kesimpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Kesimpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62.
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'Iyyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225.
- Jannah(2023). Implementasi model pembelajaran joyfull learning dalam mengembangkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN Pararejo 2 Purwodadi. *Journal of Engineering Research*.
- Maryono. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Maryono. 2(1), 72–89.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal ilmiah kesehatan masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Setiowati, S. (2023). Implementasi Metode BSB 3P (Pembelajaran Papan Pintar) Matematika pada Kreativitas Siswa SDN Bareng 1 Nganjuk. *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, 1(1), 1–8.

- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 133.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Nomor April).
- Wardani, H. K., Darusuprapti, F., & Hajaroh, M. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 36.
- Yunita, Y., & Mujib, A. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Jurnal TAUJIH*, 14(01), 78–90.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D
- Wardani, H. K., Darusuprapti, F., & Hajaroh, M. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 36.
- Yunita, Y., & Mujib, A. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Jurnal TAUJIH*, 14(01), 78–90.
- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62.
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'Iyyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225.
- Jannah(2023). Implementasi model pembelajaran joyfull learning dalam mengembangkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN Pararejo 2 Purwodadi. *Journal of Engineering Research*.
- Maryono. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Maryono. 2(1), 72–89.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal ilmiah kesehatan masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Setiowati, S. (2023). Implementasi Metode BSB 3P (Pembelajaran Papan Pintar) Matematika pada Kreativitas Siswa SDN Bareng 1 Nganjuk. *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, 1(1), 1–8.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 133.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Nomor April).
- Wardani, H. K., Darusuprapti, F., & Hajaroh, M. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 36.
- Yunita, Y., & Mujib, A. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Jurnal TAUJIH*, 14(01), 78–90.