

Penerapan Model Pembelajaran Yang Menyenangkan (*Joyful Learning*) Untuk Mengupayakan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika

Omasio Harefa^{1*}, Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro²

^{1,2} Universitas Pelita Harapan

omasioharefa@gmail.com

ABSTRAK

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan terdorong dan semangat untuk menggapai sasaran dan tujuan pembelajaran sehingga dalam pendidikan, siswa harus memiliki tujuan dan motivasi belajar. Namun, dari penelitian yang dilakukan penulis di kelas IX A terdapat 12 siswa dari total 24 siswa tidak termotivasi untuk belajar dalam kelas matematika. Jika hal ini terus dibiarkan, tujuan pendidikan untuk mencerdaskan anak bangsa tidak akan tercapai secara menyeluruh. Dengan menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif, penulisan penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana penerapan model pembelajaran yang menyenangkan menjadi solusi dalam mengupayakan motivasi belajar siswa kelas IX A sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi kualitatif. Penerapan model pembelajaran ini mengacu pada kenyamanan siswa belajar, dimana siswa belajar sambil bermain dengan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) mampu mengupayakan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Keberhasilan model pembelajaran ini ditentukan dari pemilihan metode yang tepat sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga guru diharapkan mampu menguasai berbagai jenis metode mengajar.

Kata kunci : pendidikan, motivasi belajar, *joyful learning*, model, metode

ABSTRACT

The success of the learning process is influenced by students' motivation to learn. Students who have motivation to learn will be encouraged and enthusiastic to achieve learning goals and objectives. In education, students must have the right learning goals and motivation. However, from research conducted by the author in class IX A, there were 12 students out of a total of 24 students who were not motivated to study in mathematics class. If this continues, the goal of education to make the nation's children intelligent and fear God will not be achieved in its entirety. By using a qualitative descriptive method approach, this penelitian aims to explain how the application of a fun learning model is a solution in increasing the learning motivation of class IX A students so that the goals of education can be achieved. The application of this learning model refers to students' comfort in learning, where students learn while playing and are supported by a conducive learning environment. In implementing this learning model, teachers must continue to remind students about the correct learning motivation for students, namely for the glory of God so that they are not lulled by the comfort provided. The success of this learning model is determined by choosing the right method according to the student's learning style, so that teachers are expected to be able to master various types of teaching methods.

Key words : education, learning motivation, *joyful learning*, models, methods

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu unsur yang paling penting dalam mencerdaskan generasi anak bangsa. Pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik yang kreatif dan takut akan Tuhan (Boiliu, 2020). Di dalam pendidikan anak-anak dibentuk menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan negara (Darmawan, 2014). Menurut UUD nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah sebagai usaha yang terencana yang terdiri dari proses belajar dan mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan membukakan mata setiap individu yang mau belajar dan mengenal pengetahuan. Melalui pendidikan setiap individu memiliki wawasan yang luas, kreativitas yang tinggi, serta akhlak yang mulia sehingga pendidikan menjadi suatu unsur yang tidak terlepas dari kehidupan manusia.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan dari pendidikan tersebut tercapai. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi bagaimana proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan siswa dapat membawa ke dalam tujuan pendidikan (Punaji, 2014). Proses pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam kelas yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayat, Jahari, & Nurul Shyfa, 2020). Interaksi timbal balik yang terjadi bisa terlihat bagaimana guru memajemen kelas dan respons siswa terhadap pembelajaran yang terjadi. Respons siswa dalam pembelajaran tentunya diharapkan mampu melaksanakan setiap proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi siswa untuk belajar (Suprihatin, 2019). Motivasi belajar adalah dorongan atau rasa semangat keinginan untuk belajar yang dapat memberikan penguatan dan mengarahkan perilaku anak untuk giat belajar (Hamdu & Agustina, 2019). Siswa yang memiliki motivasi belajar akan terdorong untuk menggapai sasaran dan tujuan pembelajaran karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan, dan manfaatnya dari belajar (Rahman, 2021). Dengan demikian, siswa harus memiliki motivasi belajar karena tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan tidak akan tercapai.

Motivasi belajar siswa terlihat dari respons yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran terjadi. Seorang siswa dikatakan memiliki motivasi belajar apabila siswa memberikan perhatian atau fokus saat pembelajaran, tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, ketekunan atau kegigihan mengerjakan tugas (Zamsir, et.al 2015). Menurut Mulyana (2013), seorang siswa dikatakan memberikan perhatian atau fokus saat pembelajaran terlihat dari perilaku afektif siswa selama dikelas. Seorang siswa memberikan perhatian atau fokus saat pembelajaran akan mempunyai afektif seperti mata tertuju kepada guru, siswa tenang ketika guru menjelaskan, serta mendengarkan ketika guru menjelaskan. Adan (2023) menyatakan bahwa siswa yang tidak mudah menyerah terlihat dari perilaku siswa yang tetap mencoba mengerjakan setiap latihan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran serta ketika memperoleh soal yang sulit siswa tetap mengerjakannya walaupun benar tidaknya jawaban yang diberikan. Siswa yang tekun mengerjakan tugas adalah siswa yang mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh, mengumpulkan tugas pada waktunya, mengerjakan setiap tugas yang diberikan (Reski, 2019)

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas IX A terdapat 12 siswa dari total 24 siswa tidak termotivasi untuk belajar dalam kelas matematika. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama observasi kelas dan mengajar di dalam kelas. Pada awal observasi, terdapat 12 siswa dari 24 siswa terindikasi tidak termotivasi untuk belajar di antaranya terdapat 3 siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya, terdapat 2 siswa tidur saat guru menjelaskan, terdapat satu siswa mengeluh karena tugas yang diberikan, dan terdapat 6 siswa tidak tertib dan tidak mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dengan mondar-mandir ke meja teman.

Table 1. Masalah motivasi belajar kelas IX A

Masalah yang terjadi	Indikator motivasi belajar
siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan	Memberikan perhatian atau fokus saat pembelajaran
Siswa mengeluh dengan latihan soal yang diberikan	Tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan

Tidak mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru. siswa lebih memilih mondar-mandir ke meja teman	Ketekunan mengerjakan tugas
Siswa tidak menjawab ketika guru bertanya	Memberikan perhatian atau fokus saat pembelajaran

Melalui masalah di atas peneliti mencoba mencari solusi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) untuk mengupayakan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada kenyamanan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar siswa dan kondisi lingkungan belajarnya (Prinotama et al., 2019). Dalam teori behavioristik perubahan tingkah laku siswa dipengaruhi oleh situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang dapat memotivasinya (Mukhlesi & Marisa, 2021). Prinsip inilah yang digunakan dalam model pembelajaran yang menyenangkan. Dengan kata lain, lingkungan belajar diciptakan oleh guru dengan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian siswa dan memberikan kenyamanan siswa untuk belajar (Mulyasa, 2006). Berdasarkan penelitian Ramadan dkk (2023) penerapan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) dengan berbantuan kartu bilangan dalam pembelajaran Matematika mampu mengupayakan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran ini siswa bermain sambil belajar. Hal inilah yang meyakinkan penulis untuk menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan mampu mengupayakan motivasi belajar siswa.

Menurut Widyawulandari & Indraayu (2019) dalam menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, ada beberapa langkah spesifik yang dilakukan yaitu 1) menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan; 2) membuat konten yang menarik dalam materi pembelajaran; 3) melakukan kejutan dan kebaruan pada pembelajaran; 4) menjadikan pengalaman belajar relevan dengan minat peserta didik; 5) berpartisipasi bersama peserta didik setiap saat. Guru ketika mengaplikasikan model pembelajaran ini harus mengetahui strategi atau metode pembelajaran yang menarik, membuat pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Walker, 2017). Sedangkan menurut Darmansyah (2011) beberapa tahapan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yaitu: 1) tahap persiapan yang bertujuan untuk mencairkan suasana, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, memberi siswa perasaan positif; 2) tahap penyampaian yang terdiri dari presentasi guru, presentasi siswa, berlatih menemukan; 3) tahap pelatihan yang terdiri dari pelatihan berulang-ulang dan umpan balik; 4) tahap penutup yang terdiri dari penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian tugas, siswa menyimpulkan materi, guru menyempurnakan kesimpulan. Menurut Reardon dan singer (1999) berikut adalah langkah-langkah dalam pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yaitu: 1) menciptakan lingkungan kelas yang dapat meningkatkan fokus siswa dan mudah menyerap informasi; 2) meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartu, kartun atau karikatur dan menampilkan secara visual isi pelajaran yang dapat menghidupkan ide-ide abstrak termasuk kinetik pembelajar; 3) menggunakan poster animasi lucu yang dapat menguatkan interval dialog siswa dan guru; 4) merancang waktu senggang yang strategis dan isi dengan kegiatan yang menyenangkan seperti kuis, pertanyaan lucu, humor dan permainan yang dapat mendorong peserta untuk tertarik dan tertarik pada setiap pembelajaran. Menurut Nafi'atul (2022) berikut tahapan-tahapan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) yaitu: 1)gunakan pertanyaan untuk berpikir kritis; 2)gunakan musik untuk mengajar; 3)gunakan video atau

multimedia; 4) hubungkan apa yang dipelajari siswa dengan yang sedang terjadi masa sekarang; 5) hubungkan siswa dengan hal-hal yang penting bagi mereka.

Berdasarkan beberapa pandangan penerapan model pembelajaran *joyful learning* di atas dapat diambil kesimpulan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang menyenangkan:

- Tahap awal : Mendiagnosis hal-hal yang disukai siswa dan hal yang tidak disukai siswa selama pembelajaran
- Tahap pelaksanaan:
 1. Tahap persiapan : guru mempersiapkan materi yang menarik dan strategi pembelajaran yang menyenangkan, suasana kelas yang nyaman.
 2. Tahap penyampaian : guru melakukan presentasi dengan metode yang dipilih sesuai diagnosis terhadap siswa ditahap awal
 3. Tahap pelatihan : guru memberikan latihan dengan metode yang sesuai dengan diagnosis yang dilakukan terhadap siswa ditahap awal sebelum penerapan
 4. Tahap penutup : siswa menyimpulkan apa yang didapat dan guru kembali menyempurnakan.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dapat mengupayakan motivasi belajar siswa kelas IX A dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dalam mengupayakan motivasi belajar siswa kelas IX A. Penulisan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengupayakan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penulisan yang memaparkan suatu hubungan, aktivitas, situasi, atau berbagai material suatu kejadian. Penelitian deskriptif kualitatif ini mengacu pada deskripsi holistik, yang digunakan untuk memaparkan dengan lengkap mengenai aktivitas, kejadian dan keadaan yang sedang berlangsung serta membandingkan hasil respons perlakuan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi kualitatif. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, mulai dari 31 Agustus sampai 01 September 2023 sebanyak 6 kali pertemuan. Menurut Hasanah (2017) teknik observasi kualitatif adalah teknik observasi dengan menggambarkan suatu keadaan atau kejadian secara natural yang terjadi pada saat pengamatan. Maka dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggambarkan data secara natural sesuai dengan yang terjadi pada saat pengamatan. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Menurut Rijali (2019) teknik analisis kualitatif adalah teknik analisis dengan menyusun, membandingkan, menghubungkan setiap data yang diperoleh dalam bentuk deskripsi sehingga informasi mudah dipahami oleh orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya mengupayakan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, peneliti menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Dalam melaksanakan 4 tahapan ini peneliti menggunakan berbagai metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran menjadi

lebih menyenangkan dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Peneliti menggunakan model pembelajaran ini berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya.

- Tahap diagnosis :
 - Siswa suka berjalan kemeja temannya dengan alasan mendiskusikan latihan soal yang diberikan
 - Siswa suka bermain saat berjalan kemeja temannya
 - Siswa pada jaman sekarang suka main game berbasis digital (Junita, 2021)
 - Siswa pada dasarnya suka menonton hal-hal yang kontekstual dalam kehidupan sehari-hari (Nainggolan, Nome, & Manggoa, 2021)

Dari diagnosis ini, guru memilih metode pengajaran yang cocok untuk siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (*joyful*).

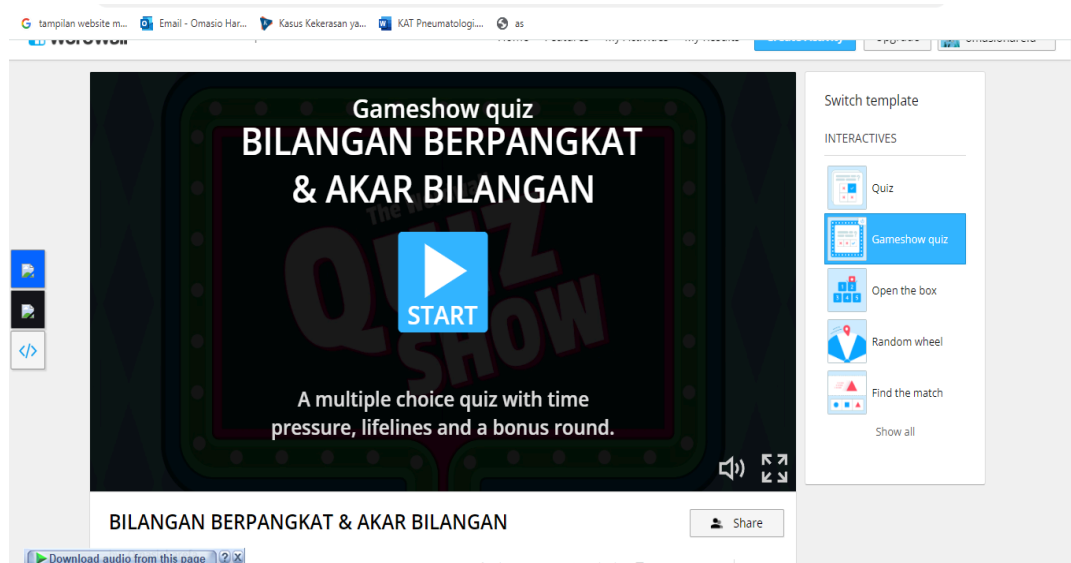
- Pelaksanaan :

1. Tahap persiapan

Guru mempersiapkan materi yang menarik dan strategi pembelajaran yang menyenangkan, dan berusaha membuat suasana kelas menjadi nyaman. Di awal pembelajaran, guru memeriksa apakah semua siswa sudah siap belajar dengan cara membuat satu yel-yel. Dengan cara metode yel-yel ini, menambah energi siswa dan siap untuk belajar (Suasaningdyah, 2017).

2. Tahap pelatihan :Guru memberikan latihan dan siswa melakukan latihan secara berulang-ulang.

Setelah mengetahui seluruh siswa siap untuk belajar, guru melakukan review materi dengan memilih metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu *wordwall* sebagai metode untuk tahap pelatihan. Metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa (Cahyaningsih, 2017). *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan (Arimbawa, 2021). Dalam penelitian ini, guru memakai kuis melalui *wordwall* yang di dalamnya memilih jawaban yang paling tepat serta memasangkan pasangan. Guru menggunakan metode kooperatif karena siswa kelas IX A lebih nyaman kalau belajar secara berkelompok hal ini terlihat pada waktu peneliti melakukan observasi siswa suka berjalan kemeja temannya dengan alasan mendiskusikan latihan soal yang diberikan oleh guru. Untuk menambah semangat, di akhir games kelompok yang menang akan mendapatkan reward dari guru.



Gambar 1. Bentuk kuis Wordwall yang digunakan

3. Tahap penyampaian : guru melakukan presentasi, siswa menyampaikan pendapat

Setelah selesai review materi, guru menjelaskan materi selanjutnya yaitu persamaan kuadrat. Untuk menambah keingintahuan serta motivasi belajar siswa, peneliti menampilkan video pentingnya belajar persamaan kuadrat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini siswa dapat menikmati video sekaligus belajar pentingnya persamaan kuadrat dalam kehidupan. Melalui metode ini, pembelajaran bukan hanya berlangsung menyenangkan tetapi juga bermakna bagi siswa. Pada saat menjelaskan materi, guru menggunakan metode tanya jawab kepada siswa. Menggunakan metode ini, memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah antara guru dan siswa (Juliangkary & Pujilestari, 2022).

4. Tahap penutup

Siswa menyimpulkan apa yang didapat dan guru kembali menyempurnakan. Pada akhir kelas, guru mencoba mengajak siswa untuk menceritakan hal yang mereka dapat dari materi hari ini dan apa yang mereka rasakan.

Pada tahap persiapan, peneliti menggunakan yel-yel untuk mengupayakan semangat siswa. Dari sini, peneliti melihat bahwa awal yang baik di dalam pembelajaran mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran selanjutnya. Dengan cara metode yel-yel ini, menambah energi, fokus siswa dan siap untuk belajar (Suasaningdyah, 2017). Melalui metode ini, siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat memulai pembelajaran menjadi memberikan perhatian dan fokus terhadap pembelajaran selanjutnya.

Di tahap kedua guru melakukan modifikasi urutan pelaksanaan dengan terlebih dahulu melaksanakan tahap pelatihan. Di tahap pelatihan, guru menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu *wordwall* dan disertai dengan reward diakhir games. Melalui metode ini siswa semakin semangat untuk belajar, karena disamping mereka bermain mereka juga belajar dan bekerja secara bersama-sama. Di dalam kelompok peneliti melihat betapa antusiasnya siswa untuk memperebutkan posisi di peringkat pertama.

Dari tahap ini peneliti melihat siswa yang sering mengeluh dan tidak suka mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru menjadi semangat dan tekun secara bersama-sama dengan teman kelompoknya.

Pada tahap ketiga, guru melakukan tahap penyampaian materi. Pada tahap ini, guru berusaha menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam tahap penyampaian materi, peneliti mengawali dengan video pembelajaran mengapa pentingnya belajar persamaan kuadrat. Dengan cara ini siswa dapat menikmati video sekaligus belajar pentingnya persamaan kuadrat dalam kehidupan. Melalui metode ini, pembelajaran bukan hanya berlangsung menyenangkan tetapi juga bermakna bagi siswa. Pada saat guru menjelaskan materi, guru menggunakan metode tanya jawab kepada siswa. Menggunakan metode ini, memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah antara guru dan siswa (Juliangkary & Pujilestari, 2022). Pada saat tanya jawab guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencoba menjawab dan memberikan pendapat selagi tidak keluar dari konteks yang ditanyakan. Melalui metode ini, suasana belajar lebih hidup, karena siswa memiliki peran aktif dalam pembelajaran. Dari tahap ini, peneliti melihat siswa yang tidur saat pembelajaran menjadi fokus dan memberikan perhatian karena siswa sadar betapa pentingnya belajar persamaan kuadrat.

Di tahap yang terakhir siswa menyampaikan apa saja yang mereka dapatkan dalam pembelajaran hari ini. Siswa menyimpulkan apa yang didapat dan guru kembali menyempurnakan. Pada akhir kelas, peneliti mencoba mengajak siswa untuk menceritakan hal yang mereka dapat dari materi hari ini dan apa yang mereka rasakan. Pada tahap ini, peneliti melihat siswa yang tidak mau menjawab pertanyaan dari guru menjadi merespon dan menceritakan apa yang ia dapatkan selama pembelajaran.

Table 2. Hasil penerapan model pembelajaran joyful learning

Tahapan Pembelajaran	Usaha yang dilakukan guru	Respon siswa	Indikator motivasi belajar
Tahap awal	Guru mendiagnosis siswa.	-	-
Tahap persiapan	Guru membuat yel-yel dalam kelas.	Siswa semangat mengikuti awal pembelajaran.	memberikan perhatian atau fokus selama pembelajaran
Tahap penyampaian	Siswa menonton video pembelajaran tentang penerapan dan tujuan belajar persamaan kuadrat. Guru kemudian menanyakan tanggapan siswa terhadap video yang ditonton. Setelah itu, guru menjelaskan konsep persamaan kuadrat dengan metode ekspositori dengan melakukan tanya jawab.	Siswa memperhatikan dengan serius dan mendengarkan setiap penjelasan guru, Siswa memberikan pendapat mengenai video yang ditonton	memberikan perhatian atau fokus selama pembelajaran
Tahap pelatihan	Guru menggunakan metode kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan bantuan media pembelajaran berupa <i>wordwall</i> yang disertai dengan pemberian soal tantangan dan reward.	- Siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena dorongan teman kelompoknya. - Siswa tertantang serta berusaha mengerjakan soal yang diberikan.	- ketekunan atau kegigihan mengerjakan tugas - tidak mudah menyerah dalam kesulitan
Tahap penutup	Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan	Siswa berani menyampaikan pendapatnya.	memberikan perhatian atau fokus selama pembelajaran

pendapat terkait
pembelajaran.

Dari pemaparan di atas, peneliti melihat bahwa penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan ini mampu mengupayakan motivasi belajar siswa. Siswa yang dulunya sukanya tidur dikelas, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, tidak mengerjakan latihan/tugas, serta mengeluh dengan latihan soal berubah menjadi semangat dan memiliki motivasi belajar. Hasil penelitian lain juga membuktikan bahwa pelaksanaan model pembelajaran ini mampu mengupayakan motivasi siswa. Berdasarkan penelitian Pertiwi (2015), penerapan game edukasi berbasis *joyful learning* mampu menarik perhatian siswa serta mengupayakan motivasi belajar matematika siswa di kelas IX A SMA. Dengan game edukasi berbasis model *joyful learning* ini membuat kelas menjadi menyenangkan dan menantang karena siswa belajar sambil bermain. Peneliti juga melihat bahwa keberhasilan model pembelajaran ini bukan dilihat dari segi penggunaan banyaknya metode pengejaran tetapi dari segi kenyamanan siswa terhadap metode pembelajaran yang dilakukan. Apabila siswa nyaman dengan metode pembelajaran yang dilakukan otomatis pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar (Widayanti, 2004). Sehingga dalam penggunaan model pembelajaran ini, guru harus kreatif memilih metode pembelajaran yang cocok untuk siswa sehingga membuat siswa nyaman untuk belajar. Hal ini juga menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran ini karena guru harus mampu menguasai berbagai metode pengajaran dan memilih metode pengajaran yang tepat bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) mampu mengupayakan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika. Dalam penerapannya guru berusaha mencari metode pengajaran yang nyaman dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Tahap model pembelajaran ini dimulai dari tahap diagnosis siswa dan tahap pelaksanaan yang terdiri dari persiapan, penyampaian materi, pelatihan, dan penutup. Keberhasilan model pembelajaran ini terlihat dari pemilihan metode pengajaran yang akan diterapkan di setiap tahap pelaksanaan. Dengan metode yel-yel pada tahap persiapan membuat siswa yang dari tidak semangat dan tidak memperhatikan saat mulai pembelajaran menjadi semangat dan fokus. Dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada tahap pelatihan dengan bantuan media pembelajaran berupa wordwall membuat siswa yang dari sering mengeluh dan tidak suka mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru menjadi tidak mudah menyerah dan tekun secara bersama-sama mengerjakannya dengan teman kelompoknya. Selain itu, dengan menonton video pentingnya belajar persamaan kuadrat, membuat siswa yang dari suka tidur saat pembelajaran menjadi fokus dan memberikan perhatian saat pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Segala puji syukur, Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul "*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN (JOYFUL LEARNING) UNTUK MENGUPAYAKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*". Secara khusus Penulis berterimakasih kepada pihak sekolah dan pihak Universitas Pelita Harapan yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian dan memfasilitasi penelitian ini. Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terkhusus

dalam bidang pendidikan dan semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari yang Maha Kuasa.

REFERENSI

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <https://doi.org/https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17>
- Boiliu, N. I. (2020). *Filsafat Pendidikan Kristen* (2nd ed.). Cawang, Jakarta Timur: UKI Press.
- Darmawan, I. P. A. (2014). Pendidikan kristen di era postmodern. *STT Simpson*, 1(2), 37–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.32490/didaktik.v3i1.38>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>
- Junita, S. (2021). Pengaruh pembelajaran menyenangkan (joyfull learning) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi di SMA negeri 12 pekanbaru (Vol. 14).
- Mulyana, O. P., Izzati, U. A., & Puspitadewi, N. W. S. (2013). Penerapan Relaksasi Atensi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Smk. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 3(2), 103–112. <https://doi.org/10.26740/jptt.v3n2.p103-112>
- Nafi'atul Walidah. (2022). Illumination learning method based on joyful learning for improving learning result of class v on thematic learning in mi amiruddin. *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education*, 6(1), 277–296. <https://doi.org/https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1351>
- Nainggolan, D. M., Nome, N., & Manggoa, R. S. T. (2021). Pentingnya Kontekstualisasi Pada Pendidikan Kristen. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 4(1), 40–52. <https://doi.org/10.47457/phr.v4i1.140>
- Punaji, S. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar*, (November), 289–302.

- Ramadan, F., Istiningsih, S., Erfan, M., Guru, P., Dasar, S., & Mataram, U. (2023). *Pengaruh model joyfull learning berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas iii SD negeri 1 midang the effect of number card media assisted joyfull learning*. 3(3), 169–175. <https://doi.org/https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/373>
- Reski, D. J. (2019). Konsep Kesiapan Siswa dalam Mengerjakan Tugas. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 33–38. <https://doi.org/10.23916/08419011>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Suasaningdyah, E. (2017). Teknik penguatan dan yel-yel motivasi meningkatkan semangat belajar peserta didik pada jam-jam akhir pelajaran. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p113-123>
- Suprihatin, S. (2019). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Widayanti, A. (2004). Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indinonesia*, III(1), 1–3. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v3i1.836>
- Zamsir, Masi, L., & Fajrin, P. (2015). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 lawa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36709/jpm.v6i2.2070>