

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori merupakan landasan konseptual yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Teori-teori yang dibahas di sini berkaitan dengan penggunaan metode *Joyful learning* sebagai sarana pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi bangun datar di sekolah dasar. Teori-teori tersebut juga mendasari rancangan, pelaksanaan, dan analisis penelitian yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika melalui Metode *Joyful learning* di Kelas V SD".

##### **1. *Joyful learning***

###### **a. Pengertian *Joyful learning***

Pembelajaran menyenangkan (*Joyful learning*) adalah model pembelajaran yang dilakukan sambil memainkan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan serta dapat menjadi alternatif sebagai model belajar efektif. Dengan pembelajaran *Joyful learning* tujuan pembelajaran dapat dengan mudah untuk dicapai (Parua & Basha, 2023).

Banyak ahli pendidikan memberikan definisi tentang *Joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan, dengan penekanan

yang berbeda-beda, namun memiliki inti yang sama yaitu menghadirkan suasana belajar yang gembira, aktif, dan bermakna bagi siswa.

Menurut (Bahkti, Nizamuddin Ghiffari, & Salsabila, 2018), *Joyful learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan perasaan senang dan bahagia, sehingga siswa merasa nyaman dan tidak tertekan selama belajar. Dalam suasana seperti ini, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.

(Sufiani & Marzuki, 2021) menjelaskan bahwa *Joyful learning* merupakan pembelajaran yang dirancang dengan mengutamakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa agar mereka aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk belajar.

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa dorongan dari pihak lain. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang besar akan melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat (Handayani, Jolianis, & Putri, 2025). Minat bukan bawaan lahir, melainkan diperoleh dari pengalaman dan proses belajar. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang menyeramkan dan terkadang membosankan. Karena saat proses pembelajaran, pendidik sering kali hanya menggunakan metode mengajar ceramah dan matematika diketahui banyak mempelajari rumus-rumus sehingga peserta didik pun merasa bosan.

Untuk mengatasi kebosanan, penting bagi pendidik untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan model atau media yang menyenangkan serta peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Dengan begitu, dapat membangkitkan kesenangan atau minat peserta didik untuk semangat belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses berlangsung, yang dapat meliputi peningkatan dalam pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga lebih baik dari sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan proses menilai hasil belajar yang dicapai peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. Hal ini berarti bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media dan metode yang tepat untuk memudahkan peserta didik memahami dan meningkatkan prestasi peserta didik (Titin, et al., 2023).

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Joyful learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang gembira, aktif, kreatif, dan bermakna, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran.

### **b. Karakteristik *Joyful learning***

Menurut (Hanani & Yuliastutik, 2023), pembelajaran *Joyful learning* memiliki beberapa karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Belajar dalam suasana gembira siswa merasa senang, tertarik, dan tidak tertekan.
- 2) Kegiatan belajar yang variatif dan kreatif menggunakan permainan edukatif, media interaktif, lagu, atau cerita.
- 3) Keterlibatan aktif siswa siswa menjadi subjek pembelajaran, bukan sekadar pendengar.
- 4) Hubungan positif antara guru dan siswa guru bersikap ramah, terbuka, dan menghargai setiap pendapat siswa.
- 5) Adanya makna dalam pembelajaran materi dikaitkan dengan kehidupan nyata agar lebih relevan dan mudah diingat.

### **c. Prinsip-prinsip *Joyful learning***

Menurut (Hanani & Yuliastutik, 2023), terdapat beberapa prinsip penting dalam penerapan *Joyful learning*, antara lain:

- 1) Keterlibatan aktif siswa, di mana siswa menjadi pelaku utama dalam pembelajaran.
- 2) Lingkungan belajar yang positif dan mendukung, baik secara fisik maupun psikologis.
- 3) Kegiatan belajar yang bervariasi, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

- 4) Interaksi yang hangat antara guru dan siswa, menciptakan hubungan yang akrab dan saling menghargai.
- 5) Umpan balik positif, yang mendorong siswa untuk terus termotivasi dan percaya diri dalam belajar. Tujuan *Joyful learning*

**d. Tujuan utama *Joyful learning***

Tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar bermakna. Tujuan utama *Joyful learning* adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui suasana yang menyenangkan. Dengan suasana positif, siswa dapat lebih mudah memahami materi, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut (Chomsiatun, 2017) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu; 1) faktor intern adalah faktor yang berada dalam diri individu. 2) faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Oemar (2019); Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu seseorang. Menurut (Sudjana, 2014)

Pernyataan lain menurut (Rahma & Hidayah, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar, sedangkan menurut (Sudjana, 2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal serupa dikemukakan oleh (Setiawati, 2018) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar, dilihat dari guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar,

sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa yang telah melalui kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dalam hal ini hasil belajar sebagai tolok ukur kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan, jadi dengan adanya hasil belajar, siswa dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami materi.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku. Perubahan tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar muncul melalui interaksi antara kegiatan mengajar yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan siswa, yang kemudian diakhiri dengan proses evaluasi.

Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur penting untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Melalui hasil belajar, siswa dapat melihat perkembangan dirinya, sedangkan guru dapat menilai

tingkat keberhasilan pembelajaran serta menentukan langkah perbaikan yang diperlukan.

### 3. Materi Bangun Datar

#### a. Trapesium

Trapesium adalah bangun yang memiliki sepasang sisi sejajar.

Jenis:

- Trapesium sama kaki
- Trapesium siku-siku
- Trapesium sembarang

Rumus:

Keliling = sisi a + sisi b + sisi c + sisi d

Dimana:

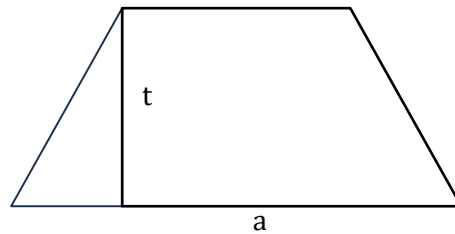
a = Panjang sisi atas

b = Panjang sisi bawah

c = Panjang sisi kiri

d = Panjang sisi kanan

Luas =  $\frac{1}{2} \times (\text{jumlah sisi sejajar}) \times \text{tinggi}$



Gambar 2. 1 Trapesium

b. Belah Ketupat

Belah ketupat memiliki empat sisi sama panjang.

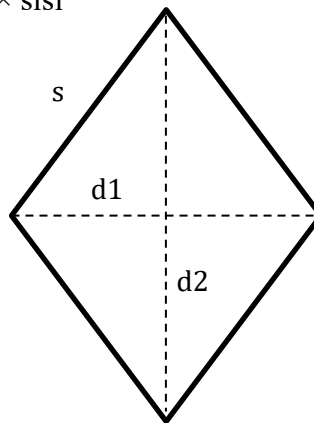
Sifat:

- Diagonal berpotongan tegak lurus.
- Diagonal membagi sudut menjadi dua bagian sama besar.

Rumus:

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times d1 \times d2$$

$$\text{Keliling} = 4 \times \text{sisi}$$



Gambar 2. 2 Belah Ketupat

**4. Langkah Penerapan Metode *Joyful learning***

Dalam penerapan *Metode Joyful learning* guru akan lebih mudah membuka hati pada setiap permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dengan mengetahui permasalahan tersebut guru mampu membuka wawasan serta lembaran baru dalam penerapan metode Teknik yang tepat dalam proses pembelajaran (Kurnia Septa, 2011).

Penggunaan metode dan teknik yang bervariasi dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak. Empat strategi efektif untuk memotivasi siswa belajar dan membuat belajar lebih menarik serta menyenangkan yakni:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar.

Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja.

Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.
- 2) Menyingkirkan rintangan belajar.
- 3) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- 4) Memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
- 5) Menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan tumbuh.
- 6) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar

Pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata dan lagu-lagu / nyanyian yang dapat membuat siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

b. Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik.

Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya.

c. Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswalah yang menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (andai pun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah siswa membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apa lagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang

dengan pembelajaran. Khususnya metode kuis, saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselengi dengan humor yang dapat membuat siswa lebih menikmati pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Penutup

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan ini, malah akan tidak efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam *Joyful learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh siswa dengan memusatkan perhatian, hal itu peluang ada cara mengingat yang kuat akan apa yang terjadi.

Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/ lagu yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutarkan lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana refreasing bagi siswa.

Untuk lebih jelasnya penerapan Metode *Joyful learning* dapat dipahami berdasarkan tabel berikut

**Tabel 2.1 Penerapan Metode *Joyful learning***

| Langka                                      | Aktivitas Guru                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Kegiatan siswa                                                                                                                                                                                                                     | Waktu    |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Kegiatan awal</b>                        | 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.<br>2. Guru meminta ketua kelas memimpin doa.<br>3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan kelas.<br>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menghitung luas bangun datar (segitiga) dengan kegiatan menyenangkan.<br>5. Guru memberikan apersepsi melalui permainan “Tebak Bangun Datar” menggunakan kartu bergambar. | 1. Menjawab salam.<br>2. Berdoa bersama dipimpin ketua kelas.<br>3. Menanggapi pertanyaan apersepsi guru.<br>4. Mengamati tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.<br>5. Mengikuti permainan tebak bangun datar secara antusias. | 5 menit  |
| <b>Kegiatan inti</b><br><b>1. Orientasi</b> | 1. Guru menampilkan slide bergambar objek nyata (rumah, taman, meja, lapangan) yang mengandung bangun datar.<br>2. Guru memunculkan masalah sederhana: “Bagaimana cara menghitung luas area taman berbentuk Segitiga?”<br>3. Guru mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari menggunakan pendekatan menyenangkan (contoh permainan lantai ubin).                        | 1. Mengamati gambar dan permasalahan yang ditampilkan guru.<br>2. Bertanya dan menjawab terkait masalah yang diberikan.<br>3. Memberi contoh bentuk bangun datar di sekitar mereka                                                 | 30 menit |

|                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Penyajian<br/>(Ekspositori)</b>                        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan konsep luas bangun datar dengan peta konsep sederhana.</li> <li>2. Guru memberikan contoh konkret menggunakan alat peraga (papan bentuk, puzzle, atau geoboard).</li> <li>3. Guru memberikan contoh perhitungan luas secara bertahap, jelas, dan terstruktur.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>2. Mengamati alat peraga yang digunakan.</li> <li>3. Menyalin rumus dan contoh soal</li> </ol>                      |
| <b>Latihan terstruktur<br/>(Joyful learning Activity)</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi LKPD berisi soal kontekstual berbasis permainan, misalnya: "Hitung luas bidang pada peta taman bermain!".</li> <li>2. Guru membimbing peserta didik mengerjakan secara kelompok kecil.</li> <li>3. Guru memantau, memberi petunjuk, dan memberi penguatan.</li> </ol>        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi dalam kelompok kecil.</li> <li>2. Menghitung luas bangun datar pada LKPD.</li> <li>3. Membagi tugas dan bekerja secara kolaboratif.</li> </ol>  |
| <b>Elaborasi dan Umpan Balik</b>                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta beberapa kelompok mempresentasikan jawabannya secara santai dan menyenangkan (misalnya melalui "Math Show Time").</li> <li>2. Guru mengklarifikasi kesalahan, memberikan apresiasi, dan memperbaiki pemahaman.</li> </ol>                                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyajikan hasil kerja kelompok.</li> <li>2. Memberikan tanggapan kepada kelompok lain.</li> <li>3. Mendengarkan penjelasan tambahan dari guru.</li> </ol> |
| <b>Penguatan dan Pemahaman Hasil</b>                      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa membuat rangkuman: rumus dan langkah mencari luas bangun datar.</li> </ol>                                                                                                                                                                                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama guru menuliskan rangkuman.</li> </ol>                                                                                                              |

|                |                                                                                                                                                                                                  |                                                                                  |                |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|                | 2. Guru memberikan pertanyaan reflektif: “Bangun datar apa yang paling sering kalian temui?”                                                                                                     | 2. Menjawab pertanyaan reflektif.                                                |                |
| <b>Penutup</b> | 1. Guru mengajak melakukan refleksi singkat mengenai pembelajaran hari ini.<br>2. Guru memberi informasi mengenai materi pertemuan berikutnya.<br>3. Guru menutup kegiatan dengan doa dan salam. | 1 Melakukan refleksi bersama guru.<br><br>2. Mengumpulkan LKPD.<br><br>3. Berdoa | <b>5 Menit</b> |

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tradisional terutama permainan Pathilan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan menjadikan proses belajar lebih menarik, memotivasi, dan relevan, sehingga membantu anak-anak memahami konsep matematika, khususnya bangun datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika melalui *Metode Joyful learning* di Kelas V SD

Penelitian yang dilakukan oleh Amadhani, Nurhadi, Aprilia, & Azainil (2024) melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Joyful learning dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan*

*Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Joyful learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Joyful learning* dan variabel hasil belajar Matematika. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen pada materi bangun ruang, sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada materi bangun datar siswa kelas V SD.

Penelitian lain juga yang digunakan oleh Wulandari, Mulyono, & Mahendra (2024) melakukan penelitian berjudul *Implementasi Metode Joyful learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Joyful learning* dalam pembelajaran Matematika dan jenis penelitian PTK. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keaktifan siswa secara umum, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan aktivitas, hasil belajar, dan respons siswa pada materi bangun datar.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Handayani, Jolianis, & Putri (2025) melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Joyful learning terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penerapan *Joyful learning* pada pembelajaran Matematika. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, yaitu penelitian terdahulu menggunakan eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan PTK.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Hanani & Yuliasutik (2023) melakukan penelitian berjudul *Penerapan Joyful learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Joyful learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penerapan *Joyful learning* pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih berfokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, aktivitas, dan respons siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Parua & Basha (2023) melakukan penelitian yang berjudul *Joyful learning sebagai Alternatif Pembelajaran*

*Efektif pada Sekolah Dasar*. Penelitian menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Joyful learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai efektivitas metode *Joyful learning*. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu merupakan studi pustaka, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara langsung di kelas.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif peserta didik. Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, merasa bosan, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan memahami konsep-konsep Matematika. Dampaknya, hasil belajar siswa menjadi rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Pakong 1 diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar pada materi bangun datar masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu,

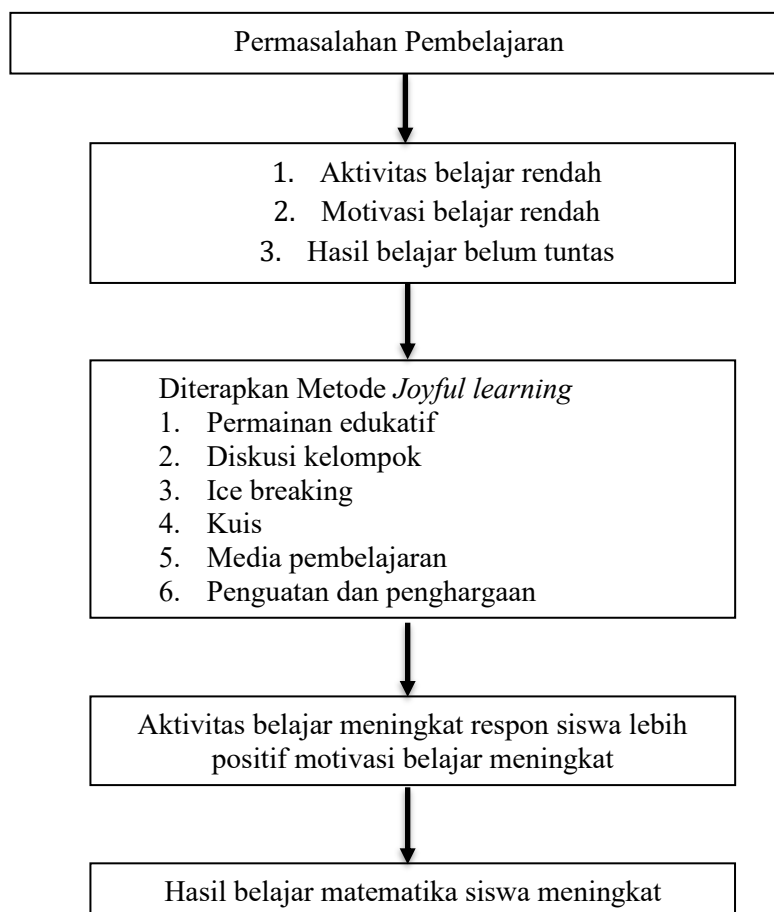
diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Joyful learning*. Metode ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan melalui berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, ice breaking, penggunaan media pembelajaran, serta pemberian penghargaan kepada siswa. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa akan merasa nyaman, lebih percaya diri, aktif bertanya, berdiskusi, dan berani mengemukakan pendapat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penerapan metode *Joyful learning* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meningkatnya aktivitas belajar akan mendorong siswa lebih mudah memahami konsep-konsep Matematika, khususnya pada materi bangun datar. Pemahaman konsep yang baik akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa serta memberikan respons positif terhadap pembelajaran.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan metode *Joyful learning* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD pada materi bangun datar.

Merujuk pada pemaparan kajian teori serta penelitian-penelitian relevan yang telah diuraikan, kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun guna menjadi landasan yang menggambarkan alur pelaksanaan penelitian. Adapun kerangka berpikir tersebut ditampilkan pada gambar berikut:



Bagan ini sesuai dengan isi skripsi Anda yang memfokuskan pada hubungan antara penerapan metode *Joyful learning* dengan peningkatan aktivitas, respons, dan hasil belajar siswa pada materi bangun datar di kelas V SD. Jika diperlukan, saya juga dapat membuat kerangka berpikir ini dalam bentuk diagram siap ditempel ke Microsoft Word menggunakan kotak dan panah yang lebih profesional

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara terhadap hasil yang akan dicapai melalui tindakan yang diberikan dalam penelitian tindakan kelas. Hipotesis ini disusun berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta permasalahan yang ditemukan di lapangan.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Apabila metode *Joyful learning* diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran Matematika pada materi bangun datar di kelas V SDN Pakong 1, maka aktivitas belajar, respons siswa, dan hasil belajar Matematika siswa akan meningkat, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar serta tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Metode *Joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, ice breaking, penggunaan media pembelajaran, serta pemberian penguatan dan penghargaan, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran