

**PENGARUH PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* MELALUI
INVESTIGASI DAN GAME EDUCATION
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**THE INFLUENCE OF LEARNING THROUGH JOYFUL
APPROACH
INVESTIGATION AND GAME EDUCATION AGAINST
THE STUDENT LEARNING OUTCOMES**

Novi Rozhalina

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP

Universitas Muhammadiyah Jember

Email: novrozhalina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini yaitu *quasi experiment*. Kelas yang digunakan ada dua. Kelas eksperimen VII A dan kelas kontrol VII B. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda dan uraian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yaitu *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal dan diperoleh hasil uji *U Mann Whitney* sebesar 0,000 untuk *pretest* dan 0,000 untuk *posttest*. Nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *joyful learning*, investigasi, *game education*, hasil belajar.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim to find out the influence of joyful approach to learning through investigation and game education towards the learning outcomes of students. This type of research is quasi experiment. There are two classes used. Experiment class with class VII A and control class with VII B. Test instruments used in the form of multiple choice question and descriptions. The sampling technique used in this study purposive sampling. The results showed that abnormal and Gaussian data retrieved hasil Mann Whitney U test of 0.000 to pretest and posttest to 0.000. The value of the probability of 0.000 0.05 indicates that $H_0 <$ rejected and accepted meaning that there H_a differences influence the approach of joyful learning through investigation and game education towards the learning outcomes of students.

Keyword: joyful learning, investigation, game education, the results of the study.

PENDAHULUAN

Suyono (2011) menyatakan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dapat terlihat pada mutu pendidikan. Inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya dapat dinilai dari hasil belajar siswa, namun juga dapat dinilai dari proses yang berlangsung dalam pembelajaran. Komponen yang menunjang dalam pembelajaran di antaranya pendekatan, model, metode, media, dan sumber belajar.

Beberapa fakta yang terlihat banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan cara penyampaian guru yang kurang menarik, kurang menyenangkan, dan kurang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini lebih berpusat kepada guru, guru mentransferkan ilmu kepada siswa sehingga terkesan monoton dan menimbulkan rasa bosan. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan siswa tidak antusias terhadap materi yang disampaikan dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat pada beberapa siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Watukebo dengan hasil belajar IPA di bawah standar yang ditetapkan pihak sekolah. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dapat menimbulkan kurangnya rasa ketertarikan siswa. Kurangnya ketertarikan siswa juga akan mempengaruhi suasana kelas. Guru juga seharusnya memperhatikan kondisi dan suasana kelas saat pembelajaran agar siswa tidak bosan. Hal tersebut dapat dilakukan sebuah variasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu *joyful learning* melalui investigasi dan *game education*. *Joyful learning* dipilih karena merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Ismail, 2009). Faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan

dan merangsang anak untuk belajar. Menurut Syah dan Kardinata (2009) ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, sebagai berikut.

1. Menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang (menyenangkan).
2. Menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan aktif.
3. Terlibatnya aktivitas otak kanan dan otak kiri.
4. Adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi siswa untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari.
5. Adanya situasi belajar emosional yang positif.

Proses pembelajaran yang menyenangkan ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan pengalaman nyata dari apa yang menjadi pokok bahasan dan siswa lebih mudah dalam menerima materi. Pembelajaran dengan investigasi ini terutama pada materi Ekosistem sangat baik karena pada Ekosistem baik guru maupun siswa dapat belajar secara langsung pada objek yang diamati. *Game education* berbantuan monopoli *smart science* berisi pertanyaan mengenai materi yang dikemas secara menyenangkan. Penggunaan investigasi dan *game education* berbantuan monopoli *smart science* ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan harapan dapat membantu kesulitan siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu *quasi experiment* dengan perlakuan atau *treatment* yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Penelitian dilaksanakan di kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah populasi dalam penelitian terdiri dari empat kelas yaitu VII A, VII B, VII C, dan VII D. Desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Group Pretest Posttest Design*. Menurut Jakni (2016) pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 1

NR ₁ O ₁ X O ₂
NR ₂ O ₃ - O ₄

Keterangan:

NR₁ : kelompok eksperimen tidak dipilih secara random/ acak.

NR₂ : kelompok kontrol tidak dipilih secara random/ acak.

O₁,O₃ : *pretest* (kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan).

X : perlakuan.

O₂,O₄ : *posttest* (kelompok eksperimen dan control setelah perlakuan).

Prosedur penelitian meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap akhir. Sampel dalam penelitian diambil sebanyak dua kelas dari populasi empat kelas dengan *purposive sampling*. Teknik tersebut digunakan karena keterbatasan waktu sehingga sampel yang terpilih berdasarkan nilai Ujian Akhir Semester Ganjil.

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo, Ambulu, Jember dengan alasan belum dilakukan penelitian yang sejenis dan adanya ketersediaan pihak sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes yang terdiri dari pilihan ganda dan uraian. Hasil tes tersebut akan dihitung validitas dan reliabilitas dengan bantuan SPSS. Menurut Arikunto (2010) rumus validitas yang digunakan yaitu korelasi *product moment*, sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N : jumlah sampel.

X : nilai hasil uji coba.

Y : nilai rata-rata harian.

Validitas sudah dilakukan maka reliabilitas dapat dihitung menggunakan rumus *Alpha* untuk soal pilihan ganda dan rumus *Spearman-Brown* untuk soal uraian. Soal dapat dikatakan baik, soal diperbaiki, soal ditolak, soal diterima

dihitung dengan daya pembeda melalui SPSS 20.0 dan juga tingkat kesukaran soal dapat dihitung melalui SPSS 20.0.

Tes dapat digunakan apabila sudah dianalisis menggunakan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran soal untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut di olah dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* bantuan SPSS 20.0 untuk mengetahui normal tidaknya data yang diperoleh dan juga dilakukan uji homogenitas. Data yang terdistribusi normal akan dilanjutkan dengan uji hipotesis berupa uji parametrik misalnya uji t sedangkan apabila data yang dihasilkan berdistribusi tidak normal maka menggunakan uji nonparametrik misalnya uji *U Mann Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil tes. Nilai rata-rata kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3

Tabel 2. Hasil *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

No	Komponen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah siswa	34	34
2	Nilai tertinggi	75	95
3	Nilai terendah	55	55
4	Rata-rata	64,73	82,69

Tabel 3. Hasil *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

No	Komponen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah siswa	34	34
2	Nilai tertinggi	75	86
3	Nilai terendah	50	60
4	Rata-rata	60,55	77,78

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Hal ini disebabkan oleh pemberian perlakuan dan kemampuan masing-masing individu terhadap materi. Data nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan kemudian akan dihitung uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 20.0. Berdasarkan

hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS 20.0 dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		N_gain	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		76	76	76
Normal parameters ^{a,b}	Mean	0,2711	67,8618	76,743
	Std. Deviation	0,18023	10,92935	9,01868
Most extreme differences	Absolute	0,160	0,103	0,154
	Positive	0,160	0,103	0,071
	Negative	-0,143	-0,74	-0,154
Test statistic		0,1600	0,103	0,154
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,000	0,044	0,000

Kriteria:

Sig. < α : H_0 ditolak; H_a diterima.

Sig. > α : H_0 diterima; H_a ditolak.

Berdasarkan analisis uji normalitas diperoleh nilai probabilitas (Sig. 2 tailed) untuk *pretest* dan *posttest* memiliki signifikansi kurang dari $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat tidak normal, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Data yang tidak normal akan dianalisis menggunakan uji nonparametrik *U Mann Whitney*. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji *U Mann Whitney* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N_gain
<i>Mann Whitney U</i>	125,000	156,000	714,500
<i>Wilcoxon W</i>	905,000	936,000	1417,500
Z	-6,217	-5,910	-0,074
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,941

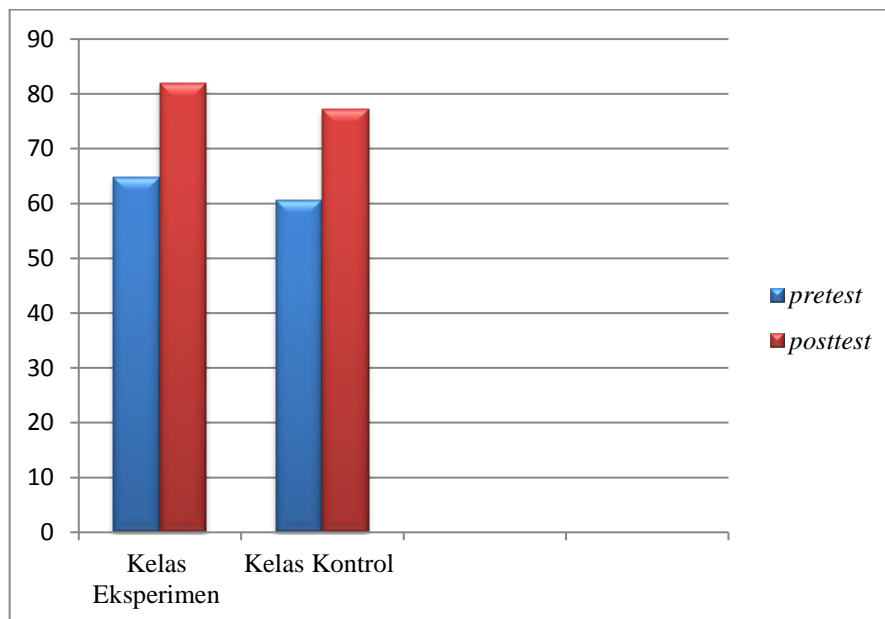
Probabilitas > 0.05, maka H_0 diterima.

Probabilitas < 0.05, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) memiliki ilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Pelaksanaan *joyful learning* melalui investigasi dilakukan pada kelas eksperimen dengan melakukan kegiatan investigasi di luar kelas. Kegiatan ini

dilakukan secara berkelompok dengan mengamati objek yang menjadi pembelajaran, karena materi yang digunakan juga mendukung penggunaan investigasi ini. Ekosistem tidak hanya dapat dipelajari dengan materi yang ada dikelas tetapi siswa disini juga bisa belajar dari luar kelas dengan menginvestigasi secara langsung. Pembelajaran dengan investigasi dalam pelaksanaannya siswa melakukan pengamatan dengan tujuan dapat memperoleh berbagai informasi pada kegiatan yang dilakukan. Hal ini berlaku juga bagi *game education*. Siswa dalam anggota kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan permainan *game education* ini, apabila soal tidak bisa dijawab maka soal akan dilempar pada kelompok lain dan berebut untuk memperoleh skor. Pelaksanaan pembelajaran dengan investigasi dan *game education* memberikan dampak positif terhadap kognitif siswa. Hal ini dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik diatas menggambarkan perbedaan hasil belajar kognitif pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Nilai *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan dikarenakan oleh perlakuan yang diberikan terutama pada kelas eksperimen dengan pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education*. Hal ini dapat diartikan bahwa pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* berpengaruh karena dalam pembelajarannya siswa bermain sambil belajar dengan tidak merasa tertekan terhadap pemahaman materi. Hal ini didukung oleh Hermawan dkk (2014) dalam

penelitiannya menyatakan perbedaan hasil belajar yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan dampak dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* siswa diarahkan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa.

Pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* berpengaruh pada hasil kognitif kelas eksperimen. *Joyful learning* melalui pengamatan yang dilakukan di area lingkungan sekolah secara menyenangkan dan tidak membosankan. Pengamatan bertujuan untuk membawa siswa ke dalam pembelajaran secara nyata dan belajar akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Dryden dalam Septiawan, 2012). Sesuai dengan pernyataan Hermawan (2014) lingkungan atau suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran tradisional yang lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Kegiatan investigasi di area lingkungan sekolah dan bermain *game education* ini membuat siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang memudahkan siswa dalam hal mengingat materi yang dipelajari.

Perlakuan investigasi berdampak positif terhadap hasil belajar. Hal tersebut diperkuat pada penelitian yang dilakukan oleh Anggry (2013) bahwa investigasi memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan sikap ilmiah karena mengaktifkan siswa dan memunculkan sikap ilmiah, memberikan pengalaman belajar secara langsung, pemahaman konsep lebih mendalam melalui kegiatan yang sudah dilakukan. Selain investigasi, *game education* juga mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa, baik investigasi maupun *game education* ini merupakan pembelajaran yang bersifat berpusat pada siswa, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pendekatan *joyful learning* melalui *game education* ini untuk mengasah dan lebih memahami materi yang sudah dipelajari oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Vikagustanti (2014) penggunaan media monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa *joyful learning* melalui *game education* memiliki

kelebihan yaitu dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih aktif dan tertarik pada pembelajaran melalui *game education* berbantuan monopoli *smart science*.

Menurut Rohman & Amri (2013), media monopoli mempunyai kekurangan maupun kelebihan. Kekurangan monopoli *smart science* terletak pada bahan pembuatan media yang dinilai tidak ramah lingkungan karena menggunakan banyak kertas, selain itu pengarahannya dan pesan moral dari guru perlu ditekankan agar media tidak disalahgunakan. Kelebihan monopoli *smart science* dapat dilihat dari sifatnya yang fleksibel sehingga membuat media ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, pembuatan yang mudah, ekonomis, menambah semangat siswa karena mendapatkan *reward*, dan siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penggunaan pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo pada materi Ekosistem. Pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* ditunjukkan oleh hasil peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 64,73 menjadi 81,88 dan pada kelas kontrol dengan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 60,55 menjadi 77,26. Berdasarkan uji hipotesis nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo pada materi Ekosistem.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang diberikan peneliti bagi guru alangkah baiknya khususnya mata pelajaran IPA menggunakan pendekatan dan metode yang inovatif dalam pembelajarannya karena IPA merupakan pembelajaran yang komplis sehingga perlu ada cara lain untuk siswa senang dalam mempelajari dan cara tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa sendiri dan juga bagi peneliti lain sebaiknya menggunakan menggunakan soal tes yang dibuat sendiri saat menentukan kelas menggunakan *purposive sampling*.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggry. 2013. *Penerapan Metode Investigasi pada Pembelajaran Materi Larutan Penyangga untuk Meminimalisasi Miskonsepsi Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP Universitas Negeri Semarang. Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*- ed rev., cet. 14. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawan, Putra, dan Suniasih. 2014. Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol 2 No 1*. (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2470/2132>, diakses tanggal 2 April 2017).
- Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman & Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Septiawan. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga: Program PGSD Universitas Kristen Satya Wacana.
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Syah dan Kariadinata. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Bahan Pelatihan, UIN Sunan Gunung Djati.
- Vikagustanti, Sudarmin, dan Pamelasari. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal Vol 3 No 2*. (Online), (journal.unnes.ac.id/artikel_sju/usej/3330, diakses tanggal 27 Maret 2017)