

## **Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar melalui Strategi *Joyful Learning***

**Nuri Ramadani<sup>1\*</sup>, Biya Ebi Praheto<sup>2</sup>, Handoko<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

<sup>3</sup> SD Negeri 2 Pandowan, Kulon Progo

\*email: <sup>1</sup> [nuriramadhani5@gmail.com](mailto:nuriramadhani5@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi masalah rendahnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil tes siswa dan wawancara dengan guru kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan melalui strategi *joyful learning*. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain Kemmis & Mc. Taggart meliputi tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan sebanyak 12 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, jurnal catatan guru, dan dokumentasi. Teknik Analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan tindakan yaitu minimum sebesar 75% dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran matematika yaitu 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *joyful learning* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tiap siklus. Hasil tes kemampuan kognitif pada pratindakan siklus yaitu 50 % siswa tuntas dengan nilai rata-rata kelas 68,67 kategori "kurang". Pada siklus I meningkat menjadi 75 % siswa tuntas dengan nilai rata-rata kelas 75,67 kategori "baik". Pada siklus II meningkat kembali menjadi 83% dengan nilai rata-rata kelas 87,33 kategori "sangat baik".

**Kata Kunci:** kemampuan kognitif; penjumlahan dan pengurangan; *joyful learning*.

### **Pendahuluan**

Pendidikan di negara Indonesia tersedia dan terselenggara pada tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan informal, nonformal, dan formal (Setyawati dkk, 2023:98). Ketiga jalur pendidikan tersebut saling melengkapi sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan setiap individu. Pendidikan formal yang dilaksanakan di Indonesia salah satunya yaitu jenjang Sekolah Dasar atau SD (Muliani & Muniks, 2020:2). Pendidikan SD meliputi proses membimbing, melatih, dan mengajar siswa dengan usia antara 6 - 12 tahun. Pada proses pembelajaran diperlukan interaksi antara guru dan siswa agar terlibat langsung didalam kegiatan pembelajaran. Matematika merupakan salah satu contoh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar dijadikan salah satu kajian penting dalam membekali siswa pada kemampuan menghitung dan mengolah data (Avana,dkk. 2022:364).

Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur guna mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar dapat dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Hal tersebut sesuai yang disampaikan Suartini, (2022:142) bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yang terdapat dalam diri siswa dan faktor eksternal diluar diri siswa. Faktor internal meliputi motivasi, minat, bakat, dan tingkat intelegensi (Handayani & Mahrita, 2020: 44). Faktor eksternal dapat berupa strategi pembelajaran, kegiatan pembelajaran siswa, dan lingkungan belajar (Slameto, 2015:54). Faktor internal yang ada dalam diri siswa harus

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 463**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

dioptimalkan dan dikendalikan oleh setiap individu. Adapun faktor eksternal yang menjadi problema dalam belajar harus diatasi dan diperbaiki oleh pihak terkait.

Aspek kognitif adalah salah satu indikator hasil belajar siswa. Kemampuan kognitif berhubungan dengan penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran. Susanto (2011:48) berpendapat bahwa kognitif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan individu dalam menilai, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Aspek kemampuan kognitif terdiri dari 6 aspek kemampuan yaitu kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Keenam aspek dalam kemampuan kognitif tersebut merupakan level/tingkat kemampuan setiap individu dimulai pada level sederhana hingga level tertinggi dalam berpikir.

Sebuah survei skala internasional dari OECD (*Organization for Economic Co-Operation and Development*) tahun 2018 yaitu PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang mengukur tingkat literasi dasar siswa untuk usia 15 tahun dalam kategori matematika, sains, membaca. Pada kategori kemampuan matematika Indonesia memiliki skor rata-rata 370 yang menduduki peringkat ke-73. Kemampuan sains berdasarkan hasil PISA memperoleh skor rata-rata 396 sehingga menduduki peringkat ke-75. Kategori kemampuan membaca mendapatkan skor rata-rata 371 sehingga Indonesia mendapatkan peringkat ke-74 (Hewi & Shaleh, 2020: 34). Berdasarkan peringkat pada ketiga kategori tersebut, kemampuan matematika siswa di Indonesia terlihat paling rendah. Indonesia memperoleh peringkat ke-73 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam PISA pada kategori kemampuan matematika (Hewi & Shaleh, 2020:35). Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dinyatakan bahwa hasil PISA Indonesia masih memprihatinkan sama seperti tahun-tahun sebelumnya yaitu peringkat Indonesia berada di 10 besar terbawah (Hewi & Shaleh, 2020:39). Aspek penilaian oleh PISA meliputi literasi matematika, literasi sains, dan literasi membaca (bahasa) yang merupakan aspek bahasa dan perkembangan kognitif dengan diberikan stimulus secara sistematis dan konsisten (Hewi & Shaleh, 2020:40).

Data PISA di atas menunjukkan bahwa kualitas pendidikan pada pembelajaran matematika di Indonesia perlu ditingkatkan. Pembelajaran matematika bagi sebagian siswa menjadi hal yang menakutkan di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Rohmah dkk., (2023:2) yang menyatakan bahwa masih banyak siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran sulit karena siswa mengalami kesulitan memahami matematika bersifat abstrak. Siswa bahkan berpikir untuk menghindari pelajaran matematika. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi khususnya matematika sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh menjadi rendah (Dwi & Audina, 2021:94). Pemahaman tentang materi dan konsep-konsep matematika perlu ditingkatkan agar dapat dipahami dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 – 14 Juli 2023 di SD Negeri 2 Pandowan pada siswa kelas II ditemukan nilai Ulangan Harian (UH) pada mata pelajaran matematika masih tergolong sangat rendah. Dari Jumlah 12 siswa hanya 6 siswa yang nilainya tuntas dengan 2 siswa mendapat nilai 90, 1 siswa dengan nilai 80 dan 6 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari KKM dengan nilai terendah 12. Selain nilai pada pembelajaran matematika, peneliti membandingkan nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa 8 siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 4 siswa lain mendapat nilai tidak tuntas. Pada mata pelajaran PPKn menunjukkan 9 siswa mendapatkan nilai tuntas

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 464**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

sedangkan 3 siswa lain memperoleh nilai tidak tuntas. Pada mata pelajaran SBdP menunjukkan bahwa 10 siswa memperoleh nilai tuntas, sedangkan 2 siswa lain memperoleh nilai tidak tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, presentase ketuntasan nilai siswa paling rendah pada pembelajaran matematika. Setelah dilakukan observasi lebih lanjut oleh peneliti, didapatkan hasil penilaian harian pada materi penjumlahan dan pengurangan menunjukkan 6 dari 12 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM, sedangkan 6 siswa lain mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran penjumlah dan pengurangan perlu ditingkatkan. Pemahaman materi siswa pada materi tersebut masih sangat kurang sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal.

Kemampuan kognitif pada siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan perlu ditingkatkan. Saat kegiatan proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa masih kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Sebanyak 25% siswa sering mengganggu teman yang sedang memperhatikan penjelasan guru. Sebanyak 50% siswa terlihat kurang tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran terlihat hanya terpusat pada guru, sedangkan anak-anak lebih sering mendengarkan dan mencatat. Pembelajaran matematika yang dianggap sulit oleh anak-anak terlihat semakin menakutkan jika suasana pembelajaran tidak dirancang sebaik mungkin oleh guru.

Fakta yang ditemukan di SD Negeri 2 Pandowan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum berjalan secara optimal. Guru memegang peranan yang sangat penting sebagai komponen dalam proses belajar mengajar dalam menyelesaikan masalah tersebut. Peran guru bukan hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran saja, melainkan lebih dari itu. Guru dapat dikatakan sebagai pengendali dalam kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pengajaran menjadi menarik dan efektif. Adapun salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan bagi siswa, membuat siswa lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa. Sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa diantaranya menggunakan metode, media maupun strategi pembelajaran. Berkaitan dengan kondisi dan suasana belajar siswa di kelas II SD Negeri 2 Pandowan, salah satu komponen penting ialah penggunaan strategi pembelajaran. Dick dan Carey (Sanjaya, 2007:7) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran meliputi komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahap kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai pembelajaran tertentu. Pada kondisi ini guru perlu merancang strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga materi yang tersampaikan menjadi lebih baik dalam suasana pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Strategi *Joyful learning* adalah strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk melibatkan siswa dalam mempelajari materi. Strategi pembelajaran *joyful learning* memiliki makna bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada suasana yang mengesankan dan menyenangkan (Sufiani & Marzuki, 2021:125). *Joyful learning* merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran yang di rancang untuk memberikan kesan suasana pembelajaran penuh keceriaan, menyenangkan, dan tidak membosankan (Djamarah dkk, 2010: 377). Suasana pembelajaran yang penuh dengan keceriaan dan menyenangkan mampu menciptakan suasana

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 465**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

belajar bagi siswa menjadi lebih baik. Hal tersebut tentu berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami. Kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar dan terus belajar. Terdapat beberapa jenis kegiatan dalam strategi *joyful learning*. Menurut pendapat Rudiana (2012:110) bahwa kegiatan dalam menerapkan strategi *joyful learning* meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan yel-yel, *brayn gym* atau senam otak, dan humor. Kegiatan yel-yel digunakan pada awal kegiatan pembelajaran guna mengecek kesiapan mental siswa sebelum belajar dan membangkitkan semangat belajar siswa. Pemberian humor di sela-sela kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa mampu memecah ketegangan saat proses pembelajaran, selain itu dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang dinamis dan menyenangkan. *Brayn Gym* diberikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemberian jenis kegiatan *brayn gym* saat anak mengalami kejenuhan sehingga dapat kembali mengarahkan otak agar siap menerima materi berikutnya.

Penerapan ketiga jenis kegiatan dalam *joyful learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan, siswa juga menjadi lebih aktif dan nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hubungan antara guru dengan siswa juga menjadi lebih baik, sehingga hasil belajar diharapkan lebih maksimal. Strategi *Joyful learning* dapat dijadikan alternatif dalam membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang awalnya kurang menarik siswa dapat diubah menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar seperti sedang bermain sehingga siswa tertarik dan aktif terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan strategi ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelebihan strategi *joyful learning* ini adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan rileks, banyak strategi yang bisa diterapkan, meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa, lebih bervariasi ketika menyampaikan materi pembelajaran (Mulyasa, 2010:215). Melalui penerapan strategi *joyful learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih rileks dan menyenangkan, penyampaian materi menjadi lebih bervariasi sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Istiqomah & Prihatnani (2019:481) bahwa penerapan strategi *joyful learning* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan kondisi dan urgensi rendahnya kemampuan kognitif matematika pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Sekolah Dasar, peneliti berupaya meningkatkan kemampuan kognitif matematika siswa melalui strategi *joyful learning* di SD Negeri 2 Pandowan. Sehingga, peneliti mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Strategi *Joyful learning*".

## **Metode**

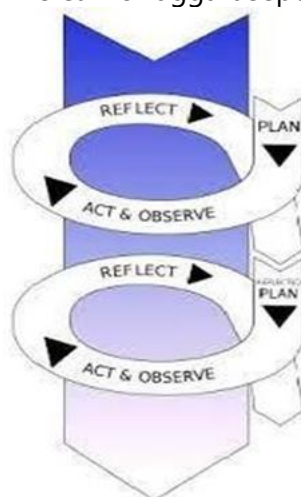
Metode pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Pada penelitian tindakan kelas kolaboratif perlu adanya kerjasama, peneliti berperan dalam melakukan tindakan sedangkan pihak lain berperan sebagai pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan (Arikunto, Suhardjono, and Supardi 2016). PTKK ini dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat, guru dan dosen. PTKK ini dilaksanakan sebagai strategi

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 466**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

pemecahan masalah dengan melakukan suatu tindakan nyata kemudian merefleksi hasil tindakan. PTKK dilakukan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui strategi pembelajaran *joyful learning*.

Desain Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif (PTKK) dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart. Model Kemmis & Mc. Taggart yang dikembangkan dari konsep dasar Kurt Lewin. Pada model Kemmis & Mc Taggart, komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observe*) dijadikan sebagai satu kesatuan. Kedua komponen tersebut dijadikan satu kesatuan karena pada waktu tindakan dilakukan, observasi juga dilakukan peneliti. Penelitian ini menggunakan PTKK model dari Kemmis dan Taggart yang terdiri atas tiga siklus yaitu pratindakan siklus, siklus I dan siklus II. Tiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Secara skematik rancangan PTKK model Kemmis & Mc Taggart seperti gambar berikut.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis & Mc. Taggart

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 orang dengan rincian 4 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Selain siswa, guru kelas II juga menjadi subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian yaitu penerapan strategi *joyfull learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, jurnal catatan guru, dan tes. Observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan dan pencatatatan terkait aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan penerapan strategi *joyful learning*. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II dan siswa yang dijadikan subjek penelitian yakni siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat penerapan strategi *joyful learning*. Jurnal Catatan guru merupakan tindakan guru untuk mencatat beberapa hal terkait pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai dengan kegiatan penutup. Tes yang diberikan kepada siswa tentu disesuaikan dengan bahan ajar atau materi pembelajaran pada saat itu yaitu penjumlahan dan penguraangan bilangan. Pemberian soal evaluasi pada penelitian ini dilakukan setiap akhir siklus, sehingga terdapat 3 soal evaluasi. Bentuk soal pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II adalah uraian.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 467**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

Analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan oleh peneliti dengan cara merefleksi hasil observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan siswa di dalam kelas. Data yang berupa kata-kata dari hasil observasi, wawancara, jurnal catatan guru dan dokumentasi diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif.

Teknik analisis data kualitatif ini berpedoman pada metode analisis dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014: 12-14) menganalisis data menggunakan tiga langkah yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kondensasi data merujuk pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasi data. Perhitungan tes kemampuan kognitif siswa dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Menurut Pardjono, dkk (2007: 54), data kuantitatif adalah informasi yang ditemukan di lapangan dan mempunyai karakteristik dapat ditampilkan dalam bentuk angka. Data kuantitatif penelitian ini didapatkan dari hasil tes kemampuan kognitif yang dilaksanakan di setiap akhir siklus. Data yang telah didapatkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata siswa dalam satu kelas dapat dihitung menggunakan rumus Sudjana (2008:138), sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$X$  = rata-rata kelas (mean)

$\sum x$  = jumlah skor seluruh siswa

$N$  = jumlah siswa

Setelah diperoleh data terkait nilai rata-rata siswa dalam satu kelas, analisis data kuantitatif juga dapat dihitung dari banyaknya siswa yang telah lulus atau nilainya melampaui Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Selanjutnya, presentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM dapat dihitung dengan mengadopsi rumus frekuensi relatif (angka persen) Sudijono, (2010:43) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = persentase

$f$  = frekuensi

$N$  = jumlah frekuensi

Berdasarkan rumusan frekuensi relatif (angka persen) diperoleh rata-rata nilai siswa setiap siklus dan presentase siswa yang telah mencapai KKM. Setelah menemukan hasil dari skor tiap siswa, maka dapat dibandingkan dengan kriteria keberhasilan tindakan. Apabila hasil yang diperoleh telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan ini, maka tujuan penelitian telah tercapai. Apabila kriteria keberhasilan belum memenuhi, dapat dilakukan penelitian pada siklus berikutnya berdasarkan evaluasi pada siklus sebelumnya sampai memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu meningkatnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan.



**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 468**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

Hasil observasi dalam bentuk presentase tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria/kategori yang mengadopsi pendapat dari Kusumah & Dwitagama (2012:154) sebagai berikut.

**Tabel 1.** Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran

Taraf Keberhasilan	Kategori
85% - 100%	Sangat baik
70% - 84%	Baik
55% - 69%	Cukup
46% - 54%	Kurang
0% - 45%	Sangat kurang

Penelitian dikatakan berhasil apabila hasil tes kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Meningkatnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata hasil tes mampu melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Peningkatan tersebut berupa nilai rata-rata kelas yang mencapai presentase dengan banyaknya siswa yang tuntas minimum 75%.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Hasil penerapan strategi *Joyful learning* menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran dan kemampuan kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. Hasil pengamatan pembelajaran pada prasiklus menunjukkan bahwa masih kurangnya keaktifan, motivasi dan suasana belajar, dan hasil kemampuan kognitif dari siswa. Pada Siklus I diperoleh hasil pengamatan pembelajaran adanya peningkatan menjadi baik pada keaktifan siswa, motivasi dan suasana belajar siswa, serta kemampuan kognitif siswa. Pengamatan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan pada aspek keaktifan siswa selama pembelajaran, motivasi belajar siswa, suasana belajar siswa, dan hasil kemampuan kognitif siswa menjadi sangat baik.

Data yang telah diperoleh peneliti pada hasil pengamatan pembelajaran ketika pratindakan siklus, siklus I, dan siklus II pada aspek mata pelajaran matematika dapat diamati pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Hasil Pengamatan Pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Presentase					
	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Skor	Presentase	Skor	Presentase	Skor	Presentase
Siswa aktif selama pembelajaran	18	50 %	28	78 %	33	92 %
Motivasi belajar siswa	20	56 %	27	75 %	33	92 %
Suasana belajar siswa	20	56 %	25	69 %	31	86 %
Hasil kemampuan kognitif siswa	13	50 %	20	77 %	22	85 %
<b>Rerata</b>	<b>18</b>	<b>52,78%</b>	<b>25</b>	<b>74,79 %</b>	<b>30</b>	<b>88,15 %</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Kurang</b>		<b>Baik</b>		<b>Sangat Baik</b>	

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 469**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

Berdasarkan data tabel 2 dapat diketahui bahwa setelah dilakukan perhitungan pada pengamatan pembelajaran pratindakan siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh hasil rata-rata pada tiap siklus yang meningkat. Pada pratindakan siklus rerata skor 18 dengan presentase sebesar 52,78 % dalam kategori kriteria kurang. Siklus I diperoleh rata-rata skor 25 dengan presentase sebesar 74,79 % dalam kategori kriteria baik. Pada d siklus II diperoleh rata-rata skor 30 dengan presentase sebesar 88,51 % dalam kategori sangat baik.

Hasil tes kemampuan kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada pratindakan siklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus hanya terdapat 6 siswa yang tuntas pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan. pada tabel di bawah ini. Siklus I menunjukkan adanya peningkatan pada ketuntasan kemampuan kognitif siswa yaitu menjadi 9 siswa yang tuntas. Pada siklus II terdapat 10 dari 12 siswa yang tuntas pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan. Berikut disajikan tabel hasil nilai kognitif siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus 2.

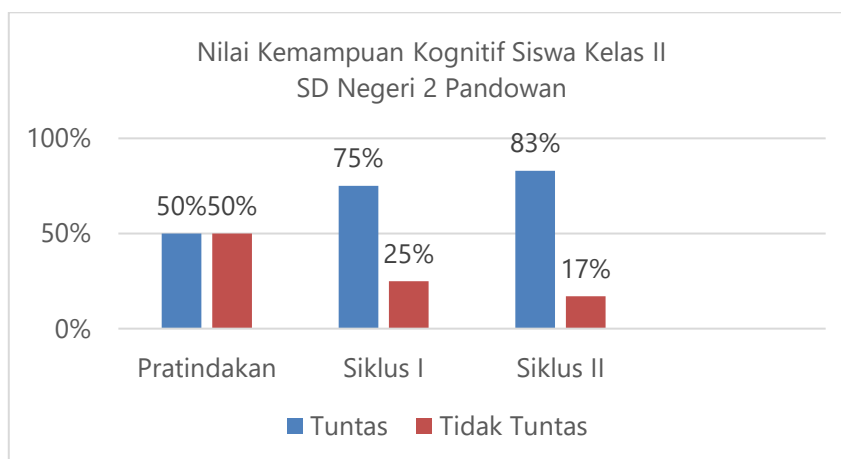
**Tabel 3.** Hasil Nilai Kognitif Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Presentase dan Ketuntasan Nilai Kognitif Siswa					
		Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	AHA	68	TT	76	T	84	T
2	AP	92	T	96	T	100	T
3	BSA	76	T	80	T	92	T
4	DIS	84	T	88	T	96	T
5	DA	40	TT	56	TT	64	TT
6	GBA	80	T	76	T	88	T
7	KDM	88	T	92	T	96	T
8	MZ	64	TT	72	T	92	T
9	NH	60	TT	60	TT	84	T
10	OHA	48	TT	64	TT	68	TT
11	RKA	52	TT	72	T	92	T
12	RD	72	T	76	T	92	T
<b>Rata-rata</b>		68,67		75,67		87,33	
<b>Nilai Tertinggi</b>		92		96		100	
<b>Nilai Terendah</b>		40		56		64	

Keterangan : T = Tuntas TT = Tidak Tuntas



Berikut ini grafik hasil tes kemampuan kognitif siswa kelas II SD Negeri 2 Pandwoan.



**Gambar 2.** Perbandingan Presentase Hasil Kemampuan Kognitif pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik gambar 2. terjadi peningkatan presentase ketuntasan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II sedangkan pada presentase siswa tidak lulus mengalami penurunan. Presentase siswa yang tuntas dari prasiklus sebesar 50% menjadi 75% pada siklus I, dan pada siklus II adalah 83%. Presentase siswa yang tidak tuntas pada pratindakan siklus sebesar 50% menjadi 25% pada siklus I dan 17% pada siklus II.

### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 2 Pandowan pada bulan Juli- Agustus semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan 3 siklus dengan 2 pertemuan di setiap siklusnya. Pembelajaran yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan 3 kali tes untuk pratindakan siklus, siklus I, dan II. Pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan dilakukan menggunakan strategi *joyful learning*. Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) merupakan proses pembelajaran yang terdapat kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan tertekan atau paksaan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan yaitu adanya hubungan baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Mulyasa 2010).

Strategi *joyful learning* menurut hasil penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Hal tersebut karena dengan menerapkan strategi *joyful learning* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terutama kelas rendah. Diantara karakteristik yang sesuai dengan strategi ini adalah adanya minat pada hal-hal konkret, rasa ingin tau yang tinggi, siswa membutuhkan guru untuk membantu menyelesaikan tugasnya, dan siswa gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama (Djamarah, 2008:125).

Proses pembelajaran menggunakan strategi *joyful learning* dalam pelaksanaannya menggunakan media yang konkret. Adanya minat siswa pada hal-hal konkret diwujudkan oleh guru melalui kegiatan kuis yang menggunakan kartu bilangan, soal cerita, dan makanan khas tradisional. Pada pembelajaran siklus I, guru menampilkan gambar dan soal cerita tentang

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 471**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

penjumlahan kemudian meminta siswa menyelesaikan permasalahan penjumlahan dengan berbagai cara penjumlahan. Kemudian, pada pembelajaran siklus II guru menggunakan media kartu soal, gambar, soal cerita, dan games ular tangga sebagai soal kuis. Beberapa media tersebut digunakan oleh guru pada proses pelaksanaan kuis karena disesuaikan dengan minat siswa pada benda-benda konkrit. Sehingga siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan kuis.

Rasa ingin tahu siswa terlihat saat pertama kali guru membawa media bintang dan lingkaran Ajaib, makanan tradisional, dan games ular tangga, serta alat berupa *LCD Proyektor*. Siswa sangat antusias dan bertanya-tanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada kegiatan awal, siswa terlihat bermain-main dengan *LCD Proyektor* yang ada di meja depan. Siswa mengikuti permainan kuis dengan semangat dan penuh keceriaan. Siswa terlihat bahagia setiap mendapatkan bintang kemudian memasukkannya pada kotak ajaib. Beberapa kelompok terlihat selalu menyanyikan yel-yel dan jargonnya masing-masing setiap mendapatkan bintang.

Selama proses pembelajaran siswa tentu membutuhkan seorang guru untuk menyelesaikan tugasnya untuk belajar. Pada kegiatan pembelajaran, guru menjadi unsur yang penting. Menurut Mulyasa (2010:49) guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sehingga, selama proses pembelajaran siswa pasti membutuhkan seorang guru. Pada dasarnya proses pembelajaran dapat berjalan optimal apabila terjalin interaksi yang baik antara guru dengan siswa dalam suatu kelas.

Strategi *joyful learning* dalam penelitian ini menerapkan permainan kuis dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Karakteristik siswa yang suka berkelompok dengan teman sebaya untuk bermain bersama sangat cocok dengan strategi ini. Dalam kegiatan pembelajaran guru menerapkan permainan kuis dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok diskusi. Diskusi adalah proses yang melibatkan dua individu atau lebih, berintegrasi secara verbal, dan saling berhadapan saling tukar informasi (*information sharing*), saling mempertahankan pendapat (*self maintenance*) dalam memecahkan sebuah masalah tertentu (Arief, 2002:145). Melalui kegiatan diskusi dengan teman sebaya siswa dapat saling bertukar informasi dan mengumpulkan pendapat sehingga dapat menyelesaikan setiap soal kuis dengan baik dan benar. Pelaksanaan kuis memungkinkan siswa dapat belajar dengan bermain karena suasana kelas menyenangkan dan penuh keceriaan.

Pembelajaran menggunakan strategi *joyful learning* mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dengan baik. Kemampuan kognitif siswa selalu meningkat dari siklus ke siklus. Pada pratindakan siklus, presentase siswa yang nilainya tuntas hanya 50%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 75%, lalu meningkat lagi pada siklus II menjadi 83%. Guru berhasil merefleksikan kekurangan-kekurangan pada tiap siklus sehingga presentase siswa yang tuntas meningkat pada tiap siklusnya. Permainan kuis memungkinkan siswa untuk dapat belajar sambil bermain. Menurut (Rudiana, 2012:110) terdapat tiga jenis kegiatan dalam *joyful learning* yaitu yel-yel, humor, dan *brayn gym*. Penerapan tiga jenis kegiatan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan yel-yel dapat membangkitkan semangat dan konsentrasi belajar siswa sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik. Pemberian humor pada

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 472**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

sela kegiatan pembelajaran dapat membuat suasana lebih menyenangkan, penuh tawa, dan memecah ketegangan siswa saat pelaksanaan kuis. Hal tersebut memungkinkan siswa dapat mengerjakan setiap soal dengan benar. Menurut Denisson (Yanuarita, 2012: 77) pemberian *brayn gym* walaupun sederhana dapat memudahkan kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari. Pelaksanaan kuis memungkinkan siswa menjadi lebih aktif bergerak dan belajar dengan menyenangkan. Karakteristik sebagian besar siswa kelas II yang sangat aktif sesuai dengan penerapan strategi *joyful learning*. Oleh karena itu, penerapan strategi *joyful learning* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan.

### **Simpulan**

Penerapan strategi *joyful learning* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan. Peningkatan kemampuan kognitif terlihat dari hasil observasi dan tes yang telah dilakukan. Observasi dilakukan pada setiap siklus selama tindakan yaitu pada pratindakan siklus, siklus I, dan siklus II. Tes dilakukan diakhir siklus, karena terdapat tiga siklus maka tes dilakukan sebanyak 3 kali. Secara umum pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini terlihat pada hasil lembar observasi siswa selama pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan menggunakan strategi *joyful learning*. Siklus pratindakan memperoleh presentase 52, 75% kategori "kurang". Siklus I memperoleh presentase 74,25% kategori "baik". Siklus II memperoleh presentase 88,51% kategori "sangat baik". Terjadi peningkatan pada tiap siklusnya yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran dari pratindakan, siklus I dan siklus II menjadi lebih baik. Selain itu, hasil tes kemampuan kognitif yang dilakukan di akhir pratindakan siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas atau memiliki nilai di atas KKM dan skor rerata kelas. KKM pada mata pelajaran matematika adalah 70. Hasil tes pada prasiklus terdapat 50% siswa yang tuntas, pada siklus II terdapat 73% siswa yang tuntas, dan siklus III terdapat 83% siswa yang tuntas. Skor rata-rata pada pratindakan yaitu 68,67, pada siklus I yaitu 75,67, dan pada siklus II yaitu 87,33. Penelitian diakhiri pada siklus II dengan skor rata-rata kelas dan ketuntasan siswa kelas II SD Negeri 2 Pandowan memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Drs. H. Pardimin, M.Pd., Ph.D. selaku Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah memberikan izin dan kesempatan serta dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada ketua program studi pendidikan profesi guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, kepala sekolah dan guru SD Negeri 2 Pandowan yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Perss.
- Arikunto, S., Suhardjono, and Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Avana, Nurlev, Jamaris Solfema, Reni Guswita, and Sonya Elmada. 2022. "Peningkatan Proses

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 2, 2023, 473**

Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, & Handoko

- Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Guided Discovery Learning Di Kelas V." *Jurnal Muara Pendidikan* 7(22):3363–68. doi: <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.1008>.
- Djamarah. 2008. *Guru Dan Anak Didik*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Dwi, Dara Fitrah, and Rika Audina. 2021. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri." *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* 2(3):94–106. doi: <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i3.256>.
- Handayani, Noor Fazariah, and Mahrita. 2020. "Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar." *Jurnal PTK & Pendidikan* 6(2):40–48. doi: 10.18592/ptk.v6i2.4045.
- Hewi, and Shaleh. 2020. "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 4(1):30–41. doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2018>.
- Istiqomah, Umi, and Erlina Prihatnani. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(3):471–82. doi: <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>.
- Kusumah, W., and D. Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Muliani, Ni Made, and Made Sukma Muniks. 2020. "Metode Menyenangkan Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak SD." *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Dharma Acarya Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar* 5(1):1–9. doi: <https://doi.org/10.25078/aw.v5i1.1199>.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Professional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pardjono, Dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rohmah, Siti, Dinnie Anggraeni, and Iis Haryani. 2023. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Kelas 2 SD IT Bunayya." *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Dasa* 6(1):1–13. doi: [https://doi.org/10.52484/as\\_sibyan.v6i1.386](https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v6i1.386).
- Rudiana. 2012. *Genius Teaching: 9 Karakter Guru Menyenangkan Berbasis Ramah Otak*. Bandung: Smile's Indonesia Institute.
- Saldana, Miles, and Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Setyawati, Widja Ani, Fitriyani Samodra, Herlina, and Rahma Frida. 2023. *Menoreh Tabularasa Sinergi Keluarga Dan Sekolah Dalam Pendidikan Nonformal*. Yogyakarta: Pandhiva Buku.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suartini, Ni Wayan Putri. 2022. "Kesulitan Belajar Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Journal of EducationAction Research* 6(1):141–45. doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44635>.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sufiani, and Marzuki. 2021. "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan." *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7(1):121–41. doi: <http://dx.doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.