

## **Pengaplikasian “Joyful Learning” pada Pembelajaran Matematika**

**Riyandi Nurdiana<sup>1</sup>, Dewi Ismu Purwaningsih<sup>2</sup>, Siti Nur Asmah<sup>3</sup>, Dedek Kurniawati<sup>4</sup>**

*<sup>1,3</sup> Program studi Pendidikan Matematika, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat  
Email: [riyanti@unukalbar.ac.id](mailto:riyanti@unukalbar.ac.id)*

*<sup>2,4</sup> Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat  
Email: [dewi.ismu.p@unukalbar.ac.id](mailto:dewi.ismu.p@unukalbar.ac.id)*

### **Abstrak**

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan penting untuk dilakukan oleh guru. Guru matematika atau guru pelajaran lain diharapkan dapat mengembangkan ide-ide untuk memotivasi siswa dengan kegiatan yang menyenangkan. Permasalahan yang terjadi adalah pembelajaran matematika yang kurang menyenangkan sehingga perlu adanya strategi guru untuk membuat siswa menjadi tidak bosan dalam belajar matematika. Strategi yang dapat dilakukan adalah menerapkan joyful learning. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara online dengan webinar karena dilaksanakan pada masa pandemi covid yang tidak memperbolehkan adanya kegiatan dengan banyak orang. Kegiatan webinar joyful learning in mathematics ditujukan kepada Guru dan Calon Guru (Mahasiswa Keguruan). Anggota Pergunu dan Guru SMA Al Ishlah yang menjadi mitra kerja sama juga menjadi sasaran webinar ini. Pada pelaksanaan kegiatan ini terdapat tiga materi yang disampaikan, yaitu media pembelajaran joyful learning in mathematics, kopermatik, dan belajar matematika asyik dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** joyful learning, pembelajaran kreatif, pengabdian kepada masyarakat.

### **Abstrack**

*Creating joyful learning in the class is important for the teacher. Mathematics is the unpleasant subject to be learned by the students. It becomes the problem in teaching mathematics. There is need the strategy for the teacher to motivate the students in the teaching learning process. One of the strategies that can be used is joyful learning. The community service program is conducted in online due to the pandemic covid-19. The participants in this program is teacher and students of teaching and education faculty, the member of Nahdlatul Ulama Teacher Association and Teacher of Al Ishlah Senior High School. The material that is conveyed in this program are teaching media of joyful learning in mathematics, kopermatik, and learning mathematic in fun and enjoy way. The program has been done successfully.*

**Keywords:** joyful learning, creative learning, community service program

### PENDAHULUAN

Belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Rusman, 2010). Masalah dalam pembelajaran matematika pada umumnya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran tersebut dan matematika. Masalah tersebut timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Beberapa siswa masih ada yang menunjukkan ketidaksenangan terhadap pembelajaran tertentu misalnya matematika.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan penting untuk dilakukan oleh guru. Guru adalah tenaga yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah (Djamarah, 2002). Adapun ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan menurut Indrawati, dkk. (2009), antara lain:

- a. Rileks
- b. Bebas dari tekanan
- c. Aman
- d. Menarik
- e. Bangkitnya minat belajar
- f. Adanya keterlibatan penuh
- g. Perhatian peserta didik tercurah
- h. Lingkungan belajar yang menarik
- i. Bersemangat
- j. Perasaan gembira
- k. Konsentrasi tinggi

Menurut Ahmadi (2004: 138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Faktor dari dalam individu, meliputi faktor fisik dan psikis, diantaranya adalah minat siswa. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan.

Minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Tentunya dalam melaksanakan kegiatan dan usaha pencapaian tujuan perlu adanya pendorong untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat pendidik dalam mengajar

siswa berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar.

Guru matematika atau guru pelajaran lain diharapkan dapat mengembangkan ide-ide untuk memotivasi siswa dengan kegiatan yang menyenangkan, seperti menemukan, mengeksplorasi, membangun, merancang, menetapkan strategi, dan memecahkan masalah yang dibungkus dengan permainan, teka-teki, dan kegiatan langsung. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah menerapkan joyful learning.

Menurut Fraire (2010), *Joyful Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (learning climate) yang kondusif.

Pembelajaran menyenangkan (joyful learning) adalah suatu proses pembelajaran di mana terdapat hubungan yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure). Agar pembelajaran menyenangkan diperlukan afirmasi atau penguatan, memberi pengakuan, dan merayakan kerja kerasnya, antara lain tepuk tangan, poster umum, catatan pribadi atau saling menghargai (Aqib, 2009).

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu fokus perhatiannya tinggi, tingginya waktu fokus perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri optimal (Trinova, 2012).

Ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan menurut Asmani (2011) antara lain:

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks).
- b. Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak.

- c. Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
- d. Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial).
- e. Menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Hal ini juga berdasarkan pada permasalahan yang di alami oleh mitra yaitu Pergunu Kalbar dan SMA Al Ishlah yang pada dasarnya mempunyai hambatan yang sama dan umum terjadi pada pengajar atau guru dan mahasiswa (calon guru) yaitu mencari strategi mengajar yang tepat untuk meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik untuk belajar.

Menurut hasil wawancara dengan beberapa guru yang bernaung di Pergunu Kalbar dan SMA Al Ishlah serta calon guru matematika (mahasiswa) FKIP UNU Kalbar yang menyatakan belum terbiasa menggunakan strategi pembelajaran joyful learning maka prodi pendidikan matematika UNU Kalbar tertarik untuk mengadakan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk webinar yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Matematika UNU Kalbar untuk membahas apa dan bagaimana joyful learning diterapkan pada proses belajar khususnya pada pelajaran matematika. Tujuan diadakan webinar adalah untuk menginformasikan kepada para guru dan mahasiswa mengenai karakteristik joyful learning beserta contoh-contoh media yang dapat digunakan untuk menerapkan joyful learning pada pembelajaran matematika.

### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di lakukan secara online dengan webinar karena dilaksanakan pada masa pandemi covid yang tidak memperbolehkan adanya kegiatan dengan banyak orang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2020 bertempat di salah satu ruangan kantor Pergunu Kalbar. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi strategi belajar joyful learning in mathematics dan media untuk mengajar yang menyenangkan.

Kegiatan webinar joyful learning in mathematics ditujukan kepada Guru dan Calon

Guru (Mahasiswa Keguruan). Anggota Pergunu dan Guru SMA Al Ishlah yang menjadi mitra kerja sama juga menjadi sasaran webinar ini. Sebanyak kurang lebih 325 peserta dalam kegiatan ini dan peserta tersebar di berbagai wilayah di Indonesia.

Kegiatan webinar Joyful Learning in Mathematics dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan kegiatan meliputi :

- a. Wawancara di SMA Al Ishlah dengan guru Matematika dan pelajaran lain
- b. Wawancara di Kampus UNU Kalbar dengan mahasiswa prodi pendidikan matematika
- c. Wawancara via *whatsapp* dengan guru yang tergabung dengan organisasi Pergunu Kalbar
- d. Kegiatan survei tempat pengabdian masyarakat yaitu kantor sekretariat Pergunu Kalbar di jalan KH.Ahmad Dahlan N0.72 Pontianak
- e. Permohonan ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada ketua koordinator pimpinan wilayah Pergunu Kalbar
- f. Pengurusan administrasi (surat-menyerurat)
- g. Persiapan alat, media dan bahan serta akomodasi
- h. Persiapan media *zoom* dan *youtube* yang akan digunakan untuk penyampaian materi webinar
- i. Persiapan tempat untuk webinar yaitu menggunakan salah satu ruangan kantor sekretariat Pergunu
- j. Menghubungi para nara sumber atau pembicara untuk meminta kesediaan mengisi materi webinar
- k. Pembuatan form pendaftaran melalui *google form* dan dibuat link pendaftaran yang dicantumkan ke poster
- l. Pembuatan poster webinar dan kemudian dibagikan ke media sosial *Facebook*, *Instagram* dan *Whatsapp*
- m. Membagikan link *zoom meeting* dan *youtube* melalui email dan grup peserta yang menjadi media penyampaian informasi kepada para peserta yang sudah mendaftar

2. Kegiatan webinar meliputi :

- a. Pembukaan oleh Rektor UNU Kalbar dan Ketua Pergunu Kalbar dan perkenalan singkat dengan pembicara atau nara sumber dan peserta webinar (Guru dan Mahasiswa) dari seluruh provinsi di Indonesia yang menjadi sasaran kegiatan.
  - b. Materi webinar mengenai pengertian *joyful learning in mathematics*, karakteristik pembelajaran tersebut dan media yang dapat digunakan
  - c. Sesi diskusi/tanya jawab dengan peserta webinar.
3. Penutupan
- a. Pemberian e-sertifikat kepada peserta webinar melalui link *google drive* dan form absen yang sudah diisi peserta melalui email peserta
  - b. Ucapan terima kasih dan berpamitan dengan para nara sumber dan peserta
  - c. Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Kegiatan webinar *joyful learning in mathematics* secara umum berjalan dengan lancar. Ketua dan anggota tim saling bekerja sama membantu mempersiapkan tempat dan mengkoordinir peserta webinar. Peserta webinar merupakan guru dan mahasiswa. Tempat yang dipakai untuk kegiatan tersebut adalah salah satu ruangan kantor sekretariat Pergunu Kalbar.

Sebelum webinar dimulai, moderator membuka acara dan mempersilahkan rektor dan ketua Pergunu membuka acara. Setelah acara dibuka, moderator memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian membacakan dengan singkat profil para pembicara.

Pemateri pertama mengusung tema “Media Pembelajaran Joyful Learning Mathematics”. Media pembelajaran yang digunakan pada *joyful learning* berperan penting. Menurut Ismanto (2017) pentingnya media pembelajaran pada *joyful learning* untuk membentuk kemandirian siswa dalam berpikir dan bertindak. Materi berisi bagaimana pembelajaran yang menyenangkan, karakteristik belajar, gaya belajar dan media belajar yang dapat digunakan yaitu *geogebra*.

Pemateri kedua dengan tema “Kopermatik” menjelaskan penyebab siswa kurang minat belajar matematika, strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi pembelajaran yang membosankan dan media belajar yang mengandung permainan yang dapat digunakan oleh guru. Menurut Rus’an dan Syaryanto (2018) kegiatan belajar mengajar akan memiliki efektivitas tinggi jika dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan dihayati serta dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemateri ketiga menjelaskan materi dengan tema “ Belajar Matematika Asyik dan Menyenangkan “. Pemateri memaparkan media belajar yang jarang digunakan dengan memanfaatkan kearifan lokal. Penggunaan kearifan lokal dalam media pembelajaran juga menumbuhkan rasa nasionalisme siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ferdianto dan Setiyani (2018) bahwa nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran diharapkan dapat menambah nasionalisme dan ciri kelokalan siswa akan tetap terjaga di arus globalisasi.

Pembelajaran matematika dengan media belajar berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk mengungkapkan ide-ide yang terdapat dalam aktivitas budaya tertentu atau kelompok sosial tertentu untuk mengembangkan kurikulum matematika (Febriyanti dan Irawan, 2020). Matematika dapat menjadi bentuk yang berbeda-beda dan berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat pemakainya (Prabawati, 2016).

Kegiatan pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 90 menit dan di akhir sesi moderator memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Pertanyaan banyak di ajukan tetapi diambil 2 dan 3 pertanyaan dari peserta kepada masing-masing pemateri. Setelah menjawab pertanyaan dari peserta, moderator menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Moderator juga mengingatkan kepada peserta untuk mengisi link presensi agar mendapatkan

## Unit Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Politeknik Negeri Pontianak

e-sertifikat webinar. Adapun kendala yang dijumpai selama proses kegiatan webinar adalah kurangnya waktu penjelasan materi dan pertanyaan yang belum semua terjawab serta koneksi internet dari beberapa peserta sehingga mereka tidak mendengarkan dengan baik materi yang disampaikan.

Output yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

- a. Guru dan Mahasiswa memahami mengenai isi materi dan di akhir sesi diberikan waktu tanya jawab. Didapatkan beberapa pertanyaan dari guru dan mahasiswa diantaranya :
  - Bagaimanakah sebagai pengajar meningkatkan keaktifan siswa?
  - Bagaimana cara mengetahui gaya belajar siswa?
  - Apakah ice breaking termasuk *joyful learning*?
  - Bagaimana cara membuat media yang menarik untuk mengajar?
- b. Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman guru dan mahasiswa terhadap isi materi webinar, maka diberikan beberapa pertanyaan terkait apakah sudah pernah mendengar istilah *joyful learning* dan menggunakan strategi mengajar *joyful learning* kedalam pembelajaran.

Sedangkan *outcome* (luaran) yang didapatkan diantaranya adalah :

- a. Dengan adanya program pengabdian masyarakat yang berupa webinar *Joyful Learning in Mathematics* meningkatkan pengetahuan guru dan mahasiswa mengenai strategi pembelajaran yang tepat sesuai gaya belajar peserta didik.
- b. Lebih jauh, diharapkan kegiatan-kegiatan serupa dapat berdampak pada peningkatan kesadaran masyarakat Indonesia khususnya pada guru dan mahasiswa agar lebih aktif dan kreatif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. UNU Kalbar, khususnya FKIP dan prodi-prodinya semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan masyarakat khususnya guru.

Berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan maka rekomendasi bagi kegiatan ini adalah :

- a. Kegiatan serupa seharusnya dilaksanakan secara kontinu untuk meningkatkan pengetahuan guru terutama strategi dan metode mengajar yang inovatif. Kegiatan dapat berupa pelatihan secara berkelanjutan kepada seluruh guru di Kalimantan Barat.
- b. Diadakan kerjasama dengan instansi yang memiliki pengalaman dalam membuat inovasi media pembelajaran bagi peserta didik.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat yang telah menyediakan sarana terlaksananya kegiatan ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada Persatuan Guru Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat dan SMA Al-Ishlah yang telah menyediakan peserta untuk kegiatan ini

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai webinar *Joyful Learning in Mathematics* telah terlaksana dengan baik.
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai webinar *Joyful Learning in Mathematics* mendapatkan respon yang antusias dari para guru dan mahasiswa di berbagai wilayah di Indonesia
3. Didapatkan banyak pertanyaan dari peserta webinar terkait materi dan peserta tersebut mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait media *Joyful Learning in Mathematics*.

#### Saran

1. Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat yang benar-benar membutuhkan inovasi dari pembelajaran

2. Adanya pelatihan secara langsung untuk meningkatkan kompetensi guru sesuai bidangnya.

Didik. *Al-Ta'lim Journal*, 19 (3): 209 – 215.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dkk. 2004.** Psikologi Belajar. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J.M. Tips Aplikasi PAKEM.** Jogjakarta: Diva Press.
- Aqib, Z. 2009.** Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, S. B. 2002.** Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriyanti, C. dan Irawan, A. 2020.** Penggunaan Kearifan Lokal Berbasis Etnomatematika sebagai Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4): 312 – 317.
- Freire, P. 2000.** Pedagogy of the Oppressed: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Indrawati, dkk. 2009.** Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Ismanto, I. 2017.** Pendidikan Seni Berbasis Metode Joyful Learning dan ICT (Information and Communication Technology) di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*: 424 – 438.
- Prabawati, M. N. 2016.** Etnomatematika Masyarakat Pengrajin Anyaman Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Infinity*, 5 (1): 25 – 31.
- Slameto. 2010.** Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rus'an dan Syaryanto. 2018.** Pembelajaran yang Berorientasi pada PAKEM(Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1 (1): 65 – 76.
- Rusman. 2010.** Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trinova, Z. 2012.** Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta