

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model *Joyfull Learning*

Joyfull learning secara bahasa terdiri dari dua kata yakni *joyfull* yang bermakna (menyenangkan) sedangkan *learning* yang bermakna pelajaran, *joyfull learning* dapat diartikan sebagai metode belajar yang mengkombinasikan dengan kegiatan bermain sehingga menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. *Joyfull learning* merupakan model belajar yang melibatkan hubungan intens antara guru dan siswa secara sukarela dan nyaman. Dengan suasana kelas yang menyenangkan, siswa dapat memfokuskan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung sehingga tidak merasa jenuh dan bosan (Permatasari dkk. 2014). *Joyfull learning* merupakan metode belajar yang membuat siswa merasa senang dan tertarik sehingga siswa dapat berfokus dengan pelajaran tersebut (Mustofa dkk, 2019).

Selanjutnya Ngalimun (2017) mengungkapkan *Joyfull Learning* adalah kegiatan belajar mengajar yang memaksimalkan potensi dalam diri siswa, sebab siswa dibebaskan untuk berekspresi tanpa merasa takut dan khawatir. *Joyfull Learning* merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa merasakan kenyamanan tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan dalam proses pembelajaran Putri & Wulandari (2024).

Model *joyfull learning* adalah model belajar yang memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi siswa sehingga siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran (Nurhadi, 2022). *Joyful learning* dirancang untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Setyawati, 2020). Berdasarkan penelitian Ramadan dkk. (2023) penggunaan model *joyful learning* dengan media kartu angka dalam pelajaran Matematika efektif meningkatkan motivasi para siswa sebab kombinasi belajar dan bermain mempengaruhi keinginan belajar para siswa. Dengan pemaparan tersebut yang menjadi alasan dari penggunaan model *joyfull learning* sebagai upaya meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan *joyfull learning* merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar tersebut berkesan bagi siswa. Dengan model *joyfull learning* tenaga pendidik bisa mengajar sambil bermain, yang dimana hal ini merangsang siswa agar bisa menerima ilmu dengan baik.

a) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan yang disusun sebagai pedoman pembentukan kurikulum yang berisikan materi belajar, media belajar, dan proses belajar (Mirdad dkk, 2020). Menurut Aji (2016) model belajar diartikan sebagai kerangka yang tersusun berdasarkan pertimbangan dan evaluasi kegiatan sebelumnya sehingga memaksimalkan proses belajar

dalam satu periode atau semester dan mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Priansa (2017) model pembelajaran adalah kerangka yang terkonsep sehingga memudahkan para guru untuk memaksimalkan proses belajar sehingga menjadi pedoman bagi siswa dalam belajar. Sedangkan Isma dkk. (2024) model pembelajaran adalah rancangan belajar dalam satu periode yang mencakup keseluruhan kebutuhan selama belajar dan menjadi pedoman.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sekumpulan rancangan yang terpola dan tersusun sistematis berupa bahan ajar, dan rencana proses belajar yang terkonsep sehingga memudahkan para guru dan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Model pembelajaran juga membantu guru atau tenaga pendidik untuk membuat kurikulum baru.

b) Tahap - tahap Model *Joyfull Learning*

Terdapat beberapa tahapan dalam menyiapkan model *joyfull learning* yakni, 1) Tahap persiapan merupakan tahap awal sehingga guru menyiapkan para siswa untuk kegiatan belajar dengan memotivasi siswa menggunakan kalimat yang menyenangkan. 2) Tahap penyampaian merupakan tahapan guru yang menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tentang hal – hal yang mereka temui dan pemahaman yang mereka miliki. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai materi pelajaran dengan cara positif dan menarik. 3) Tahap pelatihan, pada tahap ini pembelajaran dirancang seolah-olah peserta didik sedang bermain, dalam konteks ini

guru melibatkan kuis atau bahkan metode lain, serta animasi, gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi, guru memberikan hadiah dan pujian kepada siswa yang berpartisipasi dalam kuis. 4) Pada tahap terakhir, guru berbicara dengan siswa tentang apa yang telah dipelajari dan membuat kesimpulan kemudian menutup dengan kata – kata yang menyenangkan bagi peserta didik (Amelia, 2023).

Sintak dari model *joyfull learning* antara lain, 1) tahap awal yaitu memulai dengan menentukan kesiapan peserta didik untuk belajar, seperti mengatasi hambatan dalam belajar sehingga siswa lebih aktif dalam kelas. 2) Tahap penyampaian, memulai pembelajaran dengan materi yang menarik dan positif. Para guru dapat mempersiapkan materi pelajaran yang berkaitan dengan pemahaman dari siswa. 3) pada tahap pelatihan, tahap ini siswa mengikuti pembelajaran dengan bercerita mengenai pengalaman dan perasaan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menerapkan metode diskusi atau metode yang menarik siswa untuk mengikuti pelajaran dengan senang dan nyaman. 4) Pada tahap terakhir, setelah pemberian materi pelajaran guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan menyenangkan seperti bernyanyi (Bhakti dkk. 2019).

Sedangkan Darmansyah (2011) model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) Tahap persiapan, merupakan tahapan awal untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan berfokus pada pengembangan minat dan rasa ingin

tahu para siswa. (2) Tahap pelaksanaan merupakan tahap utama dari kegiatan dengan melakukan presentasi baik guru maupun siswa. (3) Tahap pelatihan merupakan tahap yang dilakukan untuk melatih pelajaran yang dipelajari secara berulang. (4) Tahap akhir merupakan tahap penutup dengan menyampaikan tujuan utama dari kegiatan pembelajaran, memberikan latihan soal, melakukan ringkasan materi, serta para siswa diminta untuk menarik kesimpulan selama proses pelajaran berlangsung.

Berdasarkan pertimbangan perspektif sebelumnya mengenai penerapan model *joyful learning*, maka peneliti dapat mengambil tahapan penerapan model *joyfull learning* (1) Tahap awal merupakan tahap observasi terhadap ketertarikan dari para siswa selama kegiatan belajar. (2) Tahap pelaksanaan merupakan tahapan guru yang menyampaikan materi yang telah dibuat dengan menarik serta menggunakan strategi belajar yang menyenangkan. Pemilihan metode pembelajaran mengacu pada hasil observasi di tahap awal. Setelah pemaparan materi guru memberikan latihan dengan menggunakan metode yang sesuai dengan siswa pada tahap awal sebelum pelaksanaan dan pada kegiatan akhir peserta didik menarik kesimpulan dan guru kembali menyempurnakan.

2. *Articulate Storyline*

Perangkat lunak yang disebut *articulate storyline* untuk membuat media belajar yang interaktif dengan menawarkan pengalaman visual auditori (Utami & Wahyudi, (2021). *Articulate storyline* merupakan suatu

program yang telah dirancang sebagai media pembelajaran digital sehingga terus mengikuti perkembangan teknologi (Setyaningsih dkk. 2020). Argumen lain dari Suhailah dkk. (2021) *articulate storyline* adalah *software* yang dirancang dengan tujuan media komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan *software* tersebut memudahkan kegiatan presentasi materi lebih efektif dan efisien. Selain itu, tampilan yang disajikan lebih menarik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa merasa jenuh (Pratama, 2018). Keunggulan dari *articulate storyline* banyak format dengan berbagai jenis dan bentuk yang disediakan untuk pembuatan soal latihan dan ulangan (Darnawati dkk, 2019). Kemudian, Darnawati dkk. (2019) menjelaskan *articulate storyline* memiliki karakter unik, seperti menggunakan tombol menu zoom untuk memperbesar gambar, tombol petunjuk media untuk melihat penjelasan lebih lanjut mengenai tombol tersebut, misalnya tombol navigasi yang tersedia dalam media berupa tombol text, back, dan send.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline* merupakan media yang dirancang terintegrasi dengan perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar dan memudahkan para siswa untuk memahami materi. *Articulate storyline* juga dapat dijadikan opsi untuk guru sebagai media pembelajaran yang interaktif.

a) **Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline***

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *articulate storyline* antaranya penggunaan yang mudah, menarik minat dari siswa untuk belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi, memberi siswa motivasi untuk terus belajar, dan penggunaan yang fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu (Alhadi & Cholik, 2021). Selain itu media ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Sementara media *articulate storyline* memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat digunakan pada Android dan Windows, dan tidak dapat digunakan pada iOS atau macOS, beberapa perangkat mungkin tidak sepenuhnya kompatibel dengannya, karena ukuran lapisan pengguna yang berbeda – beda serta memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

3. **Kemampuan Numerasi**

Kemampuan numerasi adalah salah satu kemampuan literasi yang berkaitan dengan angka dan simbol matematika yang digunakan untuk menjadi solusi masalah praktis dalam kehidupan sehari – hari yang kemudian dianalisis dan disajikan berbentuk grafik, tabel, dan bagan. Hasil analisis yang diperoleh diinterpretasikan sehingga dapat ditarik kesimpulan (Resti dkk, 2020). Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang berkaitan dengan konsep matematika yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam menjabarkan informasi yang didapat (Weilin Han dkk 2017).

Kemampuan numerasi meliputi berbagai aspek yang berkaitan dengan konsep matematika yang diintegrasikan sebagai solusi praktis dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dijelaskan kepada orang sekitar (Qosim dkk, 2015). Kesesuaian dengan kemendikbud bahwa kemampuan numerasi adalah cara terbaik untuk mencegah angka pengangguran dini, pendapatan rendah, dan kesehatan yang buruk (Ekowati & Istanti, 2019).

Mariamah dkk. (2021) Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari - hari dengan melakukan analisis informasi yang berbentuk bagan, tabel, atau diagram dan memahami konsep dasar dari matematika. Sebagaimana menurut Lubaidi dkk. (2022) kemampuan numerasi merupakan kemampuan seseorang yang berkaitan dengan penggunaan konsep dasar matematika yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan kemampuan numerasi berkaitan dengan penerapan konsep matematika dasar yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Keterampilan numerasi berkaitan kemampuan seseorang untuk menjabarkan informasi dengan berupa bagan, grafik, tabel, dan lainnya.

a) Pembelajaran Matematika di SD

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi pelajaran wajib dimulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika berperan penting dalam menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari (Tarteer & Ismail, 2020). Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan di bidang sains dan teknologi (Zeidmane dkk, 2017). Pelajaran ini dianggap sulit karena melibatkan rumus dan angka sehingga banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran tersebut (Yeni dkk, 2020).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar selalu diterapkan dengan metode yang berbeda dengan konsep matematika dasar (Karso 2019). Penerapan matematika di sekolah dasar menunjang anak dalam memaksimalkan cara berpikir, sebab anak terbiasa berpikir formal. Matematika memiliki peran dalam membentuk sikap yang kritis dan logis sehingga menciptakan masyarakat yang cerdas (Syahputri, 2018).

Kesimpulan dari rangkaian informasi tersebut adalah bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh berbagai tingkatan pendidikan. Konsep dasar matematika dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah praktis yang ditemukan sehari-hari. Akan tetapi, mata pelajaran yang melibatkan angka dan rumus kerap dianggap sulit sehingga banyak siswa yang enggan untuk mempelajarinya yang berdampak pada penurunan prestasi siswa.

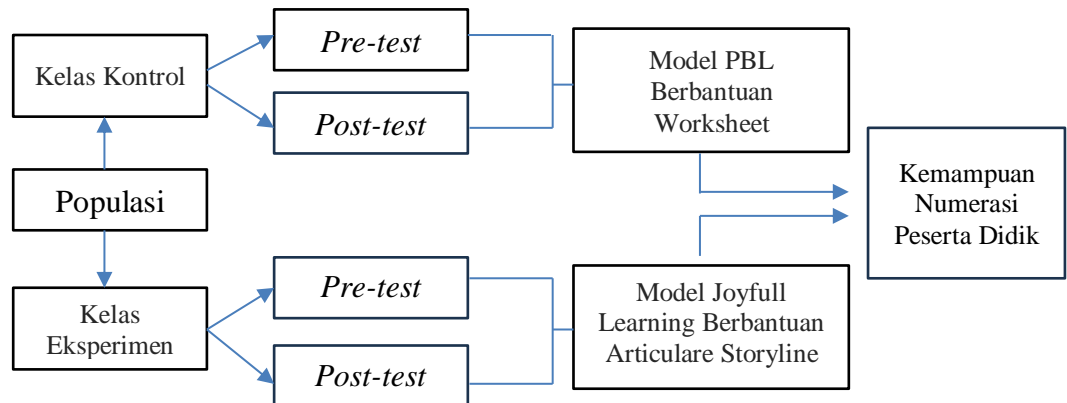
B. Kerangka Berpikir

Pada observasi awal di SDN 01 Nambangan Kidul, nilai mata pelajaran Matematika Kelas IV masih banyak yang rendah. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered*) karena pendekatan yang digunakan adalah model ceramah dan kurang variatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM, terutama dalam mata pelajaran matematika. Hal ini berarti tenaga pendidik harus bisa berinovasi dalam cara mereka mengajar, misalnya memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat membantu guru siswa dalam belajar.

Ada banyak model pembelajaran dan media yang dapat dipilih, tergantung masalah yang sedang dihadapi. Untuk permasalahan yang diperoleh di SDN 01 Nambangan Kidul yakni rendahnya kemampuan numerasi peserta didik yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak menarik, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan belum pernah digunakan di sekolah sebelumnya. Salah satu pilihan yang dapat dipilih adalah model *joyfull learning* dengan bantuan media *articulate storyline*. Model dan media ini belum pernah digunakan sebelumnya dan diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan numerasi peserta didik sehingga bisa meningkat kemampuan dalam berhitung mereka.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk sebagai berikut :

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Ha: Ada Pengaruh Penggunaan Model *Joyfull Learning* Berbantuan Media *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas IV di SDN 1 Nambangan Kidul Kota Madiun

Ho: Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Model *Joyfull Learning* Berbantuan Media *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas IV di SDN 1 Nambangan Kidul Kota Madiun