

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFULL LEARNING* PADA MATERI SISTEM GERAK PADA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2011/ 2012**

**Betty Rachmawati, A. 420 070 138, Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 43 halaman**

**ABSTRACT**

Repetition and lack of variety of learning strategies in teaching and learning activities lead to burnout and boredom, which can affect student learning outcomes. This study aims to determine the application of improved learning outcomes Joyfull Learning Strategy Based Learning System In the Matter of Human Movement Sciences To Enhance Student Learning Outcomes Class VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta, Academic Year 2011/2012. This study is a Class Action Research (PTK) which consists of planning, action, observation and reflection carried out in two cycles. Research carried out by cognitive and affective valuation in each cycle. The results obtained show that the average student in the cognitive cycle I increased to 66.28 from the initial value of 58.72, whereas the average affective value of 3.18 (including the categories of interested enough). The mean cognitive impairment in the second cycle of cycles increased to 66.79 I to 66.28, whereas the average affective value increased to 3.52 (including the categories of interest). Conclusions of this study are that: Learning with the application of learning strategies Joyfull Learning to improve student learning outcomes biology class VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta academic year 2011/2012.

*Keywords: Joyfull Learning, Learning Outcomes (Cognitive and Affective)*

**PENDAHULUAN**

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan, oleh karena itu guru dalam mengajar dituntut untuk sabar, ulet dan sikap terbuka disamping kemampuan

dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif.

Guru dapat memilih dan menggunakan strategi yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran, karena strategi merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memungkinkan materi pelajaran yang tersusun dalam suatu kurikulum pendidikan.

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran biologi kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2011/ 2012 ditemukan kelemahan-kelemahan yaitu, 1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran 3,74 % siswa, 2) Guru hanya menggunakan metode ceramah saja, 3) Siswa lebih memilih bermain dengan teman sebangku dan sering ijin keluar saat proses pembelajaran berlangsung 3,06 % siswa, 4) Pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, 5) Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran 5,1% siswa, akibatnya siswa tidak termotivasi untuk mempelajari biologi. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka guru dituntut lebih kreatif pada waktu menyajikan suatu pokok bahasan untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar biologi sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Pengulangan dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan kejenuhan dan kebosanan, sehingga dapat membuat siswa kurang perhatian, menganggur dan berperilaku menyimpang. Cara yang dapat digunakan untuk menghilangkan kejenuhan adalah perubahan lokasi belajar dan adanya penerapan variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Holil (2009), strategi pembelajaran *joyfull learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi

pelajaran, dimana strategi ini dapat mengemas suatu pokok bahasan yang dianggap sulit atau rumit menjadi lebih mudah dan jelas serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak melupakan tujuan utama dari kegiatan ini, yaitu belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan merupakan cara belajar yang efektif. Karakteristik yang dimaksud disini adalah bahwa seusia siswa SMP masih menyukai bermain, sehingga dalam proses belajar mengajar, guru dapat mengemas menjadi satu antara belajar dan bermain dalam kegiatan pembelajaran. Dengan belajar sambil bermain diharapkan siswa dapat tertarik, senang dan lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari tema pembelajaran yang menyenangkan, timbul pertanyaan mengenai bagaimana melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Jika disebut kata belajar, kesan umum yang berkembang adalah sebuah aktifitas yang serius, tegang, dan menjenuhkan. Akibat konsep belajar semacam ini, peserta didik dan masyarakat secara umum cenderung menjadi tertekan dan kurang memiliki semangat untuk belajar. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan berusaha untuk membangun konsepsi baru bahwa belajar bukanlah hal yang selama ini dibayangkan (Naim, 2009).

Dalam Penelitian tindakan kelas (PTK), guru dan peneliti berkolaborasi menganalisis dan mensintesis terhadap apa yang dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, guru dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas, memperbaiki persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami dalam interaksi antara guru dengan siswa saat proses pembelajaran.

tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah 1) Meningkatkan hasil belajar biologi aspek kognitif dengan menerapkan strategi pembelajaran *joyfull learning* pada materi sistem gerak pada manusia siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2011/ 2012. 2) Meningkatkan hasil belajar biologi aspek afektif dengan menerapkan strategi pembelajaran *joyfull learning* pada materi sistem gerak pada manusia siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2011/ 2012.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Surakarta pada bulan Juli 2011 – Oktober 2011. Kelas yang digunakan dalam penelitian adalah kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 33 orang. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas VIII A memiliki permasalahan, yaitu rendahnya kualitas belajar, proses

pembelajaran bersifat *Teacher centered*, Siswa ramai dan tidak memperhatikan penjelasan Guru selama kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian ini terdiri dari 6 tahap yaitu: (1) persiapan penelitian, (2) pelaksanaan penelitian, (3) tindakan, (4) observasi dan monitoring, (5) refleksi, dan (6) evaluasi.

Dalam penelitian yang dilaksanakan ini termasuk dalam jenis data kualitatif. Dalam penggunaan data kualitatif terutama dalam penelitian yang dipergunakan untuk permintaan informasi yang bersifat menerangkan dalam bentuk uraian, penjelasan yang menggambarkan keadaan, proses, peristiwa tertentu.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu: (1) dokumentasi, (2) wawancara, (3) observasi, dan (4) tes.

Analisis data dari penelitian ini adalah dengan cara deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data peningkatan hasil belajar siswa dari hasil post test siklus I sampai dengan siklus II. Sesuai dengan Penelitian Tindakan Kelas dengan deskriptif kualitatif, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan, dikembangkan sampai proses perolehan data sampai dengan penyusunan laporan. Teknik yang digunakan adalah media alur, terdiri dari tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Indikator pencapaian dalam penelitian ini rata-rata siswa dalam aspek kognitif sudah mencapai 75% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 65.

Pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Crossword Puzzle* yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Surakarta selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45' dalam setiap pertemuan dan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Adapun langkah-langkah dijelaskan pada bagian berikutnya.

### **Crossword Puzzle**

Langkah-langkah *crossword puzzle*: 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan. 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). 3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut. 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, dapat individu atau kelompok. 5) Batasi waktu mengerjakan. 6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling

cepat dan benar (Zaini, 2008).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut Bloom dalam Sudjana (2000), bahwa ada tiga ranah atau (domain) hasil belajar yaitu; 1) ranah afektif, yaitu merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan emosi, sikap, derajat, penerimaan atau penolakan terhadap suatu obyek, 2) ranah psikomotorik, yaitu merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik; 3) ranah kognitif, yaitu merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualitas, penentuan dan penalaran.

Data nilai belajar IPA Biologi ditinjau dari aspek kognitif dan afektif siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 yang proses pembelajarannya memakai strategi pembelajaran *Joyfull Learning*.

Tabel 1. Hasil belajar kognitif dan afektif siswa

Aspek		Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Kognitif	Rerata Nilai	58,72	66,28	66,79	Relatif Meningkatkan
	Prosentase KKM	28,13%	76,67%	79,31%	Relatif Meningkatkan
Afektif	Indikator				
	• Kedisiplinan		3,33	3,69	Meningkat
	• Diskusi		3,63	3,72	Relatif Meningkatkan
	• Menghargai Teman presentasi		2,67	3,07	Relatif Meningkatkan
	• Membaca buku panduan		3,10	3,57	Meningkat
Jumlah			12,73	14,05	Meningkat
Rerata Nilai Afektif			3,18	3,52	Meningkat

kriteria penilaian afektif:

1 - 1,7 : Tidak berminat

1,8 - 2,5 : Kurang berminat

2,6 - 3,3 : Cukup berminat

3,4 - 4,1 : Berminat

4,2 - 5 : Sangat berminat

Dari tabel tersebut dapat diuraikan bahwa nilai rerata awal siswa SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 aspek kognitif yaitu sebesar 58,72 sedangkan aspek afektif peneliti belum melakukan observasi karena belum melakukan tindakan. Pada aspek kognitif siswa pada siklus I adalah 66,28 dan setelah dilakukan perbaikan dari siklus I rerata aspek kognitif siswa pada siklus II relatif meningkat menjadi 66,79. Penilaian aspek afektif pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I mengalami peningkatan dari 3,18 menjadi 3,52, hal tersebut termasuk dalam kategori cukup berminat menjadi kategori berminat. Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibanding pratindakan, baik pada siklus I hingga siklus II. Nilai tersebut ditunjukkan dari awal atau pratindakan hingga siklus II, 58,72 (Pratindakan) lebih kecil dibanding nilai Siklus I 66,28, dan lebih kecil dibanding nilai Siklus II 66,79. Penilaian Afektif ditunjukkan bahwa Siklus I lebih kecil dibanding Siklus II dengan skor nilai 3,18 lebih kecil dibanding 3,52.

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *joyfull learning* dapat meningkatkan nilai kognitif dan afektif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu strategi pembelajaran berbasis *Joyfull Learning*: 1) Strategi *Joyfull Learning* relatif dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa dari aspek kognitif dengan nilai awal 58,72, meningkat menjadi

66,28 pada siklus I, dan menjadi 66,79 pada siklus II. 2) Strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa dari aspek afektif sebesar 3,12 (kategori cukup berminat) pada siklus I dan meningkat menjadi 3,52 (kategori berminat) pada siklus II.

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Penggunaan strategi yang bervariasi dan sesuai dengan materi ajar akan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar secara optimal sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan adanya strategi yang baru dan menyenangkan, karena dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan maka siswa akan lebih termotivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dikemukakan saran sebagai berikut:

### **1. Sekolah**

Diharapkan sekolah memberikan fasilitas media pembelajaran yang memadai demi keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar.

### **2. Guru**

a. Diharapkan guru mampu menciptakan variasi dalam strategi pembelajaran untuk memperbaiki mutu dan hasil belajar. Salah satunya dengan

menggunakan strategi *Joyfull Learning*.

- b. Guru dapat menggunakan strategi berbasis *Joyfull Learning* dengan menggunakan model pembelajaran lain yang cocok, diharapkan guru mampu menciptakan variasi dalam strategi pembelajaran untuk

memperbaiki mutu dan hasil belajar.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* lebih baik dari Peneliti terdahulu

## DAFTAR PUTAKA

- Jacobsen, David A. 2009. *Methods for teaching (Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA Edisi ke-8)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Naim, N. 2009. *Menjadi Guru inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, H. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.