

THE INFLUENCE OF JOYFUL LEARNING APPROACH TO LEARNING ATTITUDE IMPROVEMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Subuh Anggoro¹

Abstract

The aim of this study was to examine the influence of Joyful Learning Approach on Student Learning Attitudes Improved 4th elementary school. Quasi-experiment and nonequivalent pretest posttest design were used in this research. The population was all students in 4th elementary schools are divided into two experimental class and control class. The results showed that the Joyful Learning has effect on the attitude of learning cognitive, affective and conative students in learning science positively and significantly. Students who receive a positive experience of the cognitive learning through worthwhile subject matter, methods and appropriate learning media, as well as a good teacher. If it is supported by affective experience through exciting subject matter, methods and media learning interesting and fun as well as enthusiastic and fun, make the students have a positive desire or inclination to learn Science (conative experience).

Keywords: Joyful Learning, Learning Attitudes, Cognitive, Affective, Conative

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *Joyful Learning* terhadap Peningkatan Sikap Belajar Siswa SD Kelas 4. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dan uji pengaruh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 dua SD yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Joyful Learning* berpengaruh nyata dan positif terhadap sikap belajar aspek kognitif, afektif dan konatif siswa dalam pembelajaran Sains. Siswa yang mendapatkan pengalaman kognitif yang positif terhadap pembelajaran melalui materi pelajaran yang bermanfaat, metode dan media pembelajaran yang tepat, serta guru yang baik. Apabila hal tersebut didukung pengalaman afektif melalui materi pelajaran yang menarik, metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta antusias dan menyenangkan, membuat siswa memiliki keinginan atau kecenderungan positif untuk mempelajari Sains (pengalaman konatif).

Kata kunci: Joyful Learning, sikap belajar, kognitif, afektif, konatif

PENDAHULUAN

Siswa Indonesia adalah yang paling bahagia di sekolah. Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012 terhadap siswa usia 15 – 16 tahun dari 65 negara 2012 diketahui bahwa Indonesia menduduki peringkat tertinggi di dunia berdasarkan

¹ Universitas Muhammadiyah Purwokerto email : subuhanggoroupi@gmail.com

indeks kebahagiaan, sedangkan Korea Selatan menduduki peringkat terakhir. Akan tetapi indeks kebahagiaan ini tidak berbanding lurus dengan prestasi belajar siswa. Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara untuk Matematika dan Sains (Kompas, 6 Desember 2013).

Kegiatan yang dikembangkan dalam pembelajaran Sains seharusnya bertujuan untuk mendorong siswa agar mengamati dan mengeksplorasi lingkungan mereka, untuk memahami hubungan di alam, hubungan antara manusia dan alam, dan untuk belajar memahami manusia sebagai bagian integral dari mata rantai kehidupan. Sehingga belajar Sains akan dapat menjadi lebih menyenangkan, baik untuk siswa dan guru, apabila didasarkan pada pengalaman nyata (Hart dkk. 2000). Disamping itu dalam proses pembelajaran Sains, mendengarkan melihat saja tidak cukup untuk belajar. Jika siswa bisa melakukan sesuatu dengan informasi yang diperoleh, siswa akan memperoleh umpan balik seberapa bagus pemahamannya.

Joyful Learning atau pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (active learning) dan psikologi perkembangan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (meaningful learning) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari (Valori, 2002; Rick and Weberb, 2010), bahkan dengan berbagai topik yang sedang "in" berkembang di masyarakat (Willis, 2011 dan Kholil, 2009).

Meier (2000) dan Wolk (2011) memberikan pengertian menyenangkan (*joy of learning*) sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, huru-hara, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikan mengandung unsur afektif terutama pada aspek sikap belajar. Pembelajaran yang menyenangkan memberikan tantangan kepada siswa untuk memiliki sikap belajar yang baik yaitu berfikir, mencoba, dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri, dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (berdaya saing) (Willis, 2011).

Berdasarkan studi pencitraan syaraf pada amigdala, hippocampus, dan bagian sistem limbik lainnya, melalui pengukuran dopamin dan transmitter lainnya, tingkat kenyamanan siswa memiliki dampak yang amat penting pada transmisi dan penyimpanan informasi di dalam otak. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kenyamanan ini- rasa percaya diri, kepercayaan dan sikap positif terhadap guru, ruang kelas dan komunitas sekolah yang mendukung- semuanya terkait langsung terhadap kondisi pikiran yang kompatibel dengan pembelajaran, pengingatan dan berpikir tingkat tinggi yang sukses (Willis, 2011).

Joyful learning diakui berhasil membuat siswa merasakan atmosfer pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan. Ini seperti yang dilaporkan oleh Hongkong Arts Development Council (2005) yang melakukan kolaborasi pembelajaran antara 30 sekolah di Hongkong untuk membuat pembelajaran tentang seni dan sejarah. Chopra dan Chabra (2013) memaparkan tentang keberhasilan sekolah yang menggunakan pendekatan Joyful Learning di India dalam perspektif stakeholder. Melalui Project PEACE yang dilaporkan oleh Poma (2004) pendekatan joyful learning dapat digunakan untuk membelajarkan tentang sanitasi dan pemanfaatan sumberdaya air yang baik.

Berdasarkan penelitian Chen, dkk. (2010) dan Kirikkaya, et al. (2010) joyful perception memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Sejumlah educational games dengan pendekatan joyful learning telah dikembangkan dan didasarkan pada teori dan strategi ilmu pendidikan/pedagogika (Chen & Tsai, 2009; Kebritchi & Hirumi, 2008).

Pendekatan Joyful Classroom Learning System (JCLS) telah digunakan untuk membantu anak-anak untuk pembelajaran perkalian dalam matematika. Berdasarkan hasil uji coba dan uji lapangan menunjukkan bahwa JCLS memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran melalui kegiatan *hands-on exercises*. Banyak keuntungan yang diperoleh siswa melalui *hands-on exercises*, salah satunya adalah peserta didik memiliki waktu berpikir lebih lama dalam membangun pengetahuan yang diperoleh. Disamping itu dengan menggunakan JCLS secara simultan meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan joyful perception selama proses pembelajaran. JCLS diketahui juga mendukung guru memperoleh informasi kemampuan tiap siswa secara cepat dan akurat sehingga dapat menentukan in-class instructional strategy dan memberikan after-school assistances (Wei, dkk, 2011).

Jadal (2012)a dan Jadal (2012)b memaparkan tentang pelaksanaan pendekatan activity-based joyful learning (ABJL) pada beberapa sekolah dasar di Maharastra India. Pendekatan ABJL merupakan sebuah strategi pembelajaran yang keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Pendekatan ABJL mengacu prinsip-prinsip *learning by playing, learning by doing, learning by enjoying & learning by problem solving*.

Joyful Learning telah banyak diterapkan di berbagai negara. Indonesia mengadopsi pembelajaran tersebut dengan istilah PAKEM, PAIKEM atau PAIKEM GEMBROT. Peran aktif dari siswa penting dalam proses pembelajaran. Sedangkan kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

Guru tidak terlalu lama berdiri di depan kelas untuk menerangkan pelajaran. Materi yang diberikan menggunakan strategi pembelajaran *role playing, dance, stories and drawing*, serta peserta didik diajak untuk bekerjasama dalam kelompok. Guru menggunakan media yang bervariasi seperti gambar, realia, boneka maupun kartu bergambar untuk mendukung pembelajaran (Hayes,2007; HADC,2005; McSharry and Jones,2000) .

Sikap didefinisikan sebagai konstelasi komponen kognitif, afektif dan konatif yang saling berinteraksi dalam memahami, merasakan dan berperilaku terhadap suatu objek. Hal ini dikemukakan oleh Second dan Backman (dalam Azwar, 2009). Sikap belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk bereaksi terhadap pelajaran di sekolah meliputi materi yang diajarkan, metode dan media pembelajaran yang digunakan serta performansi guru.

Penelitian tentang *Joyful Learning* telah banyak dilakukan. Variabel yang diamati antara lain hasil belajar, motivasi, minat dan sikap. Sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan analisis deskriptif. Penelitian ini memaparkan pengaruh Joyful Learning terhadap sikap belajar dari aspek kognitif, afektif dan konatif.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimen dengan nonequivalent pretest posttest design , menggunakan dua kelas yang berbeda, yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen menggunakan pendekatan *Joyful Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan traditional method teaching (TMT). Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah bulan Maret – Mei 2014, pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD As Suruur dan SD Husainiyah. Instrumen penelitian berupa angket sikap belajar untuk mengukur peningkatan sikap belajar. Pengisian angket sikap belajar dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh ditransformasi menggunakan software STAT97 sebelum diuji menggunakan uji pengaruh setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data perlakuan. Analisis perbedaan pengaruh Joyful Learning terhadap sikap belajar menggunakan uji beda.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan homogenitas menggunakan Uji Levene, skor sikap belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta N-Gain terbukti berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya hasil pengujian pengaruh Joyful Learning terhadap Peningkatan Sikap Belajar adalah sebagai berikut.

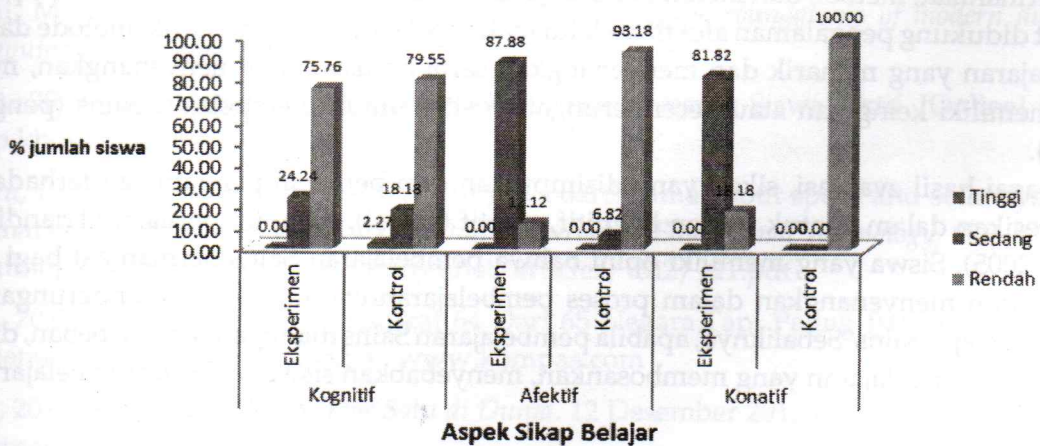
Tabel 1. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata N_Gain Sikap Belajar

Aspek Sikap Belajar	Kelompok	Mean	Mean Difference	Std. Error Difference	T	df	p.
Kognitif	Kontrol	-0.03	-0.642	0.045	-14.393	75	0.041
	Eksperimen	0.188					
Afektif	Kontrol	-0.038	-0.463	0.042	-10.952	75	0.000
	Eksperimen	0.424					
Konatif	Kontrol	-0.265	-0.220	0.106	-2.078	75	0.000
	Eksperimen	0.378					

Berdasarkan Tabel 1 di atas peningkatan sikap belajar ketiga aspek belajar berbeda nyata secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa "Pendekatan Joyful Learning dapat meningkatkan sikap belajar pada aspek kognitif, afektif dan konatif dalam pembelajaran Sains di kelas 4".

Rata-rata skor N_Gain siswa pada aspek sikap belajar pada aspek kognitif, afektif dan konatif pada kelas eksperimen secara signifikan lebih baik daripada kelas kontrol. Selanjutnya, berdasarkan kategori Hake (Meltzer, 2002), skor N-Gain diklasifikasikan ke dalam tiga kategori peningkatan yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Banyaknya siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memenuhi kategori tinggi, sedang, dan rendah ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Kategori Peningkatan Skor Sikap Belajar



Gambar 4.3. Perbandingan Peningkatan Skor Sikap Belajar

Pada Gambar 1 tampak bahwa mayoritas siswa kelas kontrol memperoleh skor N-Gain dengan kategori rendah pada setiap aspek sikap. Sedangkan pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa (lebih dari 80%) siswa mengalami peningkatan skor sikap belajar kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pendekatan Joyful Learning dalam pembelajaran Sains memberikan peningkatan sikap belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Joyful Learning terbukti memberikan pengaruh positif terhadap sikap belajar siswa dalam pembelajaran Sains. Pada kelas eksperimen, guru melakukan kegiatan pembelajaran

menggunakan prinsip-prinsip *learning by playing, learning by doing, learning by enjoying and learning by problem solving*. Berdasarkan penelitian Chen, et. al. (2010) dan Kirikkaya, dkk (2010) *joyful perception* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Sejumlah *educational games* dengan pendekatan *joyful learning* telah dikembangkan dan didasarkan pada teori dan strategi ilmu pendidikan/pedagogika (Chen & Tsai, 2009; Kebritchi & Hirumi, 2008). Wei, et. al, (2011) melaporkan melalui Pendekatan *Joyful Classroom Learning System* (JCLS) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan *joyful perception* selama proses pembelajaran. Jadal (2012a) dan Jadal (2012b) menyatakan bahwa pendekatan *activity-based joyful learning* (ABJL) pada beberapa sekolah dasar di Maharashtra India, memberikan hasil yang positif.

Joyful Learning yang dilakukan di kelas eksperimen bersesuaian dengan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Corbeil (1999), Meier (2000) dan Wolk (2008). Menurut Corbel (199) adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (*stress*), aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan tinggi. Ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan, terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan, situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi siswa untuk mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari, serta situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Joyful Learning yang dilakukan di kelas eksperimen selaras dengan yang dikemukakan oleh Meier (2000). Siswa merasakan suasana pembelajaran yang membangkitkan minat belajar, rileks, dan menarik sehingga membuat siswa semangat dan berkonsentrasi tinggi selama pembelajaran. Adanya keterlibatan penuh dalam pembelajaran ditunjukkan dengan kemauan untuk menyediakan sendiri peralatan dan pembagian tugas dalam kelompok secara mandiri dengan gembira.

Berdasarkan observasi di kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa mendapatkan pengalaman kognitif yang positif terhadap pembelajaran melalui materi pelajaran yang bermanfaat, metode dan media pembelajaran yang tepat, serta guru yang baik. Apabila hal tersebut didukung pengalaman afektif melalui materi pelajaran yang menarik, metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta antusias dan menyenangkan, membuat siswa memiliki keinginan atau kecenderungan positif untuk mempelajari Sains (pengalaman konatif).

Sebagai hasil evaluasi, sikap yang disimpulkan dari berbagai pengamatan terhadap objek diekspresikan dalam bentuk respon kognitif, afektif (emosi), maupun perilaku (Triandis dalam Azwar, 2005). Siswa yang memiliki opini bahwa pembelajaran Sains bermanfaat bagi dirinya, menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajarannya, memiliki kecenderungan untuk lebih giat belajar Sains. Sebaliknya, apabila pembelajaran Sains dianggap sebagai beban, ditunjang oleh proses pembelajaran yang membosankan, menyebabkan siswa malas untuk belajar Sains.

Kesimpulan

Joyful Learning berpengaruh nyata dan positif terhadap sikap belajar aspek kognitif, afektif dan konatif siswa dalam pembelajaran Sains. Siswa yang mendapatkan pengalaman kognitif yang positif terhadap pembelajaran melalui materi pelajaran yang bermanfaat, metode dan media pembelajaran yang tepat, serta guru yang baik. Apabila hal tersebut didukung pengalaman afektif melalui materi pelajaran yang menarik, metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta antusias dan menyenangkan, membuat siswa memiliki keinginan atau kecenderungan positif untuk mempelajari Sains (pengalaman konatif).

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. 2009. Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Chopra, V.& S. Chabra. (2013). Digantar In India: a case study for joyful learning. *Journal of Unschooling and Alternative Learning* 7 (13).hlm. 28-44. [Online] tersedia di: <http://jua.nipissingu.ca/Archives/v7113/v7132.pdf>
- Corbeil, P. 1999. *Learning from the Children: Practical and Theoretical Reflections on Playing and Learning Simulation and Gaming* 1999 30:163. [Online] tersedia: <http://sag.sagepub.com/content/30/2/163DOI:10.1177/1057083710373578>
- Hart, C., dkk(2000). What is the purpose of this experiment? Or can students learn something from doing experiments? *J Res Sci Teach*, 37.hlm. 655-675.[Online] tersedia di <http://www.mah.se/pages/28044/artikel.pdf>
- Hayes, D. 2007 . *Joyful Teaching and Learning in Primary School*. Great Britain by Bell & Bain Ltd, Glasgow
- Hongkong Arts Development Council. (2005). *Joyful learning the arts-in education program*. Hongkong Arts Development Council. Hongkong. hlm. 118-150. [Online] tersedia di http://www.hkadc.org.hk/rs/File/info_centre/other_publications/adc_aie_joyful-learning_en.pdf
- Jadal M.M., 2012^a. *Use of activity based joyful learning approach in teaching environmental science subject at primary level*. *Indian Streams Research Journal*, 2(7). hlm. 1-5 . [Online]di <http://www.isrj.net/UploadedData/1226.pdf>
- , 2012^b. *Increasing The Achievement Of Students By Using The Activity Based Joyful Learning Approach*. *Journal of Arts and Culture* Volume 3, Issue 2, 2012, pp.-110-114. ISSN: 0976-9862 & E-ISSN: 0976-9870, Available online at <http://www.bioinfo.in/contents.php?id=53>.
- Kebritchi, M., & Hirumi, A. (2008). *Examining the pedagogical foundations of modern ducational computer games*. *Computers & Education*, 51(4), 1729-1743
- Kholil, A. 2009. Joyful Learning sebagai Landasan Pembelajaran Siswa Aktif. [Online] tersedia <http.kholil.blogspot.com>
- Kirikkaya, E. B., İşeri, Ş., & Vurkaya, G. (2010). A board game about space and solar system for primaryschool students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(2). hlm 1-13. [Online] tersedia di <http://www.tojet.net/articles/v9i2/921.pdf>
- Kompas. 2013. Siswa Indonesia Peringkat 64 Dari 65 Negara, Tapi Paling Bahagia di Dunia 06 Desember 2013 [Online] tersedia : www.kompas.com
- Kompas, 2012. *Pendidikan Asia Nomor Satu di Dunia*. 12 Desember 2012 [Online] tersedia : www.kompas.com
- Meier, D. 2000. *The Accelerated Learning Handbook. A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*. New York: McGraw Hill. 145 hlm. [Online] tersedia di: <http://www.psikiyatr.com/other/learninghandbook.pdf>
- Ruhimat, T. 2009. *Pengembangan Pembelajaran Siswa Aktif (Active Learning)*. [Online] tersedia. <http://www.repository.upi.edu> [21 September 2012]
- McSharry, G. and S. Jones. 2000. Role-play in science teaching and learning. *School Science Review*, 82(298). hlm. 73-82. [Online] tersedia di http://secondaryscience4all.files.wordpress.com/2013/12/776-sept_2000_73_82-role-play-in-science-teaching.pdf

- Willis, Judy. 2011. *Understanding How the Brain Thinks*. [Online] tersedia: [http://www.edutopia.org/blog/willis_judemd/Understanding How the Brain Thinks](http://www.edutopia.org/blog/willis_judemd/Understanding_How_the_Brain_Thinks)
- Rick, S. & R. A. Weberb. 2010. Meaningful learning and transfer of learning in games played repeatedly without feedback . *Games and Economic Behavior*, 68(2010). hlm. 716–730. [Online] tersedia di www.elsevier.com/locate/gebl
- Vallori, A. B. 2002. *Meaningful Learning in Practice: How to put meaningful learning in the classroom*. Seminar of Meaningful Learning. [Online]. tersedia di :http://www.aprendizajesignificativo.es/wp-content/uploads/2011/05/meaningful_learning_in_practice.pdf
- Wei, Chun-Wang, dkk. 2011. *A joyful classroom learning system with robot learning companion for children to learn mathematics multiplication*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 10(2). hlm. 11-23. [Online] tersedia di: <http://connection.ebscohost.com/c/articles/61776607/joyful-classroom-learning-system-robot-learning-companion-children-learn-mathematics-multiplication>
- Wolk, S. 2008. Joy in School. *Educational Leadership*, 66(1). hlm. 8-15. [Online] tersedia di: <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/sept08/vol66/num01/Joy-in-School.aspx>