

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA DI SD
NEGERI 067260 MEDAN**

Skripsi

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

Asri Widya Ningsih

NPM: 1902090167



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

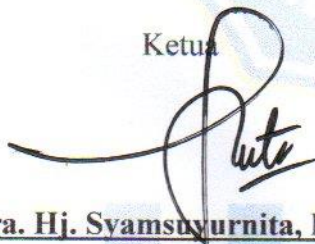
Nama Lengkap : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2. 

3. Dr. Marah Doly Nasution, M.Pd., M.Si.

3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 14 Agustus 2023

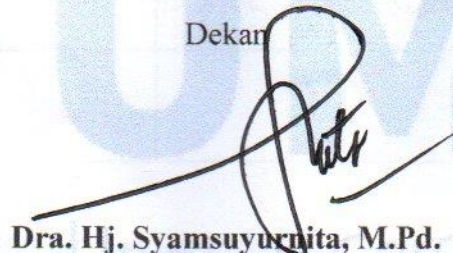
Disetujui oleh:
Pembimbing



Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

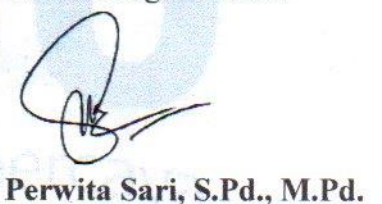
Diketahui oleh:

Dekan

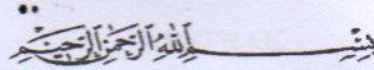


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
28/08 2023	Revisi Abstrak	f
31/08 2023	Revisi Bab IV	f
1/09 2023	Revisi RPP	f
2/09 2023	Revisi RPP	f
4/09 2023	Au di bidangnya -	f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 4 September 2023

Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



ASRI WIDYA NINGSIH
NPM : 1902090167

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Asri Widya Ningsih. NPM : 1902090167. Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan. Skripsi, Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan, pada materi Statistika. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Joyful Learning*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan tes.

Teknik analisis data penelitian ini adalah sumber data, jenis data, cara pengambilan data. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas V pada materi pokok statistika. Hal itu dapat dibuktikan dari peningkatan 1) Hasil belajar siklus I yakni 41,38% dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang siswa, pada siklus II meningkat menjadi 86,21% dengan jumlah siswa yang tuntas 26 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas pada siklus I 58,62% dengan jumlah 18 orang siswa, dan siklus II menjadi 13,79% dengan jumlah 4 orang siswa. 2) Hasil observasi kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I kurang baik. Sedangkan pada siklus II meningkat sangat baik. Berdasarkan hasil observasi dan tes, pada siklus I skor kreativitas belajar matematika yang diperoleh sebesar 64,38% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,96% menjadi 80,34.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Joyful Learning*, Kreativitas Belajar Matematika.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur ucapkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas berkat, rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan**”, untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Tidak lupa juga shalawat beriring salam penulis hadiyahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu 'alaihi wasallam yang membawa kita dari zaman Jahiliyah ke zaman yang terang benderang akan ilmu pendidikan seperti saat ini. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat dari Allah Subhanahu wata'ala sehingga kendala- kendala tersebut bisa diatasi dengan baik. Detik-detik yang indah ini kini telah tersimpul menjadi rentangan waktu yang panjang dan akhirnya dapat terlewati dengan sukacita. Sulit rasanya menggambarkan segala hal yang telah terlewatkan bersama teman-teman di kampus tercinta ini, begitu banyak kenangan-kenangan indah yang tak bisa disebutkan satu persatu. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada dua paling istimewa, orang tua tercinta; **Ayahanda Suranto** dan **Ibunda Ely Wati**. Terima kasih atas untaian doa yang melangit menjadi paling motivasi, semangat dan nasihat yang romantik. Terima kasih pula karena sudah menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan ini.

Terima kasih kepada adikku tersayang **Ridho** atas dukungan moril, kasih sayangnya yang telah memberikan semangat, dukungan yang penuh dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Assoc. Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum.**, selaku Wakil Dekan I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M. Hum.**, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan fasilitas yang diperlukan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Seketeris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang tiada lelah memberikan arahan, bimbingan, semangat dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Staf Pegawai Biro

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu dan kelancaran proses administrasi selama ini.

9. **Ibu Susanti, S. Pdi**, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 067260 Medan yang memberikan izin riset kepada penulis serta **Ibu Mirna Maftayuna, S.Pd** Guru Kelas V yang telah membimbing penulis selama riset di sekolah tersebut.
10. Buat sahabat-sahabat terbaikku Yulia, Emi, Putri, Cindi, dan Widiya yang sudah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman kos Desi, terimakasih sudah memberikan perhatian dan hiburan kepadaku selaku penghuni kos atau satu kamar dengan penulis di kos malika.
12. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kelas D Pagi Stambuk 2019, terimakasih sudah bertemu denganku dan memberikan kesan yang baik selama masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
13. Seluruh kerabat, keluarga dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis cantumkan satu persatu, terimakasih atas dukungan, doa dan suatu motivasi dan juga semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak akan pernah memenuhi kata sempurna dikarenakan kemampuan yang dimiliki penulis, oleh karena itu penulis memohon maaf dan sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya atas segala kerendahan hati, penulis berharap hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi guru,

siswa, penulis dan pembaca sertamendapatkan keberkahan dari Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin ya Robbal 'alamin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarahkatuh.

Medan, September 2023

Penulis

Asri Widya Ningsih

NPM : 1902090167

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORISTIS	7
A. Landasan Teoristis	7
1. Pengertian Belajar	7
a. Hakikat Belajar	7
b. Hakikat Belajar Matematika di SD.....	8
c. Belajar Matematika.....	10
2. Model Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	12
b. Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	13
c. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	15

d.	Prinsip Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	17
e.	Ciri-ciri Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	20
f.	Komponen Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	21
g.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	21
3.	Kreativitas.....	23
a.	Pengertian Kreativitas.....	23
b.	Kreativitas Siswa	26
c.	Indikator Kreativitas	28
d.	Ciri-ciri Kreativitas	31
e.	Persyaratan Yang Harus Dipenuhi Untuk Membangun Kreativitas ...	32
4.	Materi Pembelajaran.....	33
a.	Pengertian Statistika	33
b.	Pengertian Modus (Data Yang Sering Muncul)	34
c.	Pengertian modus (Data atau Nilai Tengah).....	35
d.	Pengertian Mean (Nilai atau Data Rata-rata).....	37
B.	Penelitian Relevan.....	38
C.	Kerangka Konseptual.....	39
D.	Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		41
A.	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	41
B.	Subjek Dan Objek Penelitian	42
C.	Variabel Penelitian	42
D.	Defenisi Operasional.....	43
E.	Desain Penelitian.....	43
F.	Instrumen Penelitian.....	48

G. Teknik Analisis	49
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Deskripsi Penelitian	53
1. Kondisi Awal.....	53
2. Deskripsi Tindakan Siklus I	55
3. Deskripsi Tindakan Siklus II.....	65
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	40
Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas	44
Gambar 4. 1 Kreativitas Belajar Matematika Pre-Test	54
Gambar 4. 2 Kreativitas Belajar Matematika Post Test I	65
Gambar 4. 3 Kreativitas Belajar Matematika Post Test II	76
Gambar 4. 4 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Keberhasilan Kreativitas di Kelas dan di Sekolah.....	26
Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	41
Tabel 3. 2 Siswa Kelas V SD Negeri 067260 Medan.....	42
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Tes Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika ..	51
Tabel 4. 1 Hasil Kreativitas Belajar Matematika Siswa	54
Tabel 4. 2 Lembar Observasi Guru	57
Tabel 4. 3 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika	60
Tabel 4. 4 Hasil Kreativitas Belajar Matematika Siswa	64
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Kreativitas Guru	67
Tabel 4. 6 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika	71
Tabel 4. 7 Hasil Tes Kreativitas Belajar Matematika Siswa.....	76
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	87
Lampiran 2 Kisi-kisi Soal	95
Lampiran 3 Soal	96
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	97
Lampiran 5 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	110
Lampiran 6 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II.....	112
Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas	114
Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	116
Lampiran 9 Dokumentasi.....	121
Lampiran 10 Nilai Tes Akhir Siklus I dan Siklus II	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan, Pendidikan memegang peran penting, karena Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, mempersiapkan masa kini dan masa depan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang ditujukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki seseorang siswa melalui proses pembelajaran. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penyelenggaraan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu disikapi dengan baik dalam berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas dan relevansi.

Salah satu masalah yang kita hadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor terpenting yang harus diperhatikan, karena dengan melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik, maka tujuan pendidikan akan tercapai. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak akan muncul dengan sendirinya, tetapi guru harus menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Kegagalan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pokok pembahasan disebabkan pada saat proses belajar mengajar guru yang kurang membangkitkan perhatian dan

aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

Itu terjadi pada kenyataan yang terjadi disaat peneliti mengobservasi dan mewawancarai Ibu Mirna Maftayuna, S.Pd dengan guru kelas V disekolah SD Negeri 067260 Medan pada tanggal 17 dan 19 Oktober 2022, metode yang dipakai guru cenderung menggunakan metode ceramah. Hal itu menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dan hanya mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Pada saat guru memberikan soal tidak semua siswa yang langsung mengerjakan, karena kurang percaya diri dan takut jawaban yang diberikan salah, sehingga kebanyakan siswa hanya menyalin pekerjaan temannya. Selain itu, siswa tidak tepat waktu mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh guru. Ketika tugas yang diberikan secara kelompok tidak semua anggota kelompok mengerjakan dan terlihat saat siswa tidak dapat menjawab pertanyaan mengenai tugas kelompok tersebut.

Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Kelas V SD Negeri 067260 Medan

Tahun Ajaran 2023/2024

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	≥ 75	8 Orang	31,03 %	Memenuhi KKM
2.	< 75	22 Orang	68,97 %	Tidak Memenuhi KKM
Jumlah Siswa		30 Orang	100%	

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika SD Negeri 067260 Medan

Hal ini menunjukkan bahwa tanggung jawab siswa serta rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan tugas mata pelajaran matematika yang kurang optimal. Oleh karena itu, sebagai guru harus memilih model pembelajaran yang tepat sehingga siswa akan merasakan lebih bersemangat dan aktif dengan materi yang disampaikan serta percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga kreativitas belajar matematika siswa dapat berkembang. Padahal disisi lain, mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena mengingat pentingnya peranan matematika sebagai salah satu ilmu yang diterapkan, ilmu yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan ketelitian, kecermatan dan pemahaman yang lebih dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, penguasaan mata pelajaran matematika dapat menjadikan bakat bagi siswa dalam mengembangkan diri dalam berbagai bidang profesi dan membekali siswa untuk mengambil keputusan yang bersifat kritis dalam menghadapi masalah yang membutuhkan pengambilan keputusan yang secara cepat. Dari data diatas, diketahui bahwa rata-rata dari 30 siswa hanya 8 (31,03%), siswa yang dinyatakan tuntas 22 siswa (68,97%) lainnya dinyatakan tidak tuntas. Padahal kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah 75. Keadaan tersebut sangat memperhatikan dan tidak baik bagi proses pembelajaran. Kondisi diatas, disebabkan tidak tepatnya guru dalam menggunakan model pembelajaran. Pembelajaran diterapkan adalah pembelajaran secara konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab penugasan yang mungkin hanya dianggap para guru adalah metode yang paling praktis, mudah dan efisien dilaksanakan tanpa persiapan. Mengajar

yang menggunakan metode ceramah saja mempersulit siswa untuk aktif dan kurang mewujudkan interaksi antara siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “ **Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadikan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Kreativitas belajar matematika siswa rendah.
2. Kreativitas belajar matematika kurang efektif.
3. Siswa kurang aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.
4. Kurang diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi pembatasan masalah adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan Pada Materi Statistika”.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dijadikan sebagai sumber arahan dalam menentukan hasil penelitian yang baik. Perumusan masalah yang digunakan adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 062760 Medan?
2. Apakah melalui model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian tersebut yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika kelas V SD 067260 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Secara teoristos hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dapat memperkarya khansanah perkembangan dan referensi. Khususnya pengetahuan tentang metode *Joyful Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Sebagai motivasi guru yang meningkatkan kreativitas keterampilan

memilih model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.

- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk meningkatkan mutu belajar.

b. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai model pembelajaran *Joyful Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa di SD Negeri 067260 Medan.
- 2) Dapat menambah percaya diri guru sebagai tenaga profesional selama pelaksanaan PTK guru sudah mengupayakan perbaikan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran bagi guru sekolah SD Negeri 067260 Medan.

d. Bagi Peneliti lain

Sebagai referensi dan masukan bagi akademik dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORISTIS

A. Landasan Teoristis

1. Pengertian Belajar

a. Hakikat Belajar

Dalam keseluruhan proses Pendidikan sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana siswa mengalami proses belajar. Segala kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperbaiki diri atau dengan kata lain kegiatan manusia yang aktif disebut belajar. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: Menurut Sadirman (2014:210) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya. Menurut Hamalik (2015:27) belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami perubahan yang terjadi dalam diri seseorang.

Menurut Gagne (2013:13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana organisme berubah pola tingkah lakunya sebagai akibat dari pengalaman. Menurut Gagne (2013:17) pakar pendidikan mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus, bukan disebabkan oleh perubahan.

Dapat disimpulkan pengertian belajar menurut para ahli yaitu: “Belajar

dapat diartikan sebagai sebuah proses mental yang akan terjadi dalam diri seseorang yang akan terlibat didalam kegiatan berpikir atau terjadinya suatu pengalaman-pengalaman yang didapat oleh orang yang belajar dan melalui reaksi-reaksi yang didapat disekitar lingkungannya, sehingga terjadinya perubahan-perubahan perilaku didalam diri seseorang yang sedang belajar”.

b. Hakikat Belajar Matematika di SD

Matematika berasal dari kata Yunani “mathei” atau “manthanein”, dapat diartikan mempelajari. Kata tersebut dapat berkaitan dengan kata Danareksa “medan” atau “widya” yang berarti kepandaian, ketahuan atau intelegensi. Istilah “matematika” lebih tepat digunakan dari pada “ilmu pasti”. Karena itu, dengan menguasai matematika setiap orang akan dapat belajar mengatur jalannya pemikiran dan juga sekaligus belajr menambah kepandaian. Beberapa defenisi dan pengertian tentang matematika:

- 1) Matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang abstrak secara sistematis.
- 2) Matematika adalah sesuatu pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- 3) Matematika sebuah ilmu pengetahuan tentang penalaran logis dan pengetahuan dengan lingkungan.
- 4) Matematika adalah sebuah ilmu pengetahuan tentang fakta-fakta kualitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang skruktur yang logis.
- 6) Matematika adalah ilmu pengetahuan mengenai tentang suatu aturan yang ketat.

Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dijadikan sebagai dasar dalam perkembangan teknologi modern, serta berperan penting dalam berbagai macam disiplin ilmu dan memajukan daya pikir setiap manusia. Pastikan perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi orang dewasa ini berlandasan dari perkembangan matematika dibidang teori bilangan aljabar, analisi, teori peluang ataupun matematika diskrit. Agar berguna dalam menguasai sekaligus menciptakan teknologi dan masa depan yang diperlukan adanya penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Menurut Ismail (2014:48) matematika merupakan ilmu yang membahas tentang angka-angka dan berhitung, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kualitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, saran berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini tersebut berarti objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angkanya saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai saran dalam matematika suatu masalah. Menurut Wahyudi dan Kriswandani (2013:10) matematika adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan simbol dan bahasa yang eksak, cermat dan terbebas dari emosi.

Dapat disimpulkan dari beberapa para ahli tersebut bahwa matematika adalah suatu kegiatan manusia yang berkaitan dengan sebuah angka-angka yang digunakan untuk memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari dan digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Belajar Matematika

Dalam kehidupan manusia sehari-hari tidak pernah terlepas dari suatu kegiatan belajar, baik ketika seorang melaksanakan aktivitas sendiri ataupun bersama kelompok. Pada aktivitas belajar ini selalu terjadi setiap waktu, dimanapun tempatnya berada dan tidak dibatasi oleh usia manusia. Dengan itu, belajar bukan lagi suatu istilah yang asing bagi kehidupan manusia. Menurut Triantina (2014:12) belajar adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Belajar sebagai suatu kegiatan manusia yang membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberikan makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar matematika adalah belajar untuk pemahaman dan suatu pemecahan masalah yang berkaitan dengan konsep, prinsip dan suatu fakta matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga seseorang yang akan belajar matematika dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam membuat abstrak dan generalisasi.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu dari komponen utama dalam mencapai suasana belajar yang aktif, inovasi, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Dalam model pembelajaran yang sangat menarik dan variative yang akan berimplikasikan pada minat maupun motivasi untuk peserta didik dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar didalam kelas. Dengan itu, penerapan model pembelajaran kreatif, maka seorang guru harus mampu untuk mengikuti tuntunan perkembangan dunia Pendidikan terkini. Seorang guru harus berani dalam berinovasi dan beradaptasi dengan metode pembelajaran PAIKEM seperti non Example, Think Pair Share dan tidak hanya terpaku dengan menggunakan metode ceramah saja.

Menurut Joyce dan Weil (2013:176) model pembelajaran merupakan suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit- unit pelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku program multimedia dan bantuan belajar melaluo program komputer. Menurut Soekanto (2014:23) berpendapat bahwa maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata

lain, model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan Teknik pembelajaran. Bruce Joyce dan Marsha Weil (2013:176) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model pemrosesan informasi, (2) model personal, (3) model sosial, (4) model sistem perilaku.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran Discovery (*Discovery Learning*), model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dan model pembelajaran Permasalahan (*Problem Based Learning*). Jadi model pembelajaran seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Joyful Learning*

Joyful Learning berasal dari kata *Joyful* yang berarti menyenangkan, sedangkan *Learning* adalah pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik dapat merasakan kenikmatan dalam scenario belajar dan pada suatu pembelajaran. Menurut Paulo Fraire “*Joyful Learning* adalah pembelajaran yang didalamnya tidak ada tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun hanya akan menundukan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning*

climate) yang kondusif. Selanjutnya Dave Meier menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa.

Menurut Djamarah (2014:377) mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh dengan keceriaan, menyenangkan dan paling utama tidak membosankan. Suasana yang membuat peserta didik bisa lebih focus pada suasana kegiatan belajar mengajar didalam kelas, sehingga perhatian akan lebih tinggi. Menurut Ngalimun (2017:35) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik yang dimana seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakalah mereka terbebas dari rasa takut dan menegangkan.

b. Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Salirawati (2016:2) mendefenisikan *Joyful Learning* sebagai pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat/gagasan dan mempertanyakan gagasan orang lain. Adapun menurut Chun, dkk (2017:11), *Joyful Learning* merupakan pembelajaran proses atau

pengalaman yang dapat membuat pembelajar merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari *Joyful Learning* adalah membantu siswa untuk belajar dengan senang hati, sehingga belajar itu merupakan hal yang menyenangkan bukan membebankan (Hayati, 2018:2). Menurut Sell (2014:1665) *Joyful Learning* dapat didefinisikan sebagai emosi yang ditimbulkan oleh kesejahteraan. *Joyful Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang didalam konteks pendidika yang mengacu pada kondisi intelektual dan emosional yang positif dari peserta didik, didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tekanan (*not under pressure*). Menurut Sell (2016:1665) karakteristik pembelajaran yang menyenangkan diantaranya peserta didik terlibat dalam tugas atau pengalaman langsung, memiliki rasa ingin tahu/penasaran. Adanya sinkronisasi dalam pengajaran antara pendidik dan peserta didik baik. Ada rasa kepentingan bersama dan tujuan. Adanya interaksi yang bermakna antara kemampuan peserta didik dengan konten pendidikan. Para peserta didik aktif dalam iklim/suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi secara spontan di dalam kelas tetapi dapat direkayasa dengan penggunaan model pembelajaran yang spesifik aktif dan kolaboratif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *Joyful Learning* menurut Djamarah (2014:380) ada empat prinsip yang dilaksanakan yaitu: 1) Mengalami. Dalam hal mengalami, siswa banyak melalui pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. Beberapa contoh dari prinsip mengalami ini

adalah percobaan, wawancara, dan penggunaan alat peraga. 2) Interaksi. Interaksi antara siswa maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, semakin mantap, dan kualitas hasil belajar meningkat. 3) Komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi saja belum cukup jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. Cara yang dapat dilakukan misalnya dengan persentasi dan laporan. 4). Refleksi. Refleksi dijadikan sebagai wahana elaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan. Dengan refleksi, kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi. Tujuan pembelajaran Joyful Learning adalah untuk membangkitkan semangat dalam kemampuan belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan memberikan kecerdasan, kebahagiaan, kompetensi dan keberhasilan kepada peserta didik.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Darmansyah (2011:27) tahap pembelajaran Joyful Learning sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu, siswa akan terlambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari tahap persiapan ini adalah untuk:

- a) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.

- b) Menyingkirkan rintangan belajar.
- c) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- d) Memberikan siswa perasaan yang positif mengenai dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
- e) Menjadikan siswa aktif yang bergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- f) Mengajak orang dari ketersaingan dan masuk kedalam komunitas belajar. Hal ini akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadikan tujuan yang diinginkan.

2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi yang mengawali proses belajar yang dikaitkan dengan hal-hal yang nyata dan dapat ditemui oleh siswa dalam kehidupan dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diinginkan siswa sebelumnya.

Adapun cara mengajak siswa terlibat penuh didalam suatu proses pembelajaran yaitu:

- a) Persentasi guru (fasilitator).
- b) Persentasi guru dan siswa.
- c) Persentasi siswa dan berlatih menemukan.

3) Tahap Pelatihan

Tahapan pelatihan ini, pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan siswa yang menciptakan pembelajaran dan bukan apa yang dipikirkan dan dikatakan dengan menyimak siswa berulang-ulang untuk mempraktikkan suatu keterampilan adapun tidak berhasil pada mulanya mendapatkan umpan balik segera dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah siswa untuk berbicara apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya dan apa lagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

4) Tahap Penutup

Pada tahap penutup ini, banyak kasus dalam menyampaikan belajar akhir semester atau dalam akhir-akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai. Namun, dengan itu akan tidak efektif, yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam model pembelajaran *Joyful Learning* hendaknya memberikan penguat kepada materi yang diterima oleh siswa dengan memuaskan perhatian. Hal itu peluang untuk mengingatkan apa yang akan terjadi pada tahap ini, guru dan siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang didapat. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar film diakhir pembelajaran sebagai saran refreshing bagi siswa.

d. Prinsip Model Pembelajaran *Joyful Learning*

Prinsip model pembelajaran adalah terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menurut Suparman (2016:87-107) adalah variasi gaya mengajar, variasi ruang belajar, berjalan-jalan sambil belajar, bermain sambil belajar, menonton sambil belajar dan bernyanyi sambil belajar. Adapun unsur-unsur Joyful Learning yang harus diperhatikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan menurut Hamruni (2015) adalah sebagai berikut.

1) Paradigma Belajar Mengajar

Paradigma yang harus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan adalah belajar itu sangat penting dan menyenangkan; kerjasama selalu lebih baik dari pada kompetisi; pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata; guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa (anak harus menghormati guru, tetapi merasa aman dan nyaman dengan guru); anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun teman sebaya; anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik; anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif dan anak perlu merasa nyaman dan memiliki kebanggaan di kelas (ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka bertanggung jawab untuk mengaturnya).

2) Karakteristik Guru

Pembelajaran yang menyenangkan mensyaratkan guru yang memiliki ciri-ciri bersikap demokratis, ramah dan memberi perhatian terhadap masalah anak secara perorangan, bersifat sabar, mempunyai

minat luas sebagai guru, berpenampilan menyenangkan, adil dan tidak memihak, berperilaku konsisten dan menjadi teladan, bersikap luwes (fleksibel), menggunakan penghargaan dan pujian, mempunyai kemahiran yang luar biasa dalam mengajarkan subyek tertentu dan mempunyai rasa humor.

3) Rancangan Ruang Kelas

Ruang kelas hendaknya merangsang secara visual, dengan cara diisi hasil karya siswa, misalnya lukisan, foto, karangan, patung, dan karya-karya lain. Siswa boleh memilih karyanya yang akan dipajang dan boleh diganti sesuai dengan keinginannya serta menjadikan kelas sebagai pusat sains.

4) Strategi Mengajar

Pembelajaran hendaknya menekankan pada cara belajar yang kreatif dan bukan menghafal materi. Adanya pemberian kebebasan bagi siswa untuk mencari sumber dari apapun yang hendak dipelajari. Pemberian kesempatan anak belajar dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menemukan sendiri atau melakukan sesuatu berdasarkan bahan pelajaran yang telah diberikan.

5) Penilaian

Penilaian pada kelas yang menyenangkan, guru menilai pengetahuan dan kemajuan anak melalui interaksi yang terus menerus dengan anak. Pekerjaan anak dikembalikan dengan banyak catatan dari guru, terutama menampilkan segi-segi yang baik dan yang kurang baik dari pekerjaan

anak. Hadiah untuk pekerjaan yang dilaksanakan dengan baik tidak harus berupa materi, yang terbaik justru berupa senyuman atau anggukan, kata penghargaan, kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan.

e. Ciri-ciri Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Asmani (2013:56) pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) memiliki ciri-ciri diantaranya:

- 1) Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran (*Learning to do*),
- 2) Multi metode/multi media,
- 3) Praktik dan bekerja dalam satu tim, memanfaatkan lingkungan sekitar,
- 4) Dilakukan didalam/diluar kelas, dan
- 5) Multi aspek (logika, praktik dan etika).

Guru dapat mendorong siswa untuk menemukan cara sendiri dalam memecahkan masalah. Selain itu, peran guru dalam mendesain pembelajaran adalah kunci utama berlangsungnya suatu pembelajaran sehingga dapat merasakan senang dan puas dalam setiap tahap pembelajaran serta mendapatkan hasil psikomotorik. Selain itu, pemanfaatan lingkungan sebagai media dan sumber belajar dapat membuat siswa senang belajar dan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti mengamati, mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasikan dan membuat gambar.

f. Komponen Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Asmani (2013:126) dalam melaksanakan pembelajaran *Joyful Learning* ada empat komponen atau prinsip yang dilaksanakan yaitu:

- 1) Mengalami; dalam hal ini mengalami, siswa banyak melalui berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyaknya indra. Beberapa contoh dari prinsip mengalami ini adalah percobaan, wawancara dan penggunaan alat peraga,
- 2) Interaksi; interaksi antara siswa maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, semakin mantap dan kualitas hasil belajar meningkat,
- 3) Komunikasi; komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi saja belum cukup jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. Cara dapat dilakukan misalnya dengan presentasi dan laporan,
- 4) Refleksi; refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan. Dengan refleksi, kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi.

g. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Joyful Learning*

Sebagaimana setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan namun kekurangan. Demikian juga halnya dengan model ini. Adapun

kelebihan dari model pembelajaran *Joyful Learning* menurut catur adalah:

- 1) Suasana belajar yang rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan pembelajaran siswa lebih ringan dan menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami stress dalam belajar.
- 2) Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *Joyful Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan yang lainnya, sehingga kita bisa tinggal menentukan sendiri jenis metode yang mana yang akan kita terapkan.
- 3) Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam akal kita dan mengkombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga kita menggunakan metode *Joyful Learning* kita akan dapat menghubungkan informasi yang sudah ada dimemori kita untuk mengkombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain, sehingga terciptanya sesuatu yang baru.
- 4) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Dengan penguasaan materi yang mantap, guru dapat mendesain, membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para peserta didik dapat mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Kekurangan Model Pembelajaran *Joyful Learning*

- 1) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas, maka kelas akan menjadikan sangat ramai dan susah dikendalikan.
- 2) Guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi, agar peserta didik tidak merasakan bosan.
- 3) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran, karena pada model pembelajaran *Joyful Learning* harus banyak metode pembelajaran.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan. Dari beberapa definisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru disini adalah sesuatu yang belum diketahui olehnya, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada. Susanto (2015:13) menyatakan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam beberapa istilah, yaitu : Pribadi (person), yaitu kreativitas mengacu kepada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang kreatif. Maksudnya, kreativitas merupakan ungkapan

unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya; Proses (process), yaitu kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran dalam berfikir; Pendorong (press), yaitu inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa; dan Produk (product), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analitis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan. Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif. Menurut Utami Munandar ada 4 definisi kreativitas yaitu:

- a) Definisi pribadi, kreativitas diberikan dalam “ three facet model of creativity” oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis : inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam pikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.
- b) Definisi proses, oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah.

- c) Definisi produk, oleh Barron yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas. Menurut Haefele kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi- kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.
- d) Definisi press, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “Press” atau dorongan baik dorongan internal (diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi.

Kreativitas merupakan kecenderungan jiwa seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru/lain dari umum. Kreativitas merupakan bentuk berfikir yang cenderung jlimet dan menantang arus. Orang kreatif menyukai hal-hal yang rumit, dan selalu berusaha menemukan sesuatu yang belum pernah ditemukan orang lain. Kreativitas bisa mengacu pada pengertian hasil yang baru, berbeda dengan yang pernah ada. (Sukino, 2014:42). Sedangkan menurut Sulistyowati, E. (2012:30), kreativitas merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Adapun indikator keberhasilan karakter kreativitas untuk kelas dan sekolah seperti tercantum pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Indikator Keberhasilan Kreativitas di Kelas dan di Sekolah

	Indikator Kelas	Indikator Sekolah
Kreativitas	Menciptakan suasana belajar yang memacu inovasi dan kreativitas.	Terdapat kegiatan siswa yang menciptakan kreativitas dan inovasi dari siswa.

Sumber : Sulistyowati, E. (2014:73)

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2012: 42- 43), memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen. Seseorang yang memiliki kreativitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas.

Menurut Hamzah & Nurdin (2017:154), kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung

sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan. Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, melainkan siswa dapat menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain melalui kombinasi dari data atau informasi yang tersedia sebelumnya, sehingga ada kebanggaan sendiri dari siswa dalam menciptakan karyanya. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menyiasati segala keterbatasan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga seseorang yang telah menggunakan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga berpeluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk memudahkan dalam kehidupannya.

Menurut Beetlestone (2014: 2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa

dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa. Kreativitas merupakan puncak dari taksonomi pada ranah kognitif. Siswa sebelum melakukan kreasi atau menciptakan sesuatu, maka siswa harus melakukan tahapan antara lain: 1) mengingat materi pembelajaran dengan cara menyebutkan, mengingat, menjelaskan, dan mengulang pembelajaran; 2) memahami materi dengan cara menerangkan, menjelaskan, menguraikan, mendiskusikan, dan mencontohkan; 3) menerapkan materi yang dapat dilakukan dengan mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengemukakan, menggambar dan menyusun; 4) menganalisis materi pembelajaran dengan cara menemukan, memecahkan, merinci, dan menyimpulkan; 5) mengevaluasi materi pembelajaran dengan cara mempertahankan, mengkritik, membuktikan, dan merangkum. Setelah semua tahapan tersebut dilakukan, maka siswa dapat menciptakan sebuah produk dari materi yang didapatkan dengan cara melakukan inovasi dan menghasilkan suatu karya.

c. Indikator Kreativitas

Munandar juga mengemukakan tentang indikator kreativitas yang digunakan dalam penilaian hasil kreativitas. Indikator tersebut adalah kfasihan (*fluency*), fleksibilitas (*fleksibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Penilaian keempat indikator-indikator penilaiannya, jelaskan bahwa kefasihan adalah kemampuan untuk memberikan tanggapan atau penyelesaian secara lancar dan lengkap (sampai selesai), fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menggunakan

berbagai macam pendekatan sehingga muncul penyelesaian yang bervariasi dalam memecahkan masalah atau tidak tertuju pada satu penyelesaian tersebut, keaslian yaitu bukan berarti penyelesaian yang akan digunakan pasti baru, akan tetapi kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan penyelesaian yang sangat berbeda dari contoh dan perbuatan konsep sendiri yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah, elaborasi adalah suatu kemampuan persoalan tersebut dengan perincian yang detail.

Pembelajaran *Joyful Learning* dapat merangsang kreativitas siswa. Kreativitas terjadi dapat menggunakan informasi yang sudah ada didalam akal kita dan dapat menggunakan informasi lain, sehingga tercipta hal yang baru yang bernilai tambah dengan kegiatan dan proses pembelajaran yang menyenangkan (Kurniawati, 2017). Ada kaitan kreativitas siswa dengan pembelajaran *Joyful Learning* terhadap langkah-langkah pembelajaran *Joyful Learning* yaitu:

No	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	Indikator Kreativitas Siswa Yang Diharapkan Muncul
1.	Menayangkan video interaksi yang berkaitan dengan materi dan meminta siswa untuk menjelaskan kembali maksud dari video tersebut dari sudut pandang siswa.	a. Kefasihan; mampu dapat menayangkan banyak banyak pendapat tentang video yang ditontonnya. b. Originalitas; siswa mampu menayangkan pendapat yang berbeda-beda.
2.	Mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Contohnya meminta siswa untuk membuat soal sendiri lalu ditukarkan	a. Kefasihan; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal secara lengkap.

No	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	Indikator Kreativitas Siswa Yang Diharapkan Muncul
	dengan teman yang lain dan siswa juga mengkoreksi kembali soal yang sudah dibuat dan yang telah dikerjakan oleh temannya.	<ul style="list-style-type: none"> b. Fleksibilitas; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal dengan lebih dari satu secara bervariasi. c. Originalitas; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal yang berbeda-beda dari contohnya. d. Elaborasi; siswa mampu mencermati sehingga dapat merinci secara detail penyelesaian dari sebuah soal.
3.	Siswa dikelompokkan dalam kelompok yang terdiri dari tiga orang siswa untuk melaksanakan permainan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Kefasihan; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal secara lengkap. b. Fleksibilitas; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal yang berbeda dengan dari satu cara yang berbeda-beda. c. Originalitas; siswa mampu membuat dan menyelesaikan soal yang berbeda dari contohnya. d. Elaborasi; siswa mampu untuk mencermati sehingga dapat merinci dengan detail penyelesaian dari suatu soal.
4	Siswa diminta meresume materi yang dipelajari dalam bentuk tulisan dibuku dengan kreativitas masing-masing siswa.	<ul style="list-style-type: none"> a. Fleksibilitas; siswa dapat membuat resume dari berbagai literatur dan sesuai gaya penulisannya masing-masing.

No	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	Indikator Kreativitas Siswa Yang Diharapkan Muncul
		b. Elaborasi; siswa mampu mencermati konsep merinci secara detail dari materi yang di resume.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, menemukan atau mencetuskan solusi-solusi yang baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran dan kelenturan dalam berpikir.

d. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu. Menurut Munandar (2014:252), berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut: “1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12)

mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).” Kreativitas dalam penelitian ini merupakan fleksibilitas dalam berpikir siswa yang bersifat abstrak dan kongkret untuk mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar. Kreativitas siswa yang abstrak dapat diketahui dengan cara dia mengemukakan pendapat, mampu mengelola ide atau pendapatnya ke dalam sebuah produk, menanyakan sesuatu hal yang berkaitan dengan materi yang belum ia mengerti, mampu menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan selalu memberikan bukti atau alasan atas pendapatnya. Sedangkan kreativitas siswa yang bersifat kongkret dapat diketahui dari rasa keindahan yang dimiliki oleh siswa dengan dapat menghasilkan produk yang rapi dan bersih dan mampu mendiskripsikan secara detail materi yang telah disampaikan guru ke dalam sebuah produk. Menumbuhkan kreativitas, gagasan atau ide sendiri pada diri siswa perlu dibina agar potensi yang ada dalam diri siswa dapat terarah untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, sehingga terpilihilah indikator kreativitas yang berhubungan dengan tujuan tersebut, tanpa mengabaikan esensi dari ciri-ciri kreativitas yang lain.

e. Persyaratan Yang Harus Dipenuhi Untuk Membangun Kreativitas

Agar setiap siswa menjadi kreatif, tidak hanya didorong oleh keinginan yang datang dari dalam diri, tetapi dapat juga pengaruh luar seperti guru, orang tua, teman dan masyarakat.

Selanjutnya menurut A. Chaedar Alwasilah (2016:244) persyaratan

yang harus dipenuhi dalam membangun kreativitas: Pertama, pengetahuan yang luas dalam bidang yang dikuasainya dan keinginan yang terus-menerus untuk mencari problem baru. Kedua, adanya sejumlah kualitas yang memungkinkan munculnya respon seperti rasa percaya diri, ceria, mandiri, kukuh pendirian, tidak kenal lelah dan kesiapan untuk mengambil keputusan atau resiko. Ketiga, adanya kemampuan membagi konsentrasi, menjauh dari cara berpikir konvensional menggunakan intuitif dan yang tidak tersadari untuk menyelesaikan masalah. Keempat, adanya keinginan kuat untuk mencapai keseimbangan saat menghadapi persoalan, sehingga dorongan internal untuk melakukan integrasi dan disintegrasi terhadap kemampuan yang ada akan senantiasa berakhir cermelang.

4. Materi Pembelajaran

Pembelajaran matematika dalam kurikulum 2006 KTSP pada satuan Pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek yaitu bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan data. Salah satu aspek pembelajaran matematika yang diajarkan di kelas V adalah Statistika yang mencakup materi pembelajaran Modus, Median dan Mean.

Pokok pembahasan statistika yang diajarkan pada siswa kelas V SD adalah statistika tentang modus, median dan mean tahun pelajaran 2023/2024.

a. Pengertian Statistika

Statistika merupakan ilmu yang berkaitan dengan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya mengukur tinggi badan, berat badan,

ukuran sepatu siswa, nilai matematika, menghitung jumlah siswa laki-laki dan perempuan serta persentase pekerjaan penduduk. Pada pembelajaran ini, kalian dapat menentukan modus, median dan mean dari data tunggal.

b. Pengertian Modus (Data Yang Sering Muncul)

Modus adalah data yang paling banyak keluar (muncul). Modus bisa juga berarti data yang dominan dalam sebuah kumpulan data.

Dari pengertian tersebut bisa dipastikan bahwa cara mencari data yang paling banyak.

Contoh soal mencari modus:

Diketahui tinggi badan siswa kelas V SD sebagai berikut (dalam cm):

140, 135, 130, 135, 125, 130, 130, 150, 110, 130, 135, 140, 115, 130.

Tentukan modus dari data tersebut! Data tinggi badan (dalam cm).

110 = 1 anak

115 = 1 anak

125 = 1 anak

130 = 5 anak

135 = 3 anak

140 = 2 anak

150 = 1 anak

Dari data siswa yang diatas dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak memiliki tinggi badan 130 cm. Jadi modus data tersebut adalah 130 cm.

c. Pengertian modus (Data atau Nilai Tengah)

Median adalah data tengah setelah data yang diurutkan. Dari pengertian median tersebut maka langkah awal dalam menentukan atau mencari median adalah dengan menurutkan dari yang paling kecil atau sebaliknya mengurutkan dari yang paling besar.

Adapun cara mencari median ada dua cara. Cara tersebut tergantung banyaknya data yaitu data ganjil dan data genap. Cara menghitung data genap dan data ganjil bisa dilihat dibawah ini yaitu:

$$\text{Median} = \frac{N + 1}{2}$$

Ket : N : banyak data

Contohnya:

Nilai matematika siswa kelas V SD sebagai berikut: 70, 60, 80, 80, 70, 80, 75, 75, 90, 100, 70, 80, 85, 70, 80.

Penyelesaian

Data setelah diurutkan: 60, 70, 70, 70, 70, 75, 75, 80, 80, 80, 80, 85, 90, 100.

Banyak data = 15

$$\text{Median} = \frac{N + 1}{2}$$

$$\text{Median} = \frac{15 + 1}{2}$$

$$\text{Median} = \frac{16}{2}$$

median = 8

Data ke-8 adalah 80

Jadi mediannya adalah data ke-8 yaitu 80.

Contoh median data genap

Cara mencari median data genap berbeda dengan data ganjil. Apapun untuk mencari median data genap bisa dilihat dari rumus dibawah ini:

$$\text{Median} = \left(\frac{\left(\frac{N}{2}\right) + \left(\frac{N}{2}\right) + 1}{2} \right)$$

Ket : N : banyak data

Jadi berdasarkan rumus diatas, untuk mencari data tengah atau data pusat jika banyak data genap, maka caranya jumlah data dibagi ke 2 ditambah jumlah data dibagi ke 2 ditambah 1, kemudian dibagi 2.

Contoh :

Nilai matematika siswa kelas V SD sebagai berikut: 60, 70, 70, 70, 70, 75, 75, 80, 80, 80, 80, 85, 90, 90, 90, 100.

Penyelesaian

Jumlah data (N) = 16

$$\text{Median} = \left(\frac{\left(\frac{N}{2}\right) + \left(\frac{N}{2}\right) + 1}{2} \right)$$

$$\text{Median} = \left(\frac{\left(\frac{16}{2}\right) + \left(\frac{16}{2}\right) + 1}{2} \right)$$

$$\text{Median} = \frac{\text{data ke 8} + \text{data ke 9}}{2}$$

Data ke 8 = 80

Data ke 9 = 80

Jadi median data tersebut adalah $\frac{80 + 80}{2} = \frac{160}{2} = 80$

Jadi mediannya adalah 80.

d. Pengertian Mean (Nilai atau Data Rata-rata)

Mean adalah nilai mewakili dari sejumlah bilangan atau data. Dari sekumpulan nilai atau data jika akan diambil salah satu untuk mewakili data tersebut, maka akan diambil rata-rata sendiri memiliki banyak pengertian, tergantung dari sisi mana yang akan dijelaskan. Contoh rata-rata yang sering dijumpai adalah nilai-nilai rapot, rata-rata nilai ujian, rata-rata pekerjaan pada suatu lingkungan dan sebagainya.

Adapun mencari rata-rata bisa menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$$

Contoh Mean

Nilai matematika siswa kelas V SD sebagai berikut: 70, 60, 80, 80, 70, 80, 75, 90, 80, 100, 70, 80, 85, 70, 80, 75.

Jumlah semua data = 1.245

Jumlah data = 16

$$\text{Mean} = \frac{1.245}{16}$$

Mean = 77,8125

Maka hasil meannya adalah 77,81.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian terdahulu yang meneliti tentang penggunaan Model *Joyful Learning* yaitu Penelitian yang telah dilakukan Susi Susanti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Menggunakan Model *Joyful Learning*“. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran berbasis *Joyful Learning*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *joyful learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan kreativitas dapat dilihat dari ketercapaian indikator kinerja yaitu 75% (rasa ingin tahu yang mendalam 86,20%, daya imajinasi 82,75%, orisinil dalam mengungkapkan gagasan 82,75%, melihat masalah dari berbagai sudut pandang 79,31%, dan sikap berani mengambil risiko 75,86%). Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat dari ketercapaian indikator kinerja yang ditetapkan sebesar 75% yaitu sebesar 86,2%.
2. Penelitian yang dilakukan Nur Rahmah Maulidia dengan judul “ Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disimpulkan bahwa : Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Joyfull Learning* pada hasil belajar IPS siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan

Tamalate Kota Makassar berpengaruh. Hal ini tampak pada tingkat kemampuan siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran yaitu hanya rata-ratanya hanya mencapai 61,7. Selanjutnya, setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 88,5 hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat. Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menekankan pada Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*.

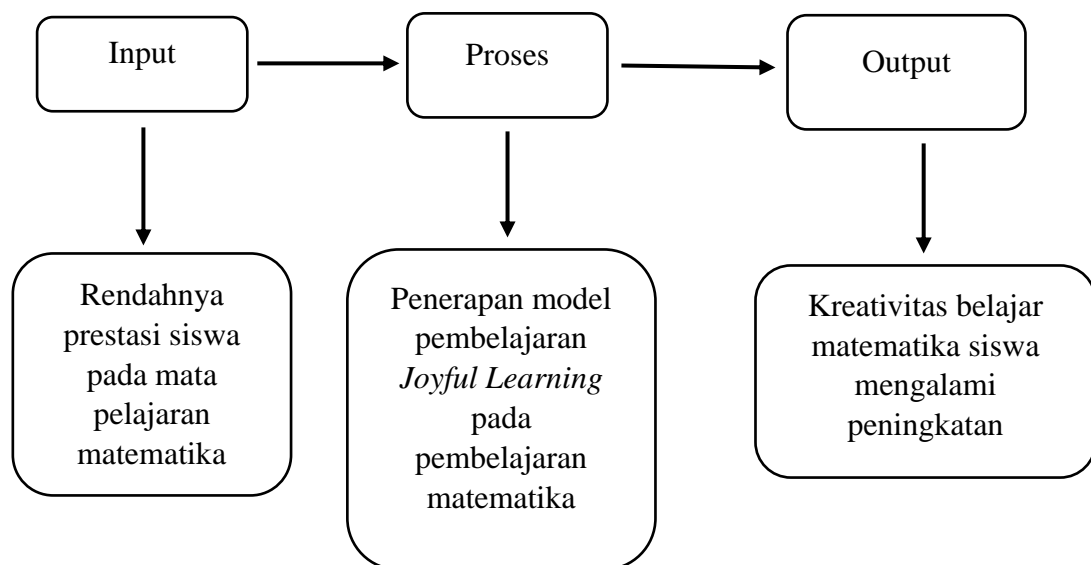
3. Penelitian terdahulu yang meneliti tentang Penggunaan Model *Joyful Learning* yaitu Penelitian yang telah dilakukan Hendika Septiawan yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis *Joyful Learning* mencapai 92,2%.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan faktor yang dapat menyebabkan rendahnya prestasi matematika siswa salah satunya ketidaksesuaian mengenai metode ataupun model yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Joyful Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika pada siswa. Karena model pembelajaran ini akan lebih menarik dan menyenangkan dan siswa dapat diajak untuk bermain dan belajar secara santai tanpa mengabaikan tujuan

pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya sekedar menerima suatu ilmu pengetahuan dari guru saja, akan tetapi guru harus mampu menentukan sendiri konsep dari pada materinya. Berdasarkan uraian diatas digambarkan kerangka konseptual dalam bagan berikut ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti. Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan penelitian ini “Adanya Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa melalui model pembelajaran *Joyful Learning* di Kelas V SD Negeri 067260 Medan.”

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dapat dilaksanakan dikelas V SD Negeri 067260 Medan yang berlokasi di Jl. M. Basir Kebun Bundar, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Kode Pos 20255.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dapat dilaksanakan mulai bulan Juni sampai Agustus 2023.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. 1
Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agus	Sep
1	Observasi												
2	Pengajuan Judul												
3	Penyusunan Proposal												
4	Bimbingan Proposal												
5	Seminar Proposal												
6	Perbaikan Proposal												
7	Pelaksanaan Riset												
8	Pengolahan Data												
9	Penulisan Skripsi												
10	Pengesahan Skripsi												
11	Sidang Meja Hijau												

B. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan yang berjumlah 30 siswa yang diantaranya terdapat 12 laki-laki dan 18 perempuan.

Tabel 3. 2 Siswa Kelas V SD Negeri 067260 Medan

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	12	18	30
Total			30

2. Objek Penelitian

Didalam subjek penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Joyful Learning*.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2019:75) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yaitu: variabel bebas (*variable independent*) dan variabel terikat (*variable dependent*).

1. Variabel bebas (*variable independent*), yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: Model Pembelajaran *Joyful Learning* (Y).

2. Variabel terikat (variable dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kreativitas Belajar Matematika (X).

D. Defenisi Operasional

a) Kreativitas Belajar Matematika

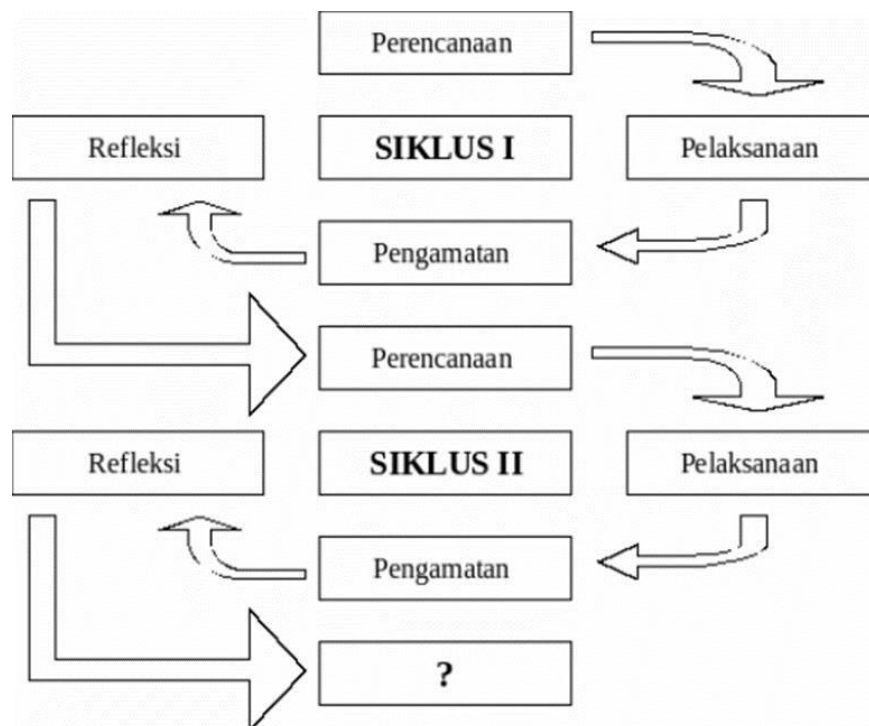
Kreativitas belajar matematika adalah kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh siswa dalam menemukan suatu hal yang baru dan mampu untuk menerapkannya dalam menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang baru didalam belajar matematika.

b) Model Pembelajaran *Joyful Learning*.

Model pembelajaran *Joyful Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dan adanya keterlibatan penuh serta pemahaman sesuatu yang membuat siswa bahagia.

E. Desain Penelitian

Didalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. Prosedur dalam yang akan digunakan berbentuk siklus, yang berlangsung selama dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Dibawah ini adalah tahapan dari siklus PTK yang akan dilaksanakan dengan mengacu kepada teori Arikunto.



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (dalam Paizaluddin, 2014:34) (Ar, 2014)

1. Siklus I

a) Perencanaan

Dalam tahap ini perencanaan penelitian membuat rencana pembelajaran yang matang, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada siklus I, penelitian mampu mempersiapkan proses pembelajaran *Joyful Learning*.

Ada suatu kegiatan dalam tahap perencanaan tindakan kelas ini sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model *Joyful Learning*.
- b) Menyusun suatu lembar observasi kreativitas belajar matematika siswa.

Lembar observasi kreativitas belajar matematika siswa disusun berdasarkan aspek-aspek yang diteliti.

- c) Menyusun suatu rubrik penskoran kreativitas belajar matematika siswa. Rubrik ini berguna untuk sebagai pedoman dalam memberikan skor terhadap kreativitas belajar matematika siswa.

b) Pelaksanaan

Langkah-langkah yang ditempuh pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pres-test dan post-test untuk mengukur kreativitas belajar matematika siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*.
- 2) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Joyful Learning* dimana yang akan dilakukan siswa dengan bimbingan guru dalam situasi belajar mengajar disekolah seperti dalam perencanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yang bertindak sebagai guru.
- 3) Setelah pembelajaran melalui model pembelajaran *Joyful Learning* berbasis modul yang dimana akan dilakukan siswa dengan bantuan bimbingan guru dalam situasi belajar mengajar disekolah, serta akhir tindakan siswa akan diberikan latihan dan guru akan melihat hasil yang akan diperoleh siswa.
- 4) Untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk menyelesaikan soal dan latihan yang akan diberikan oleh guru.
- 5) Melaksanakan tanya jawab kepada siswa yang belum paham pada materi pokok.

c) Pengamatan / Observasi

Observasi dilaksanakan oleh observer secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan selama pembelajaran dan mengamati siswa menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

d) Refleksi

Peneliti dalam melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dapat dianalisis adalah hasil kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam analisis tersebut dapat digunakan sebagai acuan perbaikan dalam kinerja guru dan digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah lebih selanjutnya dalam rangka untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam hasil analisis yang akan digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus berikutnya dengan membuat rencana tindakan baru agar dapat lebih baik.

2. Siklus II

Setelah melakukan evaluasi tindakan terhadap siklus I, maka dilakukan siklus II. Dimana siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I yang belum berhasil. Secara umum penerapan pembelajaran pada siklus II sama dengan penerapan siklus I. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

a) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan tindakan siklus II ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi kelemahan yang ditemukan pada siklus I dan

memperbaikinya.

- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan strategi paper ball dan bintang.
- 3) Menyusun lembar observasi kreativitas belajar matematika siswa.
- 4) Menyusun rubrik penskoran kreativitas.

b) Pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Joyful Learning* pada pokok pembahasan statistika yang terdiri dari modus, median dan mean, dimana peneliti bertindak sebagai guru dengan langkah-langkah pelaksanaan.

- 1) Tahap Persiapan, pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.
- 2) Tahap Penyampaian, pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Tahap Pelatihan, pada tahap ini siswa lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan soal. Peneliti menggunakan strategi paper ball dan skor bintang dimana soal diberikan berupa gulungan kertas, bagi siswa yang mendapatkan soal tersebut harus mengerjakan didepan kelas dan mendapatkan skor bintang.
- 4) Tahap Penutup, pada tahap ini guru dan siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang didapat. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutarakan film diakhir pembelajaran sebagai saran refreshing bagi siswa.

c) Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah telah ada perubahan yang dialami siswa setelah perbaikan program tindakan sebelumnya ditarik kesimpulan.

d) Refleksi

Pada tahap ini, akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan dari analisis data dijadikan refleksi untuk melihat apakah kegiatan yang dilakukan telah berhasil atau belum berhasil. Jika pada siklus II ini persentase kreativitas belajar matematika siswa belum memenuhi kriteria yang ingin dicapai maka akan direncanakan siklus selanjutnya. Namun jika sudah memenuhi kriteria yang ingin dicapai, maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian adalah:

- 1) Tes, peneliti menggunakan pre-tes dan post tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Dalam penelitian ini instrument penelitian yang digunakan adalah tes kreativitas belajar sebagai alat pengumpulan data dalam bentuk essay tes. Hasil dari tes ini juga dapat digunakan sebagai acuan bahwa dengan kreativitas belajar matematika tinggi, maka kreativitas belajar matematika siswa juga akan lebih baik.
- 2) Lembar observasi, untuk mengamati proses belajar mengajar selama tindakan diberikan.

G. Teknik Analisis

1) Sumber Data

Sumber data penelitian adalah personil penelitian yang terdiri dari guru dan siswa. Data yang diperoleh dari guru adalah informasi mengenai fleksibilitas siswa, originalitas dan fluency siswa dalam proses pembelajaran sebelum dikembangkannya Joyful Learning.

2) Jenis Data

Jenis data yang diperoleh adalah data PTK yang terdiri dari tes kreativitas dan lembar observasi ketika melakukan penelitian.

3) Cara Pengambilan Data

- a) Data selama proses pembelajaran berlangsung diambil dengan menggunakan lembar observasi.
- b) Data peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika diambil dengan memberikan tes kreativitas kepada siswa.

Seluruh data yang diperoleh dari penelitian ini selanjutnya diolah dengan menggunakan metode statistika deskriptif. Teknik statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden. Untuk keperluan tersebut digunakan tabel distribusi frekuensi, rata-rata, deviasi standar dan persentase.

1) Data Kreativitas Siswa

Untuk skor skala kreativitas siswa yang bersifat ordinal, telah ditransformasikan ke skor yang sifatnya interval dengan menggunakan pembobotan pada masing-masing katagori untuk setiap

instrument.

2) Lembar Observasi

Lembar observasi dianalisis dengan menggunakan analisis PTK. Teknik dari analisis data pada observasi menuju pada langkah-langkah pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Joyful Learning oleh observer. Data ini diperoleh dari melihat suatu kegiatan antara guru dengan siswanya didalam kelas, dinilai dan lalu dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh pada suatu kegiatan disetiap pertemuan secara langsung yaitu dengan sebanyak 2 siklus. Dan lalu 2 siklus tersebut akan ditafsiran berdasarkan jumlah skor dan diberikan kriteria. Adapun analisis observasi ini menggunakan rumus yakni:

$$Sk = K + C + B$$

Ket:

Sk : skor

K : jumlah skor penilaian kurang

C : jumlah skor penilaian cukup

B : jumlah skor penilaian baik

Penilaian lembar observasi dikategorikan pada kategori yang dapat dilihat pada table berikut ini:

3) Teknik Analisis Data Tes

Pada penskoran dan penilaian yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa menggunakan pedoman penskoran yaitu:

Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Tes Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika

Indikator Pengukuran	Jenis Tanggapan Siswa Terhadap Soal	Skor
Kefasihan	Tidak menjawab.	0
	Memberikan sebuah penyelesaian yang relevan tapi kurang lengkap dan jelas.	1
	Memberikan satu penyelesaian yang relevan dan lengkap dan jelas pada beberapa penyelesaian.	2
	Memberikan lebih dari satu penyelesaian yang relevan dengan lengkap dan jelas.	3
Originalitas	Tidak menjawab.	0
	Memberikan jawaban dengan cara baru dan berbeda dari sebelumnya, tetapi tidak dapat dipahami ada suatu proses perhitungan.	1
	Memberikan jawaban dengan cara baru atau berbeda dari sebelumnya, tetapi pada proses perhitungan sudah terarah, tetapi terdapat kekeliruan pada materi soal.	2
	Memberikan jawaban dengan cara baru dan berbeda dari sebelumnya, pada saat proses perhitungan yang terarah sesuai dengan hasil yang benar.	3
Fleksibilitas	Tidak menjawab.	0
	Memberikan jawaban dengan alternatif dan pendekatan yang kurang tepat dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan.	1
	Memberikan jawaban dengan alternatif dan pendekatan yang tepat dan beragam dalam menyelesaikan suatu proses perhitungan.	2
	Memberikan jawaban alternatif dan pendekatan yang tepat dan beragam dalam	3

	penyelesaian suatu proses perhitungan yang benar.	
Elaborasi	Tidak menjawab.	0
	Terdapat kekeliruan dalam mencermati soal, karena tanpa disertai perincian.	1
	Mencermati soal dengan tepat, tetapi perinciannya kurang menyeluruh.	2
	Mencermati soal dengan tepat dan merincinya dengan keseluruhan.	3

Adaptasi Bosch (Ismaimuza, 2013)

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Deskripsi Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal yang akan diberikan tindakan, yaitu kelas V SD Negeri 067260 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

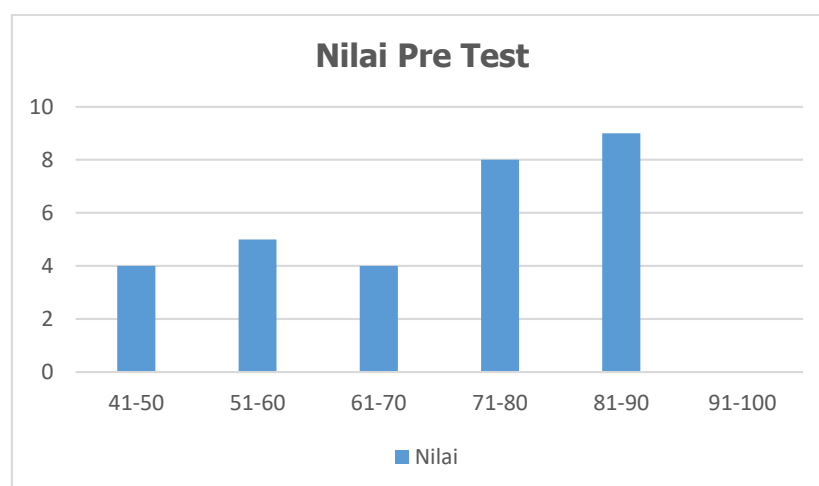
Pengetahuan awal ini perlu dilakukan agar kiranya penelitian tindakan ini sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dalam materi pokok statistika. Untuk mengukur kemampuan kreativitas awal tersebut, peneliti memberikan pre-test kepada siswa dalam bentuk essay test yang sudah diuji validitaskannya.

Setelah dilakukan pre-test terhadap siswa, hanya 9 siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai yang diatas batas ketuntasan maksimum, dengan presentase 27,59%. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Adapun hasil belajar pada tes awal tersebut, dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:

**Tabel 4. 1 Hasil Kreativitas Belajar Matematika Siswa
Pre Test**

Nilai	Frekuensi	Presentasi
91-100	-	-
81-90	4	13,79%
71-80	4	13,79%
61-70	13	44,83%
51-60	9	27,59%
41-50	-	-
Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel diatas yaitu dapat dilihat bahwa yang mendapatkan nilai 91-100 tidak ada, yang mendapatkan nilai 81-90 sebanyak 4 orang siswa, yang mendapatkan nilai 71-80 sebanyak 4 orang siswa, yang mendapatkan nilai 61-70 sebanyak 13 orang siswa, yang mendapatkan nilai 51-60 sebanyak 9 orang siswa dan yang mendapatkan nilai 41-50 tidak ada. Nilai siswa yang tertinggi 83 dan yang terendah 60 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 65,93%. Dari data diatas dapat ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut yaitu:



Gambar 4. 1 Kreativitas Belajar Matematika Pre-Test

2. Deskripsi Tindakan Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

Kreativitas belajar matematika yang diperoleh dari hasil pre-test yang rendah sehingga perlu ada tindakan konkrit untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada materi pokok statistika. Tindakan yang diteliti akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*.

Pada tahap ini peneliti bersama guru mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

- 1) Merencanakan bahan ajar pada materi statistika.
- 2) Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan alat, bahan dan belajar.
- 4) Menyusun instrumen penelitian berupa tes tertulis yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini guru dapat menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning* pada materi pokok statistika. Langkah-langkah pembelajaran yang harus ditempuh dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.
- 2) Tahap Penyampaian, pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran.

- 3) Tahap Pelatihan, pada tahap ini siswa lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan soal. Peneliti menggunakan strategi paper ball dan skor bintang dimana soal diberikan berupa gulungan kertas, bagi siswa yang mendapatkan soal tersebut harus mengerjakan didepan kelas dan mendapatkan skor bintang.
- 4) Tahap Penutup, pada tahap ini guru dan siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang didapat. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutarakan film diakhir pembelajaran sebagai saran refreshing bagi siswa. Guru menjelaskan materi statistika.

c. Pengamatan / Observasi

1) Hasil Analisis Kreativitas Guru

Hasil analisis terhadap kegiatan guru pada siklus I dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*. Sebagai pengamatan guru kelas V dan mitra peneliti (Mirna Maftayuna S.Pd). Menggunakan lembar observasi guru yang ada dilampiran. Hasil analisis guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2
Lembar Observasi Kreativitas Guru

No	Kreteria Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar		√
2.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa	√	
3.	Guru absensi siswa		√
4.	Guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam pelajaran		√
5.	Guru menyampaikan tujuan dan cangkupan materi Pelajaran		√
6.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa		√
7.	Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya		√
8.	Guru membentuk kelompok-kelompok untuk setiap siswa	√	
9.	Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok		√
10.	Guru mengarahkan siswa untuk bekerja sama secara berkelompok dan berdiskusi		√
11.	Guru mendorong semua siswa untuk berperan aktif memetakan ide setiap kelompok dan mengerti pemetaan ide kelompok lainnya		√
12.	Guru memberikan tes pada akhir siklus		√
13.	Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama		√
14.	Guru memberikan tugas dan memberi tahu materi selanjutnya	√	

No	Kreteria Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
15.	Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan memberi salam penutup	√	
	Jumlah Skor	4	11
	Rata-Rata Nilai	5,5	
	Kriteria	Kurang	

Data dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Rata – rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}}$$

$$= \frac{11}{2}$$

$$= 5,5$$

Dari tabel observasi kreativitas guru pada siklus 1 belum banyak yang dilaksanakan oleh guru, bahwa dapat diartikan belum menunjukkan kriteria kurang laksanakannya. Adapun aspek penilaian yang dilakukan oleh satu orang pengamatan yaitu: guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar, guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam pelajaran, guru memberikan apresiasi kepada siswa, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok, guru mendorong semua siswa untuk berperan aktif memetakan ide setiap kelompok dan mengerti pemetaan ide kelompok lainnya, guru memberikan tes pada akhir siklus, bahwa dapat diartikan kurangnya kreativitas guru dalam hal yang dianggapnya mudah.

2) Hasil Analisis Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika

Hasil analisis kegiatan siswa pada siklus 1 dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Joyful Learning*. Observasi dilakukan oleh guru kelas V (Mirna Maftayuna S.Pd) sebagai pengamat 1 dan mitra peneliti (Yulia dan Emi Naswita) dengan menggunakan lembar observasi siswa. Hasil analisis terhadap kreativitas siswa pada aspek pengamatan yang diamati oleh dua tiga orang diatas dapat kita lihat pada tabel berikut ini:

Dari tabel dibawah ini banyak siswa yang belum kreativitas dalam mengerjakan lembar observasi pada siklus I ini. Jadi dilanjutkan lagi ke siklus II.

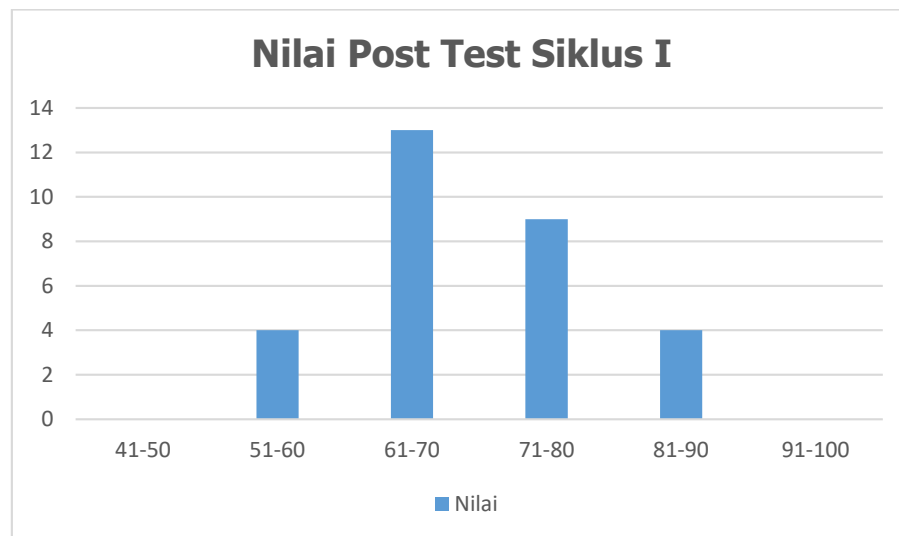
d. Refleksi

Pada tahap refleksi yang dilakukan adalah mengevaluasi siswa untuk mendapatkan data dan untuk mengetahui pemahaman, daya serap serta keberhasilan siswa. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa telah tuntas 9 orang dengan rata-rata 65,93%. Pada saat Post Test siklus I jumlah siswa sebanyak 12 orang dengan rata-rata 70,48%.

Tabel 4. 3
Hasil Kreativitas Belajar Matematika Siswa
Post Test Siklus I

Nilai	Frekuensi	Presentasi
91-100	-	-
81-90	4	13,79%
71-80	9	27,58%
61-70	13	44,83%
51-60	4	13,79%
41-50	-	-
Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 91-100 tidak ada, yang memperoleh nilai 81-90 sebanyak 4 orang siswa, yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 9 orang siswa, yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 13 orang siswa, yang memperoleh nilai 51-60 sebanyak 4 orang siswa, yang memperoleh nilai 41-50 tidak ada, Nilai tertinggi adalah 85 dan terendah 60. Berdasarkan hasil post test siklus I yang terlihat nilai siswa yang mencapai KKM (>75) 12 orang siswa dan sebanyak 18 orang siswa yang belum mencapai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh pada post test siklus I adalah 70,48%.



Gambar 4. 2

Kreativitas Belajar Matematika Post Test I

Dengan memperhatikan tabel diatas dapat dilihat bahwa analisa kreativitas belajar matematika pada tes akhir siklus I ternyata hasilnya lebih baik dari tes awal (pre test), walaupun hasilnya belum sempurna memuaskan atau cukup maksimal karena masih 18 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal, sehingga perlu dilanjutkan kepelaksanaan siklus II.

3. Deskripsi Tindakan Siklus II

a. Perencanaan (Planning)

Kreativitas belajar matematika yang diperoleh dari hasil pre-test yang rendah sehingga perlu ada tindakan konkrit untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada materi pokok statistika. Tindakan yang diteliti akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*.

Pada tahap ini peneliti bersama guru mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

- 1) Merencanakan bahan ajar pada materi statistika.
- 2) Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan alat, bahan dan belajar.
- 4) Menyusun instrumen penelitian berupa tes tertulis yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini guru dapat menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning* pada materi pokok statistika. Langkah-langkah pembelajaran yang harus ditempuh dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.
- 2) Tahap Penyampaian, pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Tahap Pelatihan, pada tahap ini siswa lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan soal. Peneliti menggunakan strategi paper ball dan skor bintang dimana soal diberikan berupa gulungan kertas, bagi siswa yang mendapatkan soal tersebut harus mengerjakan didepan kelas dan mendapatkan skor bintang.
- 4) Tahap Penutup, pada tahap ini guru dan siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang didapat. Apabila fasilitas dan waktu

memungkinkan dapat juga guru memutar film diakhir pembelajaran sebagai saran refreshing bagi siswa. Guru menjelaskan materi statistika.

Pada akhir siklus II, peneliti memberikan post-test kepada siswa berupa essay test sebanyak 4, guna memperoleh data untuk penelitian.

c. Pengamatan / Observasi

1. Hasil Analisis Kreativitas Guru

Hasil analisis terhadap kegiatan guru pada siklus I dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning*. Sebagai pengamatan guru kelas V dan mitra peneliti (Mirna Maftayuna S.Pd). Menggunakan lembar observasi guru yang ada dilampiran. Hasil analisis guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4
Lembar Observasi Kreativitas Guru

No	Kreteria Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar	√	
2.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa	√	
3.	Guru absensi siswa	√	
4.	Guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam pelajaran	√	

No	Kreteria Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
5.	Guru menyampaikan tujuan dan cangkupan materi Pelajaran	√	
6.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa	√	
7.	Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya	√	
8.	Guru membentuk kelompok-kelompok untuk setiap siswa	√	
9.	Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok	√	
10.	Guru mengarahkan siswa untuk bekerja sama secara berkelompok dan berdiskusi	√	
11.	Guru mendorong semua siswa untuk berperan aktif memetakan ide setiap kelompok dan mengerti pemetaan ide kelompok lainnya	√	
12.	Guru memberikan tes pada akhir siklus	√	
13.	Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama	√	
14.	Guru memberikan tugas dan memberi tahu materi selanjutnya	√	
15.	Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan memberi salam penutup	√	
Jumlah Skor		15	0
Rata-rata Nilai		7,5	
Kriteria		Baik	

Data dianalisis menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rata – rata skor} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}} \\ &= \frac{15}{2} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Dari tabel observasi kreativitas guru pada siklus 1 belum banyak yang dilaksanakan oleh guru, bahwa dapat diartikan belum menunjukkan kriteria kurang laksanakannya. Adapun aspek penilaian yang dilakukan oleh satu orang pengamatan yaitu: guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar, guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam pelajaran, guru memberikan apresiasi kepada siswa, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok, guru mendorong semua siswa untuk berperan aktif memetakan ide setiap kelompok dan mengerti pemetaan ide kelompok lainnya, guru memberikan tes pada akhir siklus, bahwa dapat diartikan kurangnya kreativitas guru dalam hal yang dianggapnya mudah.

2. Hasil Analisis Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika

Hasil analisis kegiatan siswa pada siklus 1 dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Joyful Learning*. Observasi dilakukan oleh guru kelas V (Mirna Maftayuna S.Pd) sebagai pengamat 1 dan mitra peneliti (Yulia dan Emi Naswita) dengan menggunakan lembar observasi siswa. Hasil analisis terhadap kreativitas siswa pada aspek pengamatan yang diamati oleh dua tiga orang

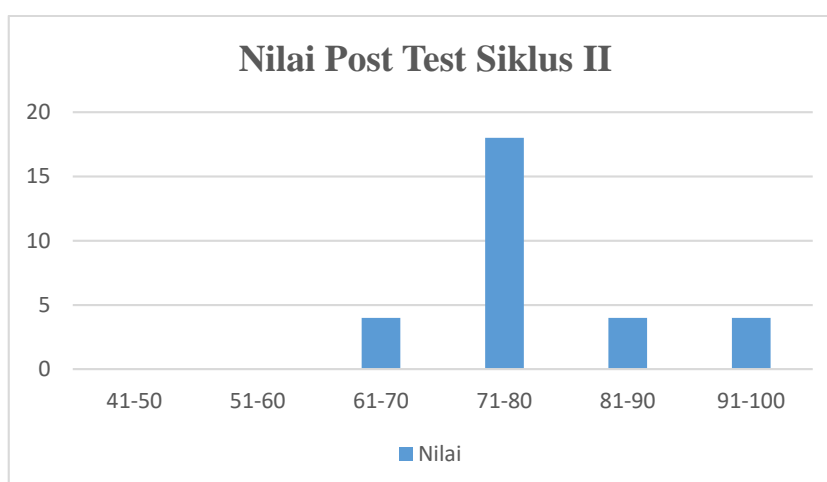
diatas dapat kita lihat pada tabel berikut ini: Dari tabel banyak siswa yang belum berkeaktivitas dalam mengerjakan lembar observasi pada siklus II ini. Dari hasil observasi siswa pada siklus II telah menunjukkan kriteria baik. Jika presentase ketuntasan berhasil. Dalam melaksanaka pembelajaran ini maka pembelajaran telah berhasil.

3. Refleksi

**Tabel 4. 5 Hasil Tes Kreativitas Belajar Matematika Siswa
Post Test**

Nilai	Frekuensi	Presentasi
91-100	4	13,79%
81-90	4	13,79%
71-80	18	58,62%
61-70	4	13,79%
51-60	-	-
41-50	-	-
Jumlah Siswa	30	100%

Berdasarkan tabel diatas yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 4 orang siswa, dengan persentase 13,79%, yang memperoleh nilai 81-90 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 13,79%, yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 18 orang siswa dengan persentase 58,62%, yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 13,79%, yang memperoleh 51-60 tidak ada dan dibawah 50 tidak ada.



Gambar 4. 3

Kreativitas Belajar Matematika Post Test II

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa di SD Negeri 067260 Medan, khususnya pada materi statistika. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang telah diperoleh melalui hasil observasi, pre test dan post tes kepada siswa dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa naik 15,96% dari yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,38% menjadi 80,34% pada siklus II.
2. Model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD, khususnya pada materi statistika di SD Negeri 067260 Medan. Hal itu terlihat pada siklus I hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 41,38% atau 12 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata nilai 70,48. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu kreativitas belajar matematika siswa yang diperoleh sebesar 86,21% atau 26 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata nilai 79,97. Persentase peningkatan kreativitas belajar matematika siswa setelah dilakukan tindakan dari siklus I ke siklus II sebesar 44,83%.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya kreativitas belajar matematika siswa. Peneliti dilakukan dalam 2 siklus dengan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Pada tahap pengamatan telah didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar matematika

siswa melalui model pembelajaran *Joyful Learning* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari analisis yang telah dilakukan ternyata Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa strategi pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika di SD Negeri 067260 Medan.

Pada pembahasan hasil penelitian ini dilakukan secara keseluruhan. Berikut ini akan dipaparkan pembahasan hasil penelitian.

1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Joyful Learning*, dapat dilihat dari penelitian pada siklus I ke siklus II. Perbandingan skor kreativitas belajar matematika siswa dan kreativitas guru pada siklus I ke siklus II ditunjukkan dari tes dan observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Peningkatan kreativitas belajar matematika di SD Negeri 067260 Medan sebagai berikut:

a) Kreativitas Guru

Kreativitas guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *Joyful Learning* pada siklus I mencapai 30%. Setelah di bandingkan dengan standar klasifikasi, maka kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Joyful Learning* berada pada klasifikasi “Kurang”. Sedangkan kreativitas guru di siklus II mencapai 85%. Setelah dibandingkan dengan klasifikasi, maka kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* berada pada tarap “Baik”. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 6
Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase	Kriteria
Siklus I	30%	Kurang
Siklus II	85%	Baik

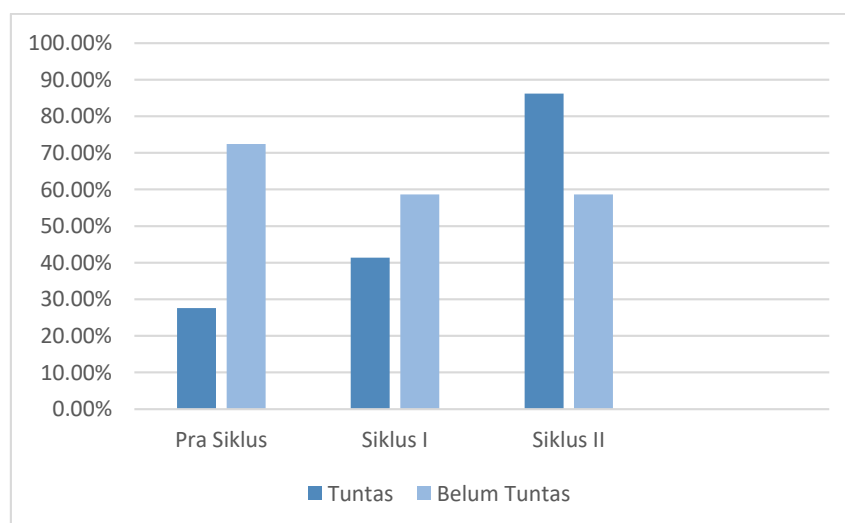
b) Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika

Tindakan	ketuntasan		Persentase		Rata-rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
Pra Tindakan	9	22	27,59%	72,41%	65,93
Siklus I	12	18	41,38%	58,62%	70,48
Siklus II	26	4	87,21%	13,79%	79,97

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata-rata hasil kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan meningkat. Rata-rata pra tindakan adalah 65,93% dengan ketuntasan 9 orang siswa (27,59%). Setelah dilakukan tindakan siklus I rata-rata hasil kreativitas belajar matematika siswa meningkat menjadi 70,48% dengan ketuntasan hasil kreativitas belajar matematika sebanyak 12 orang siswa (41,38%). Dan setelah tindakan siklus II rata-rata hasil kreativitas belajar matematika siswa meningkat menjadi 79,97% dengan ketuntasan sebanyak 26 orang siswa (86,21%). Maka ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah berhasil

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Persentase peningkatan rata-rata prestasi belajar matematika siswa sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan siklus I sebesar 13,79%. Persentase peningkatan rata-rata hasil kreativitas belajar matematika siswa setelah dilakukan tindakan siklus II sebesar 44,83%. Secara keseluruhan persentase peningkatan rata-rata hasil kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 067260 Medan dari sebelum dilakukan tindakan hingga setelah dilakukan tindakan siklus II adalah sebesar 58,62%. Berikut ini dapat dilihat dari diagram batang adanya peningkatan ketuntasan kreativitas belajar matematika siswa pra tindakan, siklus I dan siklus II:



Gambar 4. 4

Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I dan II

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa di SD Negeri 067260 Medan, khususnya pada materi statistika. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang telah diperoleh melalui hasil observasi, pre test dan post tes kepada siswa dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa naik 15,96% dari yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,38% menjadi 80,34% pada siklus II.
2. Disamping itu, model pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas V SD, khususnya pada materi statistika di SD Negeri 067260 Medan. Hal itu terlihat pada siklus I hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 41,38% atau 12 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata nilai 70,48. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu kreativitas belajar matematika siswa yang diperoleh sebesar 86,21% atau 26 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata nilai 79,97. Persentase peningkatan kreativitas belajar matematika siswa setelah dilakukan tindakan dari siklus I ke siklus II sebesar 44,83%.

B. Saran

1. Bagi Guru

Dalam pencapaian proses pembelajaran yang sangat baik dan bisa membuat siswa lebih berkeaktifitas dalam mengerjakan tugas soal matematika yang tinggi, sangat diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi kecerdasan siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa materi statistika lebih baik diterapkan model pembelajaran *Joyful Learning*. Dan disarankan kepada siswa untuk melakukan pengembangan potensi kecerdasan dalam kreativitas belajar matematika agar lebih maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti perlu melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan model *Joyful Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani Jamora, Tasha Aina, R. P. (2023). Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan DI MIN 1 Medan. *Jurnal Pendidikan Sians*, 3, 126–132.
- Ar, H. E. S. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. UPI.
- Indriani, S. D. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Subtema Kebersamaa Dalam Keberagaman (Penelitian Tindakan Kelas di SDN 223 Bhakti Winaya Bandung)*. <http://repository.unpas.ac.id>.
- Kadir, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure Dengan Pendekatan Scientific Pada MGMP Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017. *Akademika*, 14(1).
- Laely, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Magic Board Terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Goa. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Maulidia, N. R. (2016). Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*.

- Munawar, B., Tarmon, G., & Jannah, R. (2022). Efektifitas Blended Learning Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Terhadap Kreatifitas Mahasiswa PG-PAUD. 6(2), 68–75.
- Nurwahida. (2023). *Pengolahan Material Plastik Bekas Sebagai Media Tanaman Sayur, Dalam Mengembangkan Kreatifitas Kewirausahaan Siswa Di MTs Nurul Izzah Kalamisu*. 3(1).
- Pandia, R. B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Picture And Picture Pada Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 044825 Berastagi Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Basic Education*, 3, 11–20.
- Suryani, A. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi. *Skripsi UIN Sultan Thaha Saifuddin*.
- Susanti, S. (2018). Penerapan Model *Joyful Learning* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Muhammadiyah 07Medan T.P 2017/20018. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
- Tanjung, D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Joyfull Learning dengan Pendekatan Bermain Diluar Kelas untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat

di Kelas VII SMP Negeri 2 Tapan Nauli. *Pendidikan Matematika*, 2504, 1–9.

Yuliana, D., & , M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp Negeri 6 Situbondo. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 6(2), 64–81.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Sekolah	: SD Negeri 067260 Medan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: V/Genap
Materi Pembelajaran	: Statistika
Alokasi Waktu	: 5 × 40 menit (2 Pertemuan) JP

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut

pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.5 Menjelaskan pengertian modus, median dan mean dari data.	3.5.1 Menghitung mean dari suatu data 3.5.2 Menentukan modus dan median dari suatu data.
2.	4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan modus, median dan mean dari data tunggal dalam penyelesaian.	4.5.1 Mengoperasikan rumus modus, median dan mean dalam sebuah data.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep modus, median dan mean.
2. Siswa dapat membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan modus, median dan mean.
3. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan modus, median dan mean.

Fokus karakter : disiplin, tanggung jawab dan jujur.

D. Materi Pembelajaran

Materi : Statistika

- a. Modus
- b. Median
- c. Mean

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, demonstrasi dan diskusi kelompok Model

Pembelajaran : *Joyful Learning*

F. Media/Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Papan tulis, proyektor, laptop, spidol dan penghapus

Sumber Belajar : Buku Matematika Kelas V

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I (Alokasi Waktu 2 × 40 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. 2. Guru menanyakan kabar siswa dan mengabsen kehadiran siswa. 3. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan perlengkapan belajar siswa. 4. Guru memberikan penjelasan manfaat materi dan tujuan belajar. 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 6. Guru mengelompokkan siswa menjadi 3 kelompok. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan materi pembelajaran modus, median dan mean. b. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran. c. Guru mengarahkan siswa dalam 	60 Menit

	<p>setiap kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang diberikan guru.</p> <p>d. Guru memberikan soal kepada siswa untuk diselesaikan secara berkelompok.</p> <p>e. Guru membimbing siswa untuk menentukan solusi dari permasalahan.</p> <p>f. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.</p>	
Penutup	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan isi dari materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru menginformasikan materi selanjutnya agar siswa dapat mempelajari terlebih dahulu dirumah.</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan bernyanyi.</p> <p>d. Guru meminta siswa dapat menyenikan lagu daerah.</p> <p>e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.</p>	10 Menit

Pertemuan II (Alokasi Waktu 3 × 40 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.</p> <p>b. Guru menanyakan kabar siswa dan mengabsen kehadiran siswa.</p> <p>c. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk duduk berdasarkan kelompoknya.</p> <p>e. Melalui tanya jawab, guru mengingatkan kembali materi sebelumnya.</p>	10 Menit
Inti	a. Guru mengajak siswa untuk	100

	<p>menyanyikan lagu daerah.</p> <p>b. Guru bercerita untuk memuaskan perhatian siswa. Cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran.</p> <p>c. Guru melaksanakan tebak-tebakan tentang materi pembelajaran.</p> <p>d. Guru memberikan arahan untuk setiap kelompok di beri nama.</p> <p>e. Guru memberikan arahan untuk bergabung dikelompoknya masing-masing.</p> <p>f. Guru menyampaikan peraturan dalam permainan.</p> <p>g. Guru melaksanakan tanya jawan mengenai kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan topik yang akan siswa laksanakan didalam kegiatan bersama kelompoknya masing-masing sesuai dengan materi pembelajaran.</p> <p>h. Siswa bebas untuk melakukan diskusi.</p> <p>i. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru.</p>	Menit
Penutup	<p>a. Guru mengajak siswa untuk merangkum isi dari materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru memberikan perolehan penghargaan kepada siswa setiap kelompok.</p> <p>c. Guru memberikan penguatan, peserta didik diminta untuk memahami kegunaan modus, median dan mean dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Guru dan siswa bersama-sama untuk menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>e. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi.</p> <p>f. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.</p>	10 Menit

H. Penilaian

1. Sikap Spiritual/Sosial

- a. Teknik penilaian : observasi dan penilaian
- b. Bentuk instrument : lembar observasi dan lembar penilaian
- c. Kisi-kisi

No	Butir Sikap	Indikator
1.	Beriman kepada Tuhan YME.	1. Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.
2.	Bersyukur kepada Tuhan YME.	2. Menggunakan waktu seefektif mungkin. 3. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3.	Menunjukkan sikap kritis dan bertanggung jawab.	4. Suka bertanya selama proses pembelajaran. 5. Bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
4.	Memiliki rasa ingin tahu dan percaya diri.	6. Berani mengutarakan pendapat.
5.	Memiliki sikap menghargai pendapat orang lain.	7. Berkerjasama dan mementikan hasil kerja kelompoknya.

2. Pengetahuan

- a. Teknik penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk instrument : Uraian
- c. Kisi-kisi

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Instrumen
3.5.1	Menjelaskan konsep modus, median dan mean	1	1
4.5.1	Menyelesaikan modus, median dan mean.	2	2,3
4.5.2	Menentukan penyelesaian dari model matematika.	2	4,5

3. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi

Indikator Keterampilan

Sangat Terampil:

- Jika mampu menerapkan konsep
- Jika mampu mengajukan pertanyaan
- Jika dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Terampil:

- Jika sudah mampu menerapkan konsep
- Jika sering mengajukan pertanyaan
- Jika sudah dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Cukup Terampil:

- Jika sedikit mampu menerapkan konsep
- Jika kadang-kadang mengajukan pertanyaan
- Jika sesekali dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Kurang Terampil:

- Jika tidak menerapkan konsep
- Jika tidak pernah mengajukan pertanyaan
- Jika tidak dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Medan, 19 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

SD Negeri 067260 Medan

Guru Kelas V

Susanti, S.Pd

NIP: 197804062014112004

Mirna Maftayuna, S.Pd

NIP: 199608042022212010

Peneliti,

Asri Widya Ningsih

NPM: 1902090167

Lampiran 2

Kisi-Kisi Soal Pre Test

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Statistika

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 60 menit

Komptensi	Indikator Pencapaian	Jenis	Nomor
Dasar	Komptensi Dasar	Soal	Soal
Menjelaskan pengertian modus, median dan mean dari data.	Siswa dapat menggunakan rumus modus, median dan mean untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	Uraian	1
	Siswa dapat menggunakan rumus modus, median dan mean untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan dengan kehidupan sehari-hari.	Uraian	2

Lampiran 3**Soal Pre Test**

1. Diketahui nilai matematika siswa kelas V sebagai berikut: 60, 60, 65, 65, 75, 70, 80, 50, 50, 60, 60, 60. Tentukan lah: Modus Median Mean
2. Berikut ini berat badan siswa kelas V (dalam cm).

Berat Badan	Frekuensi
40	3
45	4
30	5
35	4
50	2

- a. Tentukan modus dari data diatas!
- b. Tentukan median dari data diatas!
- c. Tentukan medan dari data diatas!

Lampiran 4

Kunci Jawaban Soal Pre Test

No	Jawaban	Skor												
1.	<p>a. Modus Data Nilai Matematika 50 = 2 anak 60 = 5 anak 65 = 2 anak 70 = 1 anak 75 = 1 anak 80 = 1 anak Jadi dari data siswa diatas dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak mendapatkan nilai matematika adalah 60. Jadi modus data diatas adalah 60 siswa yang mendapatkan nilai matematika.</p> <p>b. Median 50, 50, 60, 60, 60, 60, 60, 65, 65, 70, 75, 80. Maka nilai dari data mediannya 60.</p> <p>c. Mean 50, 50, 60, 60, 60, 60, 60, 65, 65, 70, 75, 80. Mean dari data diatas adalah 63.</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>												
2.	<p>Berikut ini adalah berat badan siswa kelas V. (dalam cm)</p> <table border="1" data-bbox="475 1435 1062 1697"> <thead> <tr> <th>Berat Badan</th> <th>Frekuensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>40</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>45</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>30</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>35</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>50</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>a. Modus dari data diatas adalah 30.</p> <p>b. Median dari data diatas adalah: 30, 35, 40, 45, 50. Penyelesaian Banyak data = 5</p>	Berat Badan	Frekuensi	40	3	45	4	30	5	35	4	50	2	<p>1</p> <p>2</p>
Berat Badan	Frekuensi													
40	3													
45	4													
30	5													
35	4													
50	2													

No	Jawaban	Skor
	$\text{Median} = \frac{N + 1}{2}$ $\text{Median} = \frac{5 + 1}{2}$ $\text{Median} = \frac{6}{2}$ $\text{Median} = 3$ <p>Data dari ke 3 adalah 40. Jadi median nya adalah data ke 3 yaitu 40 cm.</p> <p>c. Mean Mean dari data tersebut: 30, 35, 40, 45, 50. Jumlah data = 200 Banyak data = 5</p> $\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$ $\text{Mean} = \frac{200}{5}$ $\text{Mean} = 40$ <p>Maka hasil mean adalah 40.</p>	3

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Sekolah	: SD Negeri 067260 Medan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: V/Genap
Materi Pembelajaran	: Statistika
Alokasi Waktu	: 5 × 40 menit (2 Pertemuan) JP

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut

pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.5 Menjelaskan pengertian modus, median dan mean dari data.	3.5.1 Menghitung mean dari suatu data 3.5.2 Menentukan modus dan median dari suatu data.
2.	4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan modus, median dan mean dari data tunggal dalam penyelesaian.	4.5.1 Mengoperasikan rumus modus, median dan mean dalam sebuah data.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep modus, median dan mean.
2. Siswa dapat membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan modus, median dan mean.
3. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan modus, median dan mean.

Fokus karakter : disiplin, tanggung jawab dan jujur.

D. Materi Pembelajaran

Materi : Statistika

- a. Modus
- b. Median
- c. Mean

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, demonstrasi dan diskusi kelompok Model

Pembelajaran : *Joyful Learning*

F. Media/Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Papan tulis, proyektor, laptop, spidol dan penghapus

Sumber Belajar : Buku Matematika Kelas V

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I (Alokasi Waktu 2×40 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. 2. Guru menanyakan kabar siswa dan mengabsen kehadiran siswa. 3. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan perlengkapan belajar siswa. 4. Guru memberikan penjelasan manfaat materi dan tujuan belajar. 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 6. Guru mengelompokkan siswa menjadi 10 kelompok. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan materi pembelajaran modus, median dan mean. b. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran. c. Guru mengarahkan siswa dalam setiap kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>masalah yang diberikan guru.</p> <p>d. Guru memberikan soal kepada siswa untuk diselesaikan secara berkelompok.</p> <p>e. Guru membimbing siswa untuk menentukan solusi dari permasalahan.</p> <p>f. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.</p>	
Penutup	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan isi dari materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru menginformasikan materi selanjutnya agar siswa dapat mempelajari terlebih dahulu dirumah.</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan bernyanyi.</p> <p>d. Guru meminta siswa dapat menyenikan lagu daerah.</p> <p>e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.</p>	10 Menit

Pertemuan II (Alokasi Waktu 3 × 40 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.</p> <p>b. Guru menanyakan kabar siswa dan mengabsen kehadiran siswa.</p> <p>c. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk duduk berdasarkan kelompoknya.</p> <p>e. Melalui tanya jawab, guru mengingatkan kembali materi</p>	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	sebelumnya.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah. b. Guru bercerita untuk memuaskan perhatian siswa. Cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran. c. Guru melaksanakan tebak-tebakan tentang materi pembelajaran. d. Guru memberikan arahan untuk setiap kelompok di beri nama. e. Guru memberikan arahan untuk bergabung dikelompoknya masing-masing. f. Guru menyampaikan peraturan dalam permainan. g. Guru melaksanakan tanya jawan mengenai kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan topik yang akan siswa laksanakan didalam kegiatan bersama kelompoknya masing-masing sesuai dengan materi pembelajaran. h. Siswa bebas untuk melakukan diskusi. i. Siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru. 	100 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> g. Guru mengajak siswa untuk merangkum isi dari materi pembelajaran. h. Guru memberikan perolehan penghargaan kepada siswa setiap kelompok. i. Guru memberikan penguatan, peserta didik diminta untuk memahami kegunaan modus, median dan mean dalam kehidupan sehari-hari. j. Guru dan siswa bersama-sama untuk menyimpulkan materi 	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran.</p> <p>k. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi.</p> <p>l. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.</p>	

H. Penilaian

1. Sikap Spiritual/Sosial

- a. Teknik penilaian : observasi dan penilaian
- b. Bentuk instrument : lembar observasi dan lembar penilaian
- c. Kisi-kisi

No	Butir Sikap	Indikator
1.	Beriman kepada Tuhan YME.	1. Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.
2.	Bersyukur kepada Tuhan YME.	2. Menggunakan waktu seefektif mungkin. 3. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3.	Menunjukkan sikap kritis dan bertanggung jawab.	4. Suka bertanya selama proses pembelajaran. 5. Bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
4.	Memiliki rasa ingin tahu dan percaya diri.	6. Berani mengutarakan pendapat.
5.	Memiliki sikap menghargai pendapat orang lain.	7. Berkerjasama dan mementikan hasil kerja kelompoknya.

2. Pengetahuan

- a. Teknik penilaian : Tes Tertulis

b. Bentuk instrument : Uraian

c. Kisi-kisi

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Instrumen
3.5.1	Menjelaskan konsep modus, median dan mean	1	1
4.5.1	Menyelesaikan modus, median dan mean.	2	2,3
4.5.2	Menentukan penyelesaian dari model matematika.	2	4,5

3. Keterampilan

a. Teknik Penilaian : Observasi

b. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi

c. Kisi-kisi

Indikator Keterampilan

Sangat Terampil:

- Jika mampu menerapkan konsep
- Jika mampu mengajukan pertanyaan
- Jika dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Terampil:

- Jika sudah mampu menerapkan konsep
- Jika sering mengajukan pertanyaan

- Jika sudah dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Cukup Terampil:

- Jika sedikit mampu menerapkan konsep
- Jika kadang-kadang mengajukan pertanyaan
- Jika sesekali dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Kurang Terampil:

- Jika tidak menerapkan konsep
- Jika tidak pernah mengajukan pertanyaan
- Jika tidak dapat mengatur alat dan bahan pembelajaran

Medan, 23 Agustus 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah
SD Negeri 067260 Medan

Guru Kelas V

Susanti, S.Pd
NIP: 197804062014112004

Mirna Maftayuna, S.Pd
NIP: 199608042022212010

Peneliti,

Asri Widya Ningsih
NPM: 1902090167

Lampiran 2

Kisi-Kisi Soal Post Test

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Statistika

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 60 menit

Komptensi	Indikator Pencapaian	Jenis	Nomor
Dasar	Komptensi Dasar	Soal	Soal
Menjelaskan pengertian modus, median dan mean dari data.	Siswa dapat menggunakan rumus modus, median dan mean untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	Uraian	1
	Siswa dapat menggunakan rumus modus, median dan mean untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan dengan kehidupan sehari-hari.	Uraian	2

Lampiran 3

Soal Post Test

1. Diketahui data sebagai berikut: 105, 100, 102, 105, 102, 104, 100, 105, 102, 103. Modus dari data di atas adalah...
2. Jika ada 55 nilai data, maka nilai median terletak pada nilai data ke...
3. Diketahui data sebagai berikut: 50, 52, 50, 51, 54, 55, 51, 52, 51, 55, 50, 53, 53, 54, 53, 55, 52, 54, 50, 52. Nilai mediannya adalah...
4. Nilai ulangan Bahasa Indonesia Reno: 8, 9, 7, 8, 7, 8, 6 maka nilai rata-rata ulangan tersebut adalah...

Lampiran 4

Kunci Jawaban Soal Post Test

No	Jawaban	Skor
1.	Modus dari data diatas adalah 102 dan 105, karena sama-sama muncul 3 kali.	1
2.	Jika ada 55 nilai data, maka nilai median terletak pada nilai data ke $\frac{55+1}{2} = \frac{56}{2} = 28$ Jadi, nilai median terletak pada nilai data ke 28.	2
3.	Kita urutkan dulu data diatas: 50, 50, 50, 50, 51, 51, 51, 52, 52, 52, 52, 53, 53, 53, 54, 54, 54, 55, 55, 55 Banyak data = 20 Median = $\frac{\text{Data ke 20} + 2 \text{ Data di Depannya}}{2}$ Data Ke 10 = 52 Median = $\frac{52 + 52}{2}$ $= \frac{104}{2}$ $= 52$ Jadi, Nilai mediannya adalah 52.	3
4.	Rata - rata $= \frac{8 + 9 + 7 + 8 + 7 + 8 + 6}{7}$ $= \frac{53}{7}$ $= 7,57$ Jadi, Nilai rata-rata ulangan bahasa Indonesia Reno adalah 7,57.	4

Lampiran 5

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

Kelompok	Pertemuan 1									
	Aspek									
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	4	5	2	2	2	3	3	2	2	2
2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	2
3	4	2	2	1	1	2	1	1	1	2
4	3	3	1	2	1	3	3	2	2	2
5	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2
6	1	2	1	3	2	1	1	3	1	2
7	1	2	1	1	2	1	3	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2
9	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
10	2	2	1	1	2	1	2	1	3	2
Jumlah	23	22	16	16	16	19	22	17	16	20
Persentase	42,19%	40,63%	40,63%	40,63%	50,00%	40,63%	43,75%	40,63%	40,63%	50,00%
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Keterangan :

- K : keterampilan berpikir lancar
- L : keterampilan berpikir luwes
- M : keterampilan berpikir orisinal
- N : keterampilan memerinci (mengelaborasi)
- O : keterampilan mengevaluasi (menilai)
- P : rasa ingin tahu
- Q : sifat imajinatif
- R : merasa tertantang oleh kemajemukan
- S : sifat berani mengambil resiko
- T : sifat menghargai

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

Kelompok	Pertemuan 2									
	Aspek									
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	4	5	2	2	2	3	3	2	2	2
2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	2
3	4	2	2	1	1	2	1	4	1	2
4	3	3	1	2	1	3	3	2	2	2
5	4	4	1	1	1	2	1	2	1	3
6	1	4	1	3	2	1	5	3	3	3
7	2	3	1	2	4	3	3	2	5	2
8	3	3	2	3	3	2	3	5	4	2
9	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2
10	2	2	4	5	2	5	4	1	3	2
Jumlah	27	29	20	24	19	25	28	26	24	22
Persentase	57,81%	50,00%	50,00%	56,25%	59,38%	53,38%	43,75%	56,25%	53,13%	53,13%
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Keterangan :

K : keterampilan berpikir lancar

L : keterampilan berpikir luwes

M : keterampilan berpikir orisinal

N : keterampilan memerinci (mengelaborasi)

O : keterampilan mengevaluasi (menilai)

P : rasa ingin tahu

Q : sifat imajinatif

R : merasa tertantang oleh kemajemukan

S : sifat berani mengambil resiko

T : sifat menghargai

Lampiran 6

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

Kelompok	Pertemuan 1									
	Aspek									
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	4	5	2	2	2	3	3	2	2	2
2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	2
3	4	2	2	1	1	2	1	4	1	2
4	3	3	1	2	1	3	3	2	2	5
5	4	4	1	5	1	2	1	2	3	3
6	3	4	1	3	2	1	5	3	3	3
7	4	3	1	2	4	3	3	2	5	2
8	3	3	4	3	3	2	3	5	4	2
9	2	2	3	4	3	4	5	3	5	4
10	2	3	4	5	4	5	4	4	3	2
Jumlah	34	32	24	29	26	29	33	33	32	31
Persentase	56,25%	59,38%	53,13%	56,25%	53,38%	59,38%	43,75%	56,25%	53,13%	53,13%
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Keterangan :

- K : keterampilan berpikir lancar
- L : keterampilan berpikir luwes
- M : keterampilan berpikir orisinal
- N : keterampilan memerinci (mengelaborasi)
- O : keterampilan mengevaluasi (menilai)
- P : rasa ingin tahu
- Q : sifat imajinatif
- R : merasa tertantang oleh kemajemukan
- S : sifat berani mengambil resiko
- T : sifat menghargai

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

Kelompok	Pertemuan 2									
	Aspek									
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	4	5	2	2	2	3	3	5	2	6
2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	6
3	4	2	2	1	1	6	1	4	5	2
4	3	3	1	2	5	3	3	4	2	5
5	4	4	1	5	1	2	4	2	5	3
6	6	4	4	3	2	6	5	3	3	3
7	5	3	5	6	4	3	3	2	5	2
8	3	3	2	3	3	2	3	5	4	2
9	2	6	3	4	2	2	6	2	6	2
10	4	5	4	5	6	5	4	6	3	2
Jumlah	42	40	29	35	30	37	38	41	40	39
Persentase	64,06%	68,75%	75,00%	65,63%	65,63%	59,14%	59,38%	62,25%	56,25%	71,88%
Kategori	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Keterangan :

- K : keterampilan berpikir lancar
- L : keterampilan berpikir luwes
- M : keterampilan berpikir orisinal
- N : keterampilan memerinci (mengelaborasi)
- O : keterampilan mengevaluasi (menilai)
- P : rasa ingin tahu
- Q : sifat imajinatif
- R : merasa tertantang oleh kemajemukan
- S : sifat berani mengambil resiko
- T : sifat menghargai

Lampiran 7

Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas V

P : Bagaimana kondisi kelas V ketika proses pembelajaran matematika berlangsung?

G : Secara umum siswa kelas V termasuk kelas yang pandai. Selain itu, mereka juga memperhatikan jika diterangkan juga mudah diajak untuk berkomunikasi. Kelas ini termasuk kelas yang cepat dalam menempuh materi pelajaran.

P : Apa metode/ model pembelajaran yang digunakan guru ketika pembelajaran matematika berlangsung?

G : Untuk metode / model pembelajarannya, kadang memakai metode Ceramah namun semua juga tetap sesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan.

P : Bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran matematika?

G : Penilaian hasil belajarnya juga memuaskan hal itu juga dilihat dari kebiasaan mereka sehari-hari

P : Bagaimana kreativitas siswa terhadap pemecahan masalah pada Pembelajaran matematika?

G : Berhubungan dengan kreativitas, biasanya diberikan soal yang menarik

sehingga dapat menstimulus siswa untuk berpikir kreatif yang nantinya dapat memecahkan masalah dari soal tersebut.

P : Apakah pada pembelajaran dikelas, sudah memakai model pembelajaran *Joyful Learning*?

G : Pada pembelajaran dikelas, belum pernah memakai model pembelajaran *Joyful Learning*. Model pembelajaran *Joyful Learning* cocok untuk digunakan karena disini pembelajaran juga mengacu pada kurikulum 2013. Namun kadang juga memakai metode ceramah. Dalam hal ini, penggunaan metode/model pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan.

Lampiran 8

Hasil Wawancara Dengan Siswa

P : Dalam mengerjakan soal, apakah kalian dapat menyelesaikan soal tersebut lebih cepat dari waktu yang diberikan oleh guru?

S : Bisa, kalau soalnya mudah dikerjakan

P : Dalam mengerjakan soal, apakah kalian mengerjakan soal dengan cara yang berbeda atau lebih dari 1 cara?

S : Satu cara

P : Apakah kalian pernah mencontek dalam mengerjakan soal? Kenapa?

S : Pernah, karena saya tidak yakin dengan jawaban saya

P : Apa yang kalian lakukan jika dalam berdiskusi mendapatkan jawaban atau pendapat yang berbeda-beda?

S : Tidak apa-apa. Kan diskusi untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Kalau berbeda, bisa sama-sama dikerjakan lagi. Mungkin ada kesalahan dalam menghitung.

P : Bagaimana pendapat kalian tentang pembelajaran matematika yang pembelajarannya mengaitkan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari?

S : Lebih mudah, karena bisa dilogika.

P : Selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning*, apakah kalian mendapat kebebasan bertanya dan mengemukakan pendapat?

S : Iya, bebas berpendapat.

P : Dalam belajar matematika sering sekali kita menjumpai soal yang dibutuhkan kreativitas untuk mengerjakannya. Apakah ada kesulitan dalam mengerjakan soal seperti itu?

S : Ada. Biasanya ketika mengerjakan soal-soal yang sulit.

P : Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning*?

S : Senang. Lebih mudah.

P : Anda menyukai belajar sendiri atau berdiskusi dengan kelompok ? Kenapa?

S : Kelompok. Bisa bertukar pikiran.

P : Apakah kalian merasakan perbedaan ketika belajar matematika dengan cara sekarang dengan cara sebelumnya?

S : Ada. Langkah-langkah yang diberikan lebih terperinci dan jelas.

P : Apakah belajar dengan cara sekarang dapat membantu daya kreativitas kalian, terutama dalam mengerjakan soal?

S : Iya, melatih daya kreativitas menjadi lebih baik.

P : Menurut kalian, kesulitan-kesulitan apa saja yang kalian temui ketika belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* ?

S : Memahami soal.

P : Apakah dengan dilaksanakannya pembelajaran seperti sekarang jalan pikiran kalian menjadi lebih terarah?

S : Iya, langkah-langkah yang digunakan terarah.

Lembar Jawaban Siswa

Pre Test

Nama : Agostina Sarumaha
 Kelas : V
 Hari, Tanggal : Sabtu, 19 Agustus 2023
 Mata Pelajaran : M.M
 Kelompok : Bunga.

1. a. Modus

Data nilai matematika

50 = 2 anak

60 = 5 anak

65 = 2 anak

70 = 1 anak

75 = 1 anak

80 = 1 anak

Jadi dari data siswa diatas dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak mendapatkan nilai adalah matematika adalah 60. Jadi modus data diatas adalah 60 siswa yang mendapatkan nilai matematika.

b. Median

50, 50, 60, 60, 60, 60, 60, 65, 65, 70, 75, 80.

maka nilai data & mediannya 60.

c. Mean.

50, 50, 60, 60, 60, 60, 60, 65, 65, 70, 75, 80.

mean dari data diatas adalah 63.

2. Berikut ini adalah berat badan siswa kelas V. (dalam kg)

Berat Badan	Frekuensi
40	3
45	4
30	7.5
35	4
50	2

a. modus dari data diatas adalah 30.

b. Median dari data diatas adalah: 30, 35, 40, 45, 50.

Penjelasan

Banyak data = 5

Data ke 3 adalah 40.

Jadi mediannya adalah data ke-3 yaitu 40cm.

$$\text{Median} = \frac{N + 1}{2}$$

$$\text{Median} = \frac{5 + 1}{2}$$

$$\text{Median} = \frac{6}{2}$$

$$\text{Median} = 3$$

c. Mean

Mean dari data tersebut : 30, 35, 40, 45, 50.

Jumlah data = 200

Banyak data = 5

$$\text{mean} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

$$\text{mean} = \frac{200}{5}$$

$$\text{mean} = 40.$$

Maka hasil mean adalah 40.

Lembar Jawaban Siswa

Post Tes

- Nama: VIOLA APRILIA
 Kelas: VA
 Hari, Tanggal: Jumat, 18 Agustus
 Mata Pelajaran: Matematika
- Modus data diatas adalah 120 dan 105, karena sama sama muncul sebanyak 3 kali.
 - Jika ada 55 nilai data, maka nilai median terletak pada nilai data ke $\frac{55}{2} = \frac{56}{2} = 28$.
 - Kita urutkan dulu data diatas: 50, 50, 50, 50, 51, 51, 51, 52, 52, 52, 52, 53, 53, 53, 54, 54, 54, 55, 55, 55
 Banyak data: 20
 Median: $\frac{\text{data ke } 20 + 2 \text{ data depannya}}{2}$
 - Data ke 10 = 52
 Median = $\frac{52 + 52}{2} = \frac{104}{2} = 52$
 Jadi, nilai mediannya adalah 52.
 - Rata-rata = $\frac{8 + 9 + 7 + 8 + 7 + 8 + 6}{7}$
 $= \frac{53}{7} = 7,57$
 Jadi, nilai rata-rata ulangan bahasa Indonesia Rena adalah 7,57.

Lampiran 9

Dokumentasi

Foto Bersama Kepala Sekolah SD Negeri 067260 Medan



Pembagian Kelompok



Diskusi Dalam Mengerjakan Soal



Guru Melihat Cara Siswa Berdiskusi Dalam Mengerjakan Soal





Cara Siswa Mengerjakan Soal



Foto Bersama Guru Kelas V



Foto Bersama Siswa Dan Wali Kelas V SD Negeri 067260 Medan



Lampiran 10

Nilai Tes Akhir Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Agustina Sarumaha	8,33	8,67	Tuntas
2.	Demiana Degerlina Hondro	4,00	8,33	Tuntas
3.	Egi Syaputra	7,00	9,33	Tuntas
4.	Faiz Waladi	4,33	6,67	Tuntas
5.	Ikhsan Al Aziz	3,33	3,67	Tidak Tuntas
6.	Keyla Fartia Putri	9,00	9,67	Tuntas
7.	Kiara Julianti	7,33	8,00	Tuntas
8.	Muhammad Al Hafizy	3,00	7,67	Tuntas
9.	Nasiwa Aprilia	6,67	7,00	Tuntas
10.	Radit Syahputra	5,67	7,67	Tuntas
11.	Sulistia	3,67	5,67	Tidak Tuntas
12.	Syafi Dwi Anggreani	7,67	8,00	Tuntas
13.	Syifa Nur Padila	7,67	8,67	Tuntas
14.	Tri Desman Jaya Dakhi	0,00	3,00	Tidak Tuntas
15.	Viola Aprilia	2,67	4,67	Tidak Tuntas
16.	Yona Abigaels	6,33	8,33	Tuntas
17.	Zaura Azzahra Tarigan	7,33	9,67	Tuntas
18.	Ratu Az-Zahra Meika	7,00	7,67	Tuntas
19.	Emi Purwanti	6,33	8,33	Tuntas
20.	Aprillia Eka Andriani	3,00	4,33	Tidak Tuntas
21.	Putri Nurjanah	8,00	9,33	Tuntas
22.	Annisa Nur Kholifah	6,67	7,67	Tuntas
23.	Mardiyah Rahma Ati	4,33	8,00	Tuntas
24.	Niken Fatqul Janah	7,33	8,00	Tuntas
25.	Rahmawati Sangadah	5,33	8,33	Tuntas
26.	Titis Alfryta Nia	5,33	7,67	Tuntas
27.	Saka Wahyu Hidayat	4,55	8,00	Tuntas
28.	Wahyu Eka Nugraha	3,00	5,00	Tidak Tuntas
29.	Vicky Bayu Aji Kusuma	4,67	6,67	Tuntas
30.	Rio Wahyu Priambodo	8,00	9,67	Tuntas

Asri Widya Ningsih : Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.umsu.ac.id Internet Source	7%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
3	anzdoc.com Internet Source	2%
4	repository.uksw.edu Internet Source	1%
5	repository.uhn.ac.id Internet Source	1%
6	patents.google.com Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1%
	eprints.uny.ac.id	

9	Internet Source	<1 %
10	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
11	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
13	adoc.pub Internet Source	<1 %
14	Mukhlis Royyani NS, Mohamad Ali. "SISTEM BOARDING SCHOOL DI MASA PANDEMI DI MAN 1 SURAKARTA", Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices, 2020 Publication	<1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
17	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
18	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
	digilibadmin.unismuh.ac.id	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

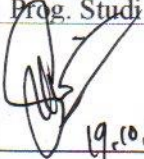

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih

N P M : 1902090167

Program Studi : PGSD

Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 19.10.2022	1. Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan	
	2. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Negeri 067260 Medan	
	3. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Dakon Di Kelas 2 Sd Negeri 067260 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Asri WidyaNingsih

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Penerapan Model Pembelajaran JoyFul Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan Marelan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly,S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022
Hormat Pemohon,

Asri WidyaNingsih

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2452 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

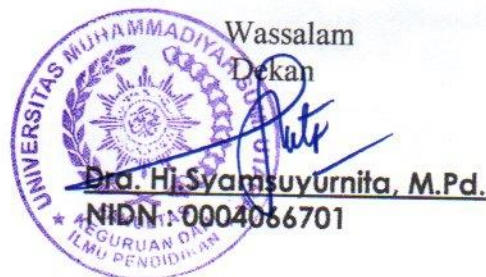
Nama : **Asri Widya Ninggih**
N P M : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Pembimbing : **Dr. Marah Doly, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
Judul Proposal : penerapan model pembelajaran *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika di SD Negeri 067260 Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh :

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., MSi

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Asri WidyaNingsih
 NPM : 1902090167
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di SD Negeri 067260 Medan.
 Nama Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.SI

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
22/02/2023	Revisi Bab I		f
17/03/2023	Revisi Bab II		f
04/04/2023	Revisi Bab III		f
06/04/2023	Revisi Lampiran		f
12/04/2023	Au Di Semah		f

Medan, Maret 2023

Ketuan Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing
 Riset Mahasiswa

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.SI

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Memperbaiki margin
2.	Memperbaiki lampiran

Medan, 12 April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

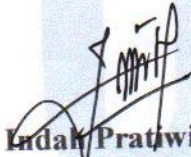
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi


- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan


Pada hari Rabu, tanggal 12 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Asri WidyaNingsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Revisi / Perbaikan :

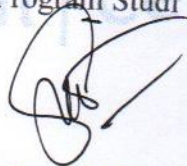
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki Margin
2.	Memperbaiki Lampiran

Medan, 12 April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

UMSU

Cerdas | Terpercaya

Web surat ini agar disebutkan tanggalnya

Nomor : 2888 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 17 Muharram 1445 H
04 Agustus 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 067260 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Asri Widya Ningsih**
N P M : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan

[Signature]
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN.0004066701



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 067260
KECAMATAN MEDAN MARELAN

Jalan M.Basir Kebun Bundar Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelan - 20255

SURAT PEMBERIAN IZIN

Nomor : 422/186/UPT-SD.60/SKet/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUSANTI, S.PdI
NIP : 19780406 201411 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SD Negeri 067260 Medan

Dengan ini memberi izin kepada :

Nama : ASRI WIDYA NINGSIH
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Asal Sekolah : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Untuk melakukan Penelitian/Riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan.

Demikian surat ini kami berikan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya,

Medan, 18 Agustus 2023

KEPALA SEKOLAH

UPT SD NEGERI 067260 MEDAN



SUSANTI, S.PdI

NIP. 19780406 201411 2 004



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika di SD Negeri 067260 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 12 Bulan April Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

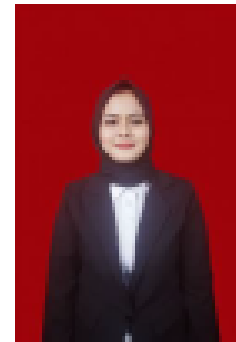
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran II

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Asri Widya Ningsih
NPM : 1902090167
Tempat/Tgl Lahir : Rantau Prapat, 25 Mei 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 1 (Pertama) dari 2 (Dua) bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Perk.Pernantian
Email : asriwidya094@gmail.com



Nama Orang Tua

Ayah : Suranto
Ibu : Ely Wati
Alamat : Perk.Pernantian

Pendidikan

TK : Al Qur'an Uswatun Hasanah (Lulus Tahun 2007)
SD : SD N 117866 Pernantian (Lulus Tahun 2013)
SMP : SMP N 1 Merbau (Lulus Tahun 2016)
SMA : SMA N 1 Merbau (Lulus Tahun 2019)
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2023)