



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN MEDIA KARTU AKSI TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA MATERI KOLOID PADA SISWA KELAS XI MIA MAN 2 MODEL MATARAM

Qurratul Uyunil Musbhirah¹, Muntari Muntari², Syarifah Wahidah Al Idrus²

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mataram, Indonesia ²Dosen Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Keperluan korespondensi, telp/fax: +6282339749600, email: qurratulmubshirah11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi terhadap hasil belajar kimia materi koloid pada siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram. Jenis penelitian ini merupakan *quasy eksperimen* dalam bentuk *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram. Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu dengan metode *simple random sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan diskusi. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil uji statistik uji- t_{hitung} pada taraf signifikan 5% menunjukkan $t_{hitung} 2,553 > t_{tabel} 1,988$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar kimia pada materi koloid siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram.

Kata kunci: model pembelajaran *Joyful Learning*, media kartu aksi dan hasil belajar kimia

THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL *JOYFUL LEARNING* WITH ACTION CARD MEDIA TO THE LEARNING RESULT OF CHEMISTRY OF KOLOID MATERIAL ON STUDENTS CLEARLY XI MIA MAN 2 MODEL MATARAM

Abstract

This study aims to determine the effect of *Joyful learning* model learning with action card media to the learning result of chemistry of colloid material in grade XI students MIA MAN 2 Model Mataram. This type of research is a *quasy experiment* in *formpost-test only control group design*. The population in this study includes all the class students XI MIA MAN 2 Model Mataram. The method used for sampling that is with *simple random sampling method*. The sample in this research is class XI MIA 2 as the experimental class and class XI MIA 1 as the control class. In the experimental class treated with the application of *Joyful Learning* learning model with card media action while in the control class is treated with the application of learning models directly with lecture and discussion methods. Hypothesis test in this research use *t-test*. The result of *t-test* statistic test at significant level 5% shows *t arithmetic* 2,553 > *t table* 1,988 which means H_0 rejected and H_a accepted. Based on these results it can be concluded that the application of learning model *Joyful Learning* with action card media gives a better influence on the learning outcomes of chemistry on colloid material of the class XI MIA students MAN 2 Model Mataram.

Keywords: *Joyful Learning* learning model, action card media and chemistry learning result

PENDAHULUAN

Ilmu kimia termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan zat yaitu komposisi, struktur dan sifat, transformasi, dinamika dan energetika zat. Ilmu kimia mempelajari tentang teori, aturan-aturan, fakta, deskripsi dan peristilahan kimia (Depdiknas, 2006).

Ada dua hal yang berkaitan dengan kimia yang tidak dipisahkan, yaitu kimia sebagai produk (pengetahuan kimia yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori) dan kimia sebagai proses yaitu kerja ilmiah (Mulyasa, 2006).

Bidang studi kimia seharusnya merupakan pelajaran yang menyenangkan, karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi apa yang diharapkan umumnya berlainan dengan kenyataan. Hal ini dapat terjadi salah satunya adalah dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat oleh guru dalam mengajar.

Guru lebih banyak menanamkan konsep-konsep materi pelajaran melalui transfer informasi dan pemberian contoh-contoh yang cenderung dihafal siswa, sehingga tidak membentuk konsepsi yang benar. Pembelajaran seperti ini tentu saja akan menciptakan suasana kelas yang statis, monoton, dan membosankan (Syafitri, 2010).

Salah satu materi pokok di dalam kimia adalah koloid. Materi koloid merupakan materi yang penting, karena berkaitan dengan kehidupan sehari – hari, tetapi siswa hanya dituntut oleh guru untuk sekedar menghafal tanpa menuntut siswa memahami materi tersebut secara mendalam.

Dalam materi koloid terdapat konsep – konsep yang memerlukan pemahaman dan hafalan yang cukup dari siswa seperti pemahaman tentang koloid secara umum, jenis – jenis koloid, sifat – sifat koloid, cara pembuatan koloid dan mempelajari contoh koloid dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

dapat membuat siswa kurang berminat untuk mempelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang telah dilakukan selama kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) tahun pelajaran 2017/2018 di MAN 2 Model Mataram, terlihat bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta diperoleh data nilai mata pelajaran kimia siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram pada tahun sebelumnya masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berikut tabel hasil belajar kimia (hasil UTS) siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram selengkapnya disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Kimia Kelas XI MIA Semester Ganjil MAN 2 Model Mataram Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata
1	XI MIA UNGGULAN	40	73,02
2	XI MIA 1	44	65,06
3	XI MIA 2	42	65,02
4	XI MIA 3	43	60,09
5	XI MIA 4	42	59,57
6	XI MIA 5	44	65,38

Sumber data: Arsip guru kimia kelas XI MIA semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

Proses pembelajaran di MAN 2 Model Mataram masih menggunakan metode konvensional dengan ceramah langsung yang didominasi oleh guru (*teacher centered*). Model ini masih menjadi andalan untuk digunakan karena dengan ceramah maupun diskusi, guru tidak perlu menyiapkan berbagai hal yang cukup menyita waktu berkaitan dengan model yang akan digunakan. Proses pembelajaran

yang berlangsung masih didominasi oleh beberapa siswa saja. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kebanyakan bermain-main dan ribut selama proses pembelajaran sehingga tujuan dan manfaat pembelajaran yang telah direncanakan guru tidak dapat tercapai. Selain itu, pembelajaran monoton yang menyebabkan motivasi siswa untuk belajar rendah dan siswa jarang bertanya kembali seputar materi yang telah disampaikan sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan kebanyakan tidak tuntas.

Dalam proses pembelajaran, siswa harus aktif dan dilibatkan sehingga pembelajaran berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru. Untuk itu, dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan tentang apa yang diterima dan diolah selama pembelajaran berlangsung. Guru harus berupaya mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga memungkinkan siswa untuk aktif berpikir dan menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk dapat menemukan pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep. Maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar dan juga diharapkan proses pembelajaran yang diterapkan dapat membuat siswa berminat untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar semaksimal mungkin.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diupayakan adanya usaha-usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran kimia khususnya pada materi koloid agar proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan suatu model yang variatif dan menarik dapat menghindarkan siswa dari rasa jenuh sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Suasana belajar akan menyenangkan (*Joyful*) jika siswa sebagai subyek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban, dan aktif melibatkan siswa adalah *Joyful Learning* atau pembelajaran menyenangkan. "*Joyful Learning* merupakan model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*)". Menurut Asmani (2014) Kegiatan Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri menyenangkan, melibatkan siswa, dan menuntut siswa untuk aktif. Di Indonesia, pembelajaran *Joyful Learning* lebih dikenal sebagai model PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) (dalam Umami, 2016).

Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful*) perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu diselengi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsure inner motivation, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu (Jauhar, 2011).

Menurut Asmani (2014) Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sekurangnya ada empat komponen atau prinsip yang dapat diidentifikasi, yaitu (1) mengalami, (2) interaksi, (3) komunikasi, dan (4) refleksi.

Model pembelajaran *Joyful Learning* masih memerlukan media perangsang yang membuat siswa menjadi lebih ikut masuk dan berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu. Bahkan Keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Media sederhana yang dapat membantu siswa dalam memahami materi salah satunya adalah Kartu Aksi merupakan salah

satu bentuk dari media kartu bergambar (*Flashcard*).

Menurut Blair (2013) *Flashcard* yang dikembangkan menjadi Kartu Aksi merupakan alat yang ampuh untuk membantu mengingat informasi seperti makna kosakata, rumus matematika, fakta sejarah, dan ejaan yang benar dari kata-kata, dan sebagainya (dalam Amelia, 2014).

Penggunaan media kartu aksi memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, menghidupkan suasana pembelajaran, menimbulkan minat siswa, menjadikan siswa aktif, dan memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Djamarah (1996) metode pembelajaran konvensional adalah “metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, diskusi serta penugasan karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.” Sehingga kadang kala metode konvensional yang dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung dapat menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran yang berakibat penurunan hasil belajar siswa (dalam Haryati dkk, 2014).

Menurut (Suprijono, 2014) pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *whole-class teaching*. Pembelajaran langsung dimaksud untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu *quasy eksperimental* atau eksperimen semu. Jenis penelitian ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasy eksperimental* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan

kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2012). Rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design posttest only*.

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lainnya sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini, dalam pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi.

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Model Mataram, kegiatan penelitian ini berlangsung mulai bulan Oktober 2017 - Maret 2018 dengan jumlah populasi seluruh siswa kelas XI MIA sebanyak 255 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIA 1 dengan jumlah siswa 44 orang dan siswa Kelas XI MIA 2 dengan jumlah siswa 42 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*, maka pengambilan sampelnya diambil secara acak dimana yang diacak adalah kelasnya (Sugiyono, 2013). Dengan cara pengundian kelas XI MIA 2 terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi (model pembelajaran langsung) yang dikenakan pada kelompok kontrol, sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

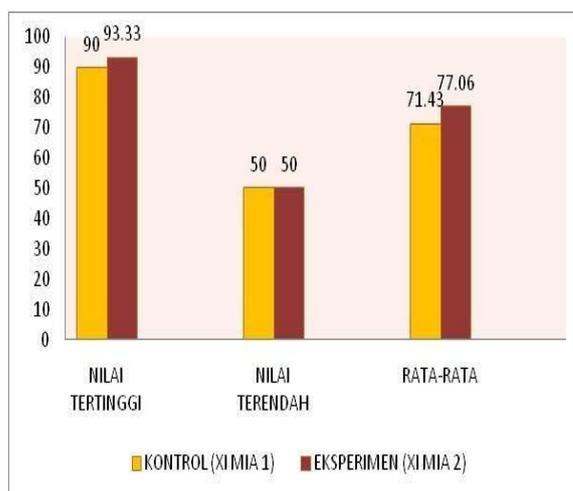
Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Instrumen tes yang digunakan berupa tes objektif dengan bentuk pilihan ganda. Instrumen yang telah disusun terlebih dahulu diuji tingkat validitasnya dengan uji validitas isi menggunakan statistik *Aiken's V* dan validitas butir soal menggunakan *Korelasi biserial*. Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus KR-20. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan

uji-t. Uji-t dilakukan setelah data dianalisis dengan uji normalitas dan homogenitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini difokuskan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media Kartu Aksi terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif yang dicapai siswa kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 MAN 2 Model Mataram setelah melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan tes evaluasi berupa *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menjadi sampel pada penelitian ini. *Post-test* ini dilakukan sebagai tahap evaluasi untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran sebelumnya.

Hasil *post-test* pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi diperoleh nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 77,06, sementara untuk hasil *post-test* pada kelas kontrol dengan penerapan model konvensional dalam hal ini model pembelajaran langsung diperoleh nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 71,43 dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran kimia adalah 75. Artinya, penerapan model *Joyful Learning* dengan media kartu aksi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Didukung lagi dengan adanya grafik nilai rata-rata kelas. Data nilai rata-rata kelas dan nilai tertinggi dapat dilihat pada grafik.



Grafik. Nilai Rata-Rata dan Nilai Tertinggi Hasil *Post-Test* Pada Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi) dan Kelas Kontrol (Model pembelajaran langsung).

Berdasarkan grafik di atas, terlihat perbedaan yang cukup jauh dari nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari segi nilai rata-rata dan nilai tertinggi siswa, kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai (χ^2_{hitung}) pada kelas eksperimen sebesar 9.6798 dan kelas kontrol sebesar 8.1872. Nilai (χ^2), kemudian dikonsultasikan dengan harga (χ^2 pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 11,070, sehingga diperoleh (χ^2) < (χ^2) yang berarti bahwa data hasil uji normalitas pada kedua kelas terdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-F. Berdasarkan perhitungan menggunakan data nilai *post-test* diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,04. Harga F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada dk pembilang = 41 dan dk penyebut = 43, diperoleh harga F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,68 sehingga harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,04 < 1,68) maka varians kedua data tersebut dikatakan homogen.

Untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, maka data hasil belajar siswa diolah dengan menggunakan rumus uji-t *Polled varians*, dengan pengambilan keputusan berdasarkan pada hipotesis statistik yang diuji sebagai berikut:

$$H_0: \mu \text{ eksperimen} = \mu \text{ kontrol}$$

$$H_a: \mu \text{ eksperimen} > \mu \text{ kontrol}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} (2,553) > t_{tabel} (1,988). pada taraf signifikan 5%. Dari hasil perhitungan statistik tersebut menunjukkan bahwa menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kimia

menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media Kartu Aksi pada materi koloid siswa kelas XI MAN 2 Model Mataram.

Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang menguatkan proses pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi dalam penelitian ini. Adapun faktor tersebut yakni Suasana belajar rileks dan menyenangkan pada saat siswa sebagai subyek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki serta merangsang kreativitas dan aktivitas siswa, siswa menjadi aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasannya. Hal lain yang mempengaruhi keaktifan siswa dikarenakan penggunaan musik, permainan melempar bola dan gulungan kertas untuk mendapatkan media kartu aksi ini membuat siswa lebih semangat, asyik, menghibur dan juga merasa deg-degan saat bola dan gulungan kertas dijalkan.

Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini di dukung oleh pendapat dari Suyono dan Hariyanto (2012) dalam Hermawan pembelajaran disebut menyenangkan jika suasana pembelajaran dapat menciptakan gairah belajar, menggembirakan hati siswa, membuat siswa nyaman di kelas atau di tempat belajar yang lain, sehingga siswa fokus secara penuh dalam pembelajaran.

Nur, dkk (2016) yang mengatakan *Joyful Learning* melalui pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi dapat menarik minat siswa yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan yang dialami siswa.

Penelitian Permatasari, dkk (2014) mengatakan *Joyful Learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan

karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal – hal visual, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilia, dkk (2014); dan Nur, dkk (2016) diperoleh bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dan model pembelajaran Langsung. Model Pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, minat dan motivasi siswa. Siswa tidak merasa bosan karena siswa terlihat aktif, memperhatikan penjelasan guru, siswa tidak bicara dengan siswa lain pada saat guru menjelaskan materi, dalam kegiatan pembelajaran siswa tampak antusias menerima pembelajaran.

Adanya media kartu aksi dapat menyederhanakan materi yang guru sajikan sesuai dengan materi pembelajarannya, mudah didapatkan dan dapat membuat pembelajaran kimia yang tadinya sulit bagi siswa kini tidak lagi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (1994) menyatakan bahwa Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Pencapaian proses pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* dengan media kartu aksi dalam penelitian ini dapat dilihat pada besar kecilnya nilai persentase aktifitas guru maupun siswa dalam setiap pertemuan proses pembelajaran. Karena setiap melakukan pembelajaran ada dua orang observer yang mengamati sekaligus menilai aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang diperoleh dalam kelas eksperimen memiliki beberapa tahap, ada tahap mengalami yang terbukti dapat membuat siswa lebih aktif dalam berfikir karena tujuan dari tahap mengalami ini membawa siswa belajar banyak melalui berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. Ditambah lagi adanya tahap interaksi yang bertujuan untuk membuat

pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga kesaahan makna berpeluang terkoreksi, makna yang terbangun semakin mantap, dan kualitas hasil belajar meningkat. Tahap komunikasi dengan cara melakukan presentasi yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang kita ketahui secara komunikatif sehingga informasi yang di sampaikan dapat di serap dengan mudah oleh orang lain.

Tahap yang terakhir yakni tahap refleksi, tahap menarik kesimpulan hasil dari komunikasi yang telah dilakukan, karena dalam tahap ini akan ada ide-ide baru, pemikiran baru, dan gagasan baru yang lebih segar, kaya, dan penuh makna. Selama proses interaksi dan komunikasi siswa dapat mengambil kesimpulan terhadap materi yang mereka pelajari. Karena pada proses pembelajaran ini lebih banyak aktifitas yang dilakukan oleh siswa, maka akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang mereka pelajari dan menjadikan pengetahuan yang mereka dapatkan menjadi lebih bermakna karena siswa langsung melakukan komunikasi terhadap informasi yang sudah di dapatnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Joyful Learning* dengan media kartu aksi berdampak lebih baik dalam meningkatkan keaktifan siswa bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasannya, berdiskusi dan menganalisis masalah dalam proses pembelajaran, sehingga dengan tingginya tingkat keaktifan siswa tersebut menjadi salah satu faktor utama terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Darmansyah (2011) dalam Hermawan menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan atau model *Joyful Learning* akan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

Joyful Learning dengan media kartu aksi dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar kimia materi koloid pada siswa kelas XI MIA MAN 2 Model Mataram.

SARAN

Disarankan untuk peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi ini harus mampu mengatur kelas dan waktu yang digunakan sebaik mungkin agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal seperti yang telah direncanakan. Selain itu, dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kimia bagi siswa, serta guru hendaknya menggunakan model dan metode yang menarik dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat mengurangi rasa malas dan bosan dalam pembelajaran serta perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media kartu aksi pada pembelajaran kimia materi pokok yang lain dan tidak hanya mencakup ranah kognitif, melainkan dapat mencakup ranah afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S., dan Kastam, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Media Kartu Skenario Di SDN 08 VI Suku Solok . *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (2), 235-249.
- Asmani, J. (2014). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Depdiknas. (2006). *Pandan Kurikulum SatuanTingkat Pendidika (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Haryati, S., Noor, M., Nunuk, S. (2014). Perbedaan Pengaruh *Cooperative Learning Tipe*

- Think Pair Share (TPS)* dan Metode Konvensional terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada MTS Negeri Di Kabupaten Kudus. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2 (2), 145-156.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M., Nurul, F., Anwar., Y. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Dengan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mtsn Meuraxa Banda Aceh, 2 (2), 98-109.
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran*
- Permatasari, A. I, Bakti, M, dan Nanik, D. N., (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 3 (1) : 117-122.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syafitri, W. (2010). *Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri Pada Konsep Sistem Koloid. Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Umami, M. R., Suryadi B. U., dan Ashadi. (2016). Pengaruh Media Infografis Dan Poster Pada Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 5 (3), 9-17.