Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 2 Mei 2025

Pengaruh Model *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Materi Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah

Helmi Yuliana[1], Atin Supriatin[2] , Setria Utama Rizal[3]
[1,2,3]Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

[1]helmyyuliana164@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah ada pengaruh model *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi bangun datar. Metode yang dimanfaatkan pada kajian ini yakni kuantitatif, dengan jenis penelitian menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Kajian ini dijalankan selama 2 bulan mulai bulan juli – september 2024 dengan melakukan penelitian lapangan di MIN 3 Kota Palangka Raya. Data dikumpulkan dari 50 siswa, dengan 25 siswa kelas III A sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen. Dalam ini uji yang dipilih yakni uji t dengan dukungan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 25. Hasilnya analisis data uji independent sample t test yang dilakukan dengan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *whitney test* menyatakan bahwa uji t hipotesis dalam perhitungan dilihat *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen bahkan control sesuai dalam kriteria uji apabila H_o ditolak bahkan H_a diterima artinya adanya pengaruh. Dengan skor Sig. (2-tailed) sebanyak 0,001 < 0,05, sehingga bisa ditarik kesimpulan adanya perbedaan kreativitas belajar matematika peserta didik dengan model *joyful learning* dengan model konvensional.

Kata Kunci : *Joyful Learning*, Kreativitas belajar matematika, Bangun datar

Pendahuluan

Matematika yakni salah satu ilmu terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai kegiatan di kehidupan kita tidak jauh dari matematika maka matematika diberikan sejak dini. Sudah diketahui, bahwa kemajuan di sektor teknologi informasi bahkan komunikasi didasari oleh pertumbuhan matematika. Dalam membangun serta menguasai teknologi di masa mendatang dibutuhkan pemahaman matematika yang bagus sejak dini Menurut buku *"Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential Through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching"* karya Jo Boaler (Boaler, 2016). Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar, namun sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan kreativitas siswa dalam mempelajari matematika, khususnya pada materi bangun datar yang membutuhkan pemahaman konsep spasial dan geometri (Suryana, 2020). Dalam konteks pembelajaran di MIN 3 Kota Palangka Raya berdasarkan hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kelas III menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah dan cenderung pasif dalam pembelajaran matematika, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Diharapkan proses pembelajaran di sekolah ini bisa membuat siswa untuk mengerti, memahami setiap proses belajarnya dan bisa menerapkan di kehidupan sehari-hari. Dalam proses Pendidikan dibutuhkan sebagai wujud bahkan upaya yang terstruktur untuk meraih tingkat hidup yang lebih bagus. Apalagi di sekolah sesuai pada kemajuan era saat ini seluruh peserta didik dituntut supaya aktif dalam setiap prosesnya. Proses belajar matematika yang aktif

sehingga dibutuhkan suatu kreativitas belajar. Di mana kreativitas ini sebagai aspek terpenting yang wajib dimiliki oleh setiap siswa tidak terkecuali di dalam sekolah. Pastinya dengan kreativitas bisa membuat siswa mempunyai keterampilan untuk mengetahui seluruh jenis kemungkinan bahkan solusi dalam memecahkan suatu masalah. (Ahmad & Mawarni, 2021).

Tantangan sesungguhnya berkaitan dengan kreativitas di Lembaga Pendidikan yakni dari pengetahuan guru bagaimana model dalam membiasakan proses pembelajaran yang aktif, dan apa konsep dari kreativitas tersebut. Mengingat pendidik menjadi aspek terpenting dalam meraih kualitas Pendidikan yang bermutu dan kesuksesan belajar di kelas. Di mana salah satu yang wajib dipahami bahkan dipertimbangkan penting dari tiap proses pembelajaran yakni penentuan skema bahkan pemanfaatan model pembelajaran. (Lestari & Zakiah, 2019). Maka, peningkatan kualitas pembelajaran utamanya terhadap Mapel matematika sehingga butuh perbaikan dengan pendekatan yang progresif. Progresif merupakan pemanfaatan serta penentuan model pembelajaran, peningkatan kompetensi guru matematika, pelatihan, bahkan kemampuan untuk manajemen aktivitas pembelajaran matematika di sekolah. Di mana satu diantara tipe model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk rangka menumbuhkan kreativitas belajar bahkan daya berpikir peserta didik yakni mengaplikasikan model *Joyful Learning.*

Joyful Learning adalah proses bahkan pengalaman belajar menyenangkan yang menjadikan siswa merasakan skenario pembelajaran yang menggembirakan baik dilakukan di dalam ataupun di luar kelasnya (Ugi & Harsi, 2022). Pastinya dengan proses pembelajaran yang menggembirakan diinginkan bisa menarik daya minat, menunjang kreativitas dengan maksimal, sehingga bisa membuat proses belajarnya menjadi baik (Nurjaman, 2019). Penerapan dengan model *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika. Model ini menekankan pada pendekatan yang membuat siswa merasa senang dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir dan berkreasi. Dalam konteks materi bangun datar, pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geometris dengan cara yang lebih menarik dan praktis. Teori ini didasarkan pada pandangan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran (Siti Nurhidayah, 2021).

Tujuan utama dari model *joyful learning* ini untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang keaktifan siswa, sehingga mereka dapat berpikir lebih terbuka dan kreatif dalam memahami konsep-konsep geometri. Melalui aktivitas yang interaktif dan pemecahan masalah kontekstual, model ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan pendekatan dalam menyelesaikan soal matematika. *Joyful Learning* memfasilitasi proses belajar yang berpusat pada siswa dan mengurangi tekanan dalam belajar matematika, yang sering kali menjadi penghambat munculnya kreativitas (Suryani & Setiawati, 2020).

Manfaat *joyful learning* dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran bangun datar terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran geometri dasar seperti bangun datar, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung, permainan edukatif, dan aktivitas yang merangsang imajinasi serta berpikir kreatif. Melalui *joyful learning*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengembangkan ide-ide baru dan menyelesaikan soal dengan berbagai ide yang mereka temukan sendiri. Aktivitas semacam ini memperluas ruang eksplorasi siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah secara mandiri maupun bersama-sama. Menurut penelitian

Copyright © 2025 The Author(s)

Suryani dan Setiawati (2020), *joyful learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan dan kebebasan berpikir dalam pembelajaran matematika. Selain itu, Nurhidayah (2021) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan ide dan mencoba berbagai pendekatan dalam menyelesaikan persoalan matematika. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep bangun datar secara kognitif, tetapi juga meningkatkan kreativitas siswa dalam bentuk konkret.

Berhubung dengan kajian ini, maka terdapat sebagian kajian sebelumnya yang dilakukan oleh, *Pertama* (Nur Rahmah Maulidia, 2021) kajian ini menggunakan eksperimen *one group pretest posttest design,* di dalam kajian ini instrument akan di uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum data dianalisis, untuk uji normalitas data kajian ini menggunakan chi-kuadrat, sedangkan teknik uji hipotesis menggunakan analisis uji t-test. Hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 6,0391 > 2,032 sehingga hipotesis yang diterima yaitu ada pengaruh signifikan pada penggunaan model *joyful learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Kedua* (Istiqomah 2019) kajian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengukur pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan model pembelajaran *joyful learning* (X) terhadap variabel terikat berupa keaktifan belajar matematika (Y). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai t_{hitung} sebesar 21,179 dan tingkat signifikansi kurang dari 5%. Dengan demikian, model pembelajaran joyful learning berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III di MI NU Attarbiyatul Islamiyah Jurang, Gebog, Kudus. *Ketiga* (Rasyid Nurhasan 2020) kajian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *joyful learning* (X) sebagai variabel bebas terhadap kreativitas belajar matematika materi statistika (Y) sebagai variabel terikat. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *joyful learning* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika materi statistika.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui menjelaskan suatu materi tanpa menggunakan model yang sesuai mengakibatkan sebagian peserta didik tidak minat terhadap proses pembelajaran yang sedang terjadi yang nantinya menyebabkan keadaan kelas tidak aman. Dari peristiwa itu, menyebabkan minimnya kreativitas belajar maka akibatnya lemahnya keaktifan dari siswa di kelas atau Ketika berpikir kreatif. Pokoknya Ketika pembelajaran berlangsung dan adanya kerendahan rasa ketertarikan siswa pada Pelajaran yang diberikan. Tujuan kajian ini agar mengetahui pengaruh pengaplikasian model *joyful learning* untuk menunjang kreativitas belajar matematika pada materi bangun datar kelas III di MIN 3 Kota Palangka Raya.

Metode

Metode penelitian pada kajian ini menggunakan kuantitatif. Jenis penelitian yakni eksperimen semu. Di mana yakni eksperimen yang dimana tidak seluruh variabel terikat bisa dikendalikan (Suharsaputro, 2016). Tujuan penelitian ini yakni agar mengetahui pengaruh perlakuan pada sampel. Sampel yang diambil yaitu kelas III B yang berjumlah 25 siswa. Perlakuan yang dituju yakni untuk kelas dengan model belajar *Joyful Learning* sebagai kelas eksperimen serta yang lain masuk kelas kontrol keduanya diasumsikan bersifat homogen dilihat dari keterampilan belajar yang serupa, maka peningkatan belajar matematika sungguh hasil *treatmen*t yang dibagikan. Kajian ini dilakukan 2 bulan mulai dari bulan juli – september 2024

dengan melakukan penelitian lapangan. Dengan waktu tersebut, peneliti mencari data seoptimal mungkin yang kemudian diperoleh data yang objektif serta valid.

Data yang digunakan adalah hasil akhir peserta didik atau hasil tes siswa, baik *pretest* maupun *posttest*. Proses analisis data meliputi: a) nilai tes siswa; b) uji normalitas data dengan uji Kolmogorov-Smirnov; c) uji homogenitas; d) jika data memenuhi prasyarat distribusi normal dan homogen, diteruskan melalui uji independent sample t test menggunakan perangkat lunak SPSS Statistic 25; e) kesimpulan ditarik berdasarkan nilai t_{hitung}, maka H_o ditolak dan H_a diterima, bahwa terdapat perbedaan yang sig dan berlaku sebaliknya.

Hasil

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di sekolah MIN 3 Kota Palangka Raya yang dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kedua kelompok diambil dari populasinya 50 pada siswa kelas III, pada kajian ini kelas III B ke dalam kelas eksperimen yang memperoleh melalui model *joyful learning* dan kelas III A sebagai kelas kontrol yang memanfaatkan model konvensional, kajian ini dijalankan 7 kali pertemuan yakni dilaksanakan 4x kelas eksperimen serta 3x kelas kontrol.

Langkah-langkah pelaksanaan *joyful learning*: (1) tahap pertama, yaitu tahap persiapan, pendidik memberikan semangat semacam kata kata bahkan *ice breaking* yang bisa meningkatkan siswa dari rasa tertekan bahkan tertarik dalam belajar. Keluar dari kondisi mental yang tidak baik, bahkan memberi peserta didik perasaan positif. Dengan tema materi, membuat peserta didik kuat untuk berfikir, bertumbuh, bahkan masuk kedalam kelompok belajar. Dengan adanya hal itu nantinya berpengaruh pada psikologi keyakinan dirinya untuk dapat menghasilkan apa yang menjadi visinya; (2) tahap kedua, yaitu tahap penyampaian, guru memulai menyajikan bahkan menjelaskan Mapel yang dihubungan dengan sebagian ahl. Contohnya yang bisa dijumpai di kehidupan sehari dan sebelumnya; (3) tahap ketiga, yaitu tahapan pelatihan yaitu inti pada suatu pembelajaran. Dalam Langkah ini apapun yang berhubungan dengan apa yang dipikirkan, disampaikan, dan dijalankan cukup di fokuskan kepada peserta didik bahkan pendidiknya. Berikutnya dalam Langkah ini siswa diminta untuk berulang mempraktekan kemampuan yang dimilikinya. Sesudah itu sebagai wujud apresiasi pendidik bisa memberikan feedback. Selama pembelajaran pendidik menciptakan siswa lebih transparan bahkan memahami Pelajaran; (4) tahap empat, yaitu guru serta siswa Bersama memberikan simpulan hasil belajar yang telah diperoleh. Selanjutnya menutup prosesnya dengan sebagian hal-hal yang menggembirakan, seperti kata-kata semangat, bahkan nyanyian .

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Test of Normality

		Kolmogorov-Smirnov		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A Eksperimen	.165	25	.007
	Posttest A Eksperimen	.160	25	.097
	Pretest B Eksperimen	.162	25	.088
	Posttest A Eksperimen	.141	25	.200

Data untuk menguji normalitas adalah skor *pretest* serta *posttest* siswa. Normalitas diuji dengan metode Kolmogorov-Smirnov dengan nilai sig 0,05. Apabila skor *p* dari koefisien Kolmogorov-Smirnov > 0,05 sehingga data distribusi normal dan sebaliknya.

Copyright © 2025 The Author(s)

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas data

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.881	3	96	.454
	Based on Median	.742	3	96	.529
	Based on Median and with adjusted df	.742	3	88.630	.530
	Based on trimmed mean	.730	3	96	.537

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas uji homogenitas varians mengembangkan kreativitas belajar matematika siswa adalah nilai 0,454, sebab skor signifikansinya 0,05. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa uji homogenitas dikatakan varians yang sama atau dinyatakan homogen.

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Independent Samples t Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil	Equal variances assumed	2.063	.157	-13.701	48
	Equal variances not assumed			-13.701	42.491

Independent Samples t Test

		t-test for Equality of Means			
		significance		Mean	std. Error
		One-Sided p	Two -Sided p	Difference	Difference
Hasil	Equal variances assumed	<,001	<,001	-42.000	3.065
	Equal variances not assumed	<,001	<,001	-42.000	3.065

Independent Samples t Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	-48.163	-35.837
	Equal variances not assumed	-48.184	-35.816

H_o : Tidak terdapat pengaruh model *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi bangun datar kelas III di MIN 3 kota Palangka Raya

H_a : Terdapat pengaruh model *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi bangun datar kelas III di MIN 3 kota Palangka Raya

Sesuai tabel diatas diketahui bahwa hasil menyatakan bahwa uji t hipotesis pada perhitungan dilihat *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sesuai dalam kriteria uji apabila H_o ditolak serta H_a diterima bahwa terdapat pengaruh. Dengan skor Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05, sehingga bisa ditarik kesimpulan adanya perbedaan kreativitas belajar matematika peserta didik diantara model *joyful learning* dengan model konvensional.

Tabel 3. Tabel *Pretest*

Data	***Pretest***	
	Eksperimen	**Kontrol**
Jumlah siswa	25	25
Nilai tertinggi	70	70
Nilai terendah	25	25
Mean	40,80	42,60
Standar Deviasi	12,6	10,5

Dapat dilihat hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 70 sementara untuk kelas kontrol memperoleh nilai 70, selanjutnya skor terendah dari data yang didapatkan kelas eksperimen 25 serta kontrol 25 skor rata-rata untuk kelas eksperimen bahkan kontrol yang didapatkan dari nilai keseluruhan. Berdasarkan nilai perbandingan rata-rata hasil pretest kelas eksperimen bahkan kontrol, maka bisa ditunjukan tidak adanya perbedaan yang jauh dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika terhadap tes awal siswa.

Tabel 4. Tabel *Posttest*

Data	***Posttest***	
	Eksperimen	**Kontrol**
Jumlah Siswa	25	25
Nilai Tertinggi	95	90
Nilai Terendah	65	55
Mean	82,80	74,00
Standar Deviasi	10,5	9,7

Perhitungan dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen bahkan kontrol dilaksanakan sesudah perlakuan dengan tujuan untuk melihat kreativitas akhir hasil pengembangan kreativitas matematika siswa pada kelas eksperimen serta kontrol. Pada data yang diperoleh pada tabel dapat dilihat pada bagian hasil *posttest* kelas eksperimen 95 serta kontrol 90 sedangkan untuk skor terendah kelas eksperimen mendapatkan 65 bahkan kontrol 55, skor rata-rata untuk kelas eksperimen 82,80 sementara kelas kontrol 74,00 yang diperoleh dari nilai keseluruhan jumlah data *posttest* kelas eksperimen relatif tinggi daripada kontrol. Berdasarkan dari pertimbangan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen bahkan kontrol, maka bisa dilihat adanya pengaruh sig untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pelajaran bangun datar kelas III di MIN 3 kota Palangka Raya sebelum serta sesudah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Sesuai dengan tujuan penelitian, untuk mengidentifikasikan pengaruh dari penerapan *joyful learning* dalam menunjang kreativitas belajar matematika pelajaran bangun datar kelas III di MIN 3 Kota Palangka Raya, sebelum dilakukan *pretest* dan *posttest* siswa diberi dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap penyampaian. Setelah menerima dua tahapan tersebut, siswa

Copyright © 2025 The Author(s)

kemudian menjalani *posttest* untuk mengevaluasi nilai akhir siswa sebelum dan sesudah menerapkan model *joyful learning.*

Penelitian *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan model konvensional pada kelas III A. Sedangkan *pretest dan Posttest* menggunakan model *joyful learning* dilakukan pada kelas III B dengan menerapkan langkah-langkah persiapan, penyampaian, pelatihan dan terakhir penutup pada siswa. Guru akan memberikan soal latihan berupa LKPD pelajaran bangun datar kepada setiap siswa agar setelah mengerjakan soal tersebut kreativitas siswa semakin meningkat. Setelah *pretest* selesai, pertemuan selanjutnya akan fokus pada kegiatan *posttest*, untuk melihat pengaruh dari pengaplikasian *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pelajaran bangun datar kelas III di MIN 3 Kota Palangka Raya, maka digunakan uji normalitas serta homogenitas terhadap nilai *pretest* dan posttest siswa. Jika data berdistribusi normal, uji independent sample t test dapat dilakukan.

Hasil pengujian normalitas dijalankan agar mengetahui residual distribusi data normal atau tidak. Dari tabel 1 ditemukan skor signifikan yang diperoleh pada data *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai yang > 5%. Maka *pretest* eksperimen 0,077 > 0,05 dan *posttest* eksperimen 0,097 > 0,05 serta *pretest* kontrol 0,088 > 0,05 dan *posttest* kontrol 0,200 > 0,05. Maka bisa ditarik simpulan H_o ditolak serta H_a diterima. Maka bisa disimpulkan data yang dipakai pada kajian ini memiliki distribusi normal.

Sesudah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya pengujian homogenitas dalam mengetahui data yang didapatkan apakah homogen ataupun tidak. Menurut (yusuf, 2018) uji homogenitas diperlukan untuk menilai rata-rata yang saling independen. Jika terdapat perbedaan yang signifikan < 0,05, maka data dianggap tidak homogen. Uji statistik levene digunakan dengan signifikan 5% untuk menguji homogenitas varians dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pada tabel 2 uji homogenitas varians meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dikatakan varians yang sama atau dinyatakan homogen dengan skor 0,701 > 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Hasilnya uji normalitas serta homogenitas terbukti normal serta homogen setelah pengujian. Selanjutnya dijalankan uji independent sample t test. Dalam uji ini agar melihat apakah adanya perbedaan rata-rata dua sampel yakni tidak berpasangan sebagai salah satu syarat untuk uji independent t test ini yakni data memiliki distribusi normal ataupun homogen, dari hasil uji tersebut maka dapat disimpulkan atau dapat diperbolehkan data distribusi normal dan homogen.

Uji independent sample t test dijalankan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model *joyful learning* untuk menunjang kreativitas belajar matematika terhadap pelajaran bangun datar kelas III. Uji independent sample t test yang dilakukan menggunakan data *posttest* kelas eksperimen serta kontrol melalui uji whitney test pada tabel 3 diketahui hasil menyatakan bahwa uji t hipotesis terhadap hitungan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen bahkan kontrol sesuai dalam tipe uji apabila H_o ditolak serta H_a diterima bahwa terdapat pengaruh. Dengan nilai Sig. (2-tailed) ada 0,001 < 0,05, yaitu terdapat perbedaan kreativitas belajar matematika siswa antara model *joyful learning* dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji terakhir yaitu uji independent sample test, penerapan model *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada pelajaran bangun datar kelas eksperimen dinyatakan berpengaruh dengan nilai signifikan sebesar 0,001 kurang dari 5%. Pernyataan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang pertama Nur Rahmah Maulidia 2020 yang menyatakan bahwa hipotesis yang diterima yaitu ada pengaruh signifikan pada penggunaan model *joyful learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar, yang kedua Istiqomah 2019 menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar matematika, dapat dilihat dari uji t yaitu t_{hitung} = 21.179

dengan signifikan (sig) kurang dari 5% sehingga model pembelajaran *joyful learning* berpengaruh terhadap keaktifan belajar matematika, dan yang ketiga Rasyid Nurhasan 2020 menyatakan juga bahwa ada pengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar matematika materi statistika, dilihat dari uji independent sample t test didapatkan nilai signifikan sebesar 0,000 kurang dari 5% sehingga model pembelajaran *joyful learning* berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika materi statistika.

Dengan model pembelajaran pendidik bisa mendukung siswa dalam memperoleh Pelajaran, gagasan, kemampuan, sebagai pedoman perancangan, bahkan seluruh pendidik untuk merencanakan kegiatan pembelajaran karena setiap model memiliki ciri khasnya masing-masing. Menjelaskan suatu materi tanpa menggunakan model yang sesuai mengakibatkan sebagian peserta didik tidak minat terhadap belajar yang nantinya menyebabkan keadaan kelas tidak aman. Dari peristiwa ini menyebabkan minimnya kreativitas belajar yang mana akibatnya melemahnya derajat keaktifan peserta didik di kelas atau Ketika berpikir kritis. Khususnya Ketika pembelajaran berlangsung dan adanya kerendahan rasa ketertarikan pada Pelajaran yang diberikan.

Penelitian ini terbatas, penelitian ini hanya akan berfokus pada pengaruh model, yaitu pengaruh pengaplikasian model *joyful learning* untuk menunjang kreativitas belajar matematika terhadap materi bangun datar kelas III. Sesuai temuan yang berhubungan dengan hasilnya pengaplikasian model *joyful learning* pengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar Matematika siswa kelas III MIN 3 Kota Palangka Raya, penulis berharap penelitian selanjutnya mampu meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model *joyful learning* ini pada pelajaran lain untuk melihat apakah pada Pelajaran lainnya sesuai dengan model ini demi terwujudnya visi penelitian.

Kesimpulan

Tingkat kreativitas belajar siswa sebelum pengaplikasian model *joyful learning* untuk menunjang kreativitas belajar matematika pelajaran bangun datar kelas III di MIN 3 Kota Palangka Raya ini termasuk “rendah” dengan nilai *pretest* kelas eksperimen mendapatkan skor tertinggi 70 sementara untuk kelas kontrol memperoleh nilai 70, selanjutnya skor terendah dari data yang didapatkan kelas eksperimen 25 bahkan kontrol 25, skor rata-rata untuk kelas eksperimen 40,80 serta kontrol 42,60 yang diperoleh dari nilai keseluruhan.

Tingkat kreativitas belajar siswa sesudah pengaplikasian model *joyful learning* dalam menunjang kreativitas pembelajaran matematika pelajaran bangun datar kelas III di MIN 3 Kota Palangka Raya “sedang” secara skor *pretest* kelas eksperimen mendapatkan skor tertinggi 95 sementara kelas kontrol memperoleh nilai 90, selanjutnya skor terendah dari data yang didapatkan kelas eksperimen 65 bahkan kontrol 55 skor rata-rata untuk kelas eksperimen 82,80 serta kontrol 74,00 yang diperoleh dari nilai keseluruhan.

Terdapat perbedaan tingkat kreativitas belajar matematika pelajaran bangun datar siswa sebelum dan setelah pengaplikasian model *joyful learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi bangun datar. Berdasarkan uji independent sample t test yang dilakukan menggunakan data *posttest* kelas eksperimen serta kontrol dengan uji whitney test diketahui hasil menyatakan bahwa uji t hipotesis terhadap hitung dilihat *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen bahkan kontrol sesuai dalam kriteria uji apabila H_o ditolak bahkan H_a diterima artinya ada pengaruh. Dengan skor Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05, sehingga bisa ditarik kesimpulan adanya perbedaan kreativitas belajar matematika antara model *joyful learning* dengan pembelajaran konvensional.

Copyright © 2025 The Author(s)

Ucapan terima kasih

Puji syukur kepada Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan ridho nya lah saya bisa menyusun artikel ini dengan baik. Shalawat dan salam tidak pernah henti-hentinya saya sampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari era kegelapan menuju ke era terang benderang dan dengan penuh rasa bangga maka saya persembahkan artikel ini yang pertama untuk abah tercinta dan mama tercinta orang paling berjasa dalam hidup saya, beliau memang belum pernah merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, akan tetapi beliau bisa mendidik saya dengan memberi motivasi, dukungan serta doa yang tidak henti, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik; yang kedua abang tersayang orang ketiga yang paling berjasa dalam hidup saya, dia rela tidak melanjutkan pendidikan sampai ke bangku kuliah demi saya yang ingin melanjutkan pendidikan sampai jenjang perkuliahan karena biaya yang sangat terbatas saat itu, berkat pengorbanan, dukungan, semangat dan doa nya juga, maka saya bisa menyusun artikel ini dengan baik; dan yang ketiga, saya juga mengucapkan terima kasih kepada para pembimbing yakni, Pembimbing I Ibu (Dr. Atin Supriatin, M.Pd) serta Pembimbing II Bapak (Setria Utama Rizal, M.Pd) atas komentar, bimbingan, umpan balik dan saran selama persiapan, dan penyelesaian karya ini, tanpa mereka ini tidak akan lengkap.

References

Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*. (Bandung: Geupedia), hlm. 3.

Boaler, J. (2016). Mathematical Mindsets: *Unleashing Students' Potential Through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching.* John Wiley & Sons.

Dadang Kahmat, Abdul Mu'thi dkk, *Beragama dan Pendidikan yang Mencerahkan: Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun*, (Jakarta: UPT Uhamka Press, 2019), 112-113.

Ika Lestari, Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, (Jakarta: Erzatama Karya Abadi, Cet 1, 2019) hlm. 1-2.

La Eru Ugi, Riska Amaliya Harsi, *Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Pecahan*. Jurnal of Education Science, Vol. 04, Nomor. 02, (2022), hlm. 132.

Nurhidayah, S. (2021). *Penerapan Model Joyful Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika, 15(2), 101-110.

Nurul Azmi, Penerapan Metode Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 27 Ampenan (Mataram: Jurnal PGSD Universitas Mataram), hlm.8.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan,* 7(1), 17-23.

Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Bandung: CV. Alfabeta.

Suryani, T., & Setiawati, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 35-42.

Supriatin, A., Syar, N.I, Sulistyowati, S., Ningsih, I. W., Maghfirotuna, M., Fachrizal, F., (2022). Kebutuhan dan Persepsi Siswa Terhadap E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah. 8(4).

Sari, N. I., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Rizal, S.U., Saleh, M., (2023). Pengaruh Penerapan Model React Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa di Universitas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran,* 6(3).

Suryana, D. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta, hlm. 15.

Yusuf Ahmad, Indah Mawarni, *Kreativitas Belajar Peserta Didik: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, Vol. 6, No. 2, (2021), hlm. 223.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan,* 7(1), 17-23.