



PENGARUH
STRATEGI JOYFUL LEARNING DAN ICE
BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR
BIOLOGI SISWA KELAS 10
SMA NEGERI 41 JAKARTA

Disusn
Ilham
Hendro Prasetyono

PROGRAM STUDI PASCASARJANA

**PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian berjudul “Pengaruh Strategi Joyful Learning dan Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta”.

Penelitian ini disusun untuk mengetahui pengaruh suatu strategi belajar terhadap hasil belajar dan semangat siswa. Penulis menyadari bahwa tersusunnya penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Homsaniwati, M.Pd, selaku Kepala SMAN 41 Jakarta.
2. Drs. Agus Syahbani, M.Pd selaku kolaborator dalam penelitian ini.
3. Rekan-rekan guru SMA Negeri 41 Jakarta.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu pembuatan artikel, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga proses pembuatan artikel penelitian berjalan lancar.

Penulis sadar bahwa dalam pembuatan artikel penelitian ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dari pembaca. Akhir penulis berharap semoga artikel penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Oktober 2025

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Joyful Learning dan Ice Breaking terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain quasi experimental jenis nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah siswa kelas 10 SMA Negeri 41 di Jakarta, dengan sampel dua kelas yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar biologi dalam bentuk soal pilihan ganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) strategi Joyful Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, (2) strategi Ice Breaking juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai Pada saat kegiatan pembelajaran rata-rata hasil aktivitas belajar Biologi siswa pada komponen yang diamati adalah 20,60%. Pada penilaian hasil belajar Biologi dengan nilai ulangan harian dan UTS rata-rata adalah 79,11% berarti mengalami kenaikan sekitar 30,57 poin. Dengan demikian penggunaan strategi belajar yang menyenangkan dan bervariasi mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa.

Kata kunci: Joyful Learning, Ice Breaking, hasil belajar, biologi.

This study aims to determine the effect of the Joyful Learning and Ice Breaking strategies on the biology learning outcomes of 10th-grade students at SMA Negeri 41 Jakarta. The research method used was an experiment with a quasi-experimental design, a non-equivalent control group design. The study population was 10th-grade students at SMA Negeri 41 Jakarta, with a purposively selected sample of two classes. The research instrument was a multiple-choice biology learning outcome test.

The results showed that: (1) the Joyful Learning strategy had a significant effect on student learning outcomes, and (2) the Ice Breaking strategy also had a significant effect on student learning outcomes, with an average score of 20.60% during the learning activities. The average score for students' biology learning activities in the observed components was 79.11%. The assessment of biology learning outcomes using daily tests and mid-term exams was 79.11%, representing an increase of approximately 30.57 points.

Thus, the use of enjoyable and varied learning strategies significantly influences students' biology learning outcomes.

Keywords: Joyful Learning, Ice Breaking, learning outcomes, biology.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dituntut tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Biologi sebagai salah satu mata pelajaran di SMA Negeri 41 Jakarta memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai konsep-konsep kehidupan dan fenomena alam. Namun, kenyataannya pembelajaran Biologi sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Materi yang luas, abstrak, dan membutuhkan pemahaman mendalam sering kali menjadi penyebab rendahnya minat belajar. Tidak sedikit siswa yang menganggap Biologi hanya sebatas hafalan konsep, sehingga kurang bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan menurunnya hasil belajar yang diperoleh.

Selain faktor karakteristik materi, strategi pembelajaran yang digunakan guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam praktiknya, pembelajaran

Biologi masih banyak didominasi oleh metode ceramah, pemberian tugas, dan penekanan pada aspek kognitif semata. Guru lebih berperan sebagai pusat informasi, sementara siswa cenderung pasif menerima materi. Pola pembelajaran yang biasa dan monoton serta kurang variatif mengakibatkan siswa cepat bosan, sulit berkonsentrasi, bahkan kehilangan motivasi untuk belajar. Dengan demikian, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, sekaligus tetap bermakna bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah strategi joyful learning. Strategi ini menekankan bahwa belajar harus dilakukan dengan suasana gembira, penuh antusiasme, dan jauh dari tekanan. Joyful learning tidak sekadar bermain dalam pembelajaran, tetapi memadukan kesenangan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang jelas. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa akan lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang positif dapat menurunkan rasa cemas, meningkatkan keterlibatan, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi Biologi yang kompleks.

Selain joyful learning, penggunaan ice breaking juga menjadi salah satu upaya untuk mencairkan suasana pembelajaran. Ice breaking berupa aktivitas singkat, menyenangkan, dan penuh energi yang dilakukan di sela-sela proses belajar. Kegiatan ini dapat berupa permainan sederhana, gerakan fisik, tepuk semangat, atau aktivitas interaktif lainnya. Kehadiran ice breaking sangat penting terutama pada saat konsentrasi siswa mulai menurun, suasana kelas menjadi tegang, atau saat siswa merasa jenuh. Dengan ice breaking, kondisi emosional siswa dapat kembali stabil, perhatian mereka kembali terfokus, serta tercipta suasana kelas yang lebih kondusif.

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu memanfaatkan joyful learning dan ice breaking secara

maksimal dalam pembelajaran Biologi. Beberapa guru masih ragu karena menganggap kegiatan tersebut hanya membuang waktu, mengurangi durasi penyampaian materi, atau tidak sesuai dengan target kurikulum. Di sisi lain, sebagian guru belum memiliki kreativitas atau referensi yang memadai untuk merancang kegiatan joyful learning dan ice breaking yang efektif dan relevan dengan materi pelajaran. Akibatnya, pembelajaran masih berjalan monoton, hasil belajar siswa rendah, dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran Biologi yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang rendah seringkali tidak hanya disebabkan oleh kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, motivasi, dan suasana kelas. Dengan menerapkan strategi joyful learning dan ice breaking, diharapkan siswa dapat belajar dalam kondisi emosional yang positif, sehingga pemahaman terhadap konsep Biologi lebih mudah dicapai.

Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah Joyful Learning. Strategi ini menekankan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan suasana belajar yang penuh kegembiraan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mampu memahami materi dengan baik.

Selain itu, Ice Breaking juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mencairkan suasana, mengurangi kebosanan, serta menumbuhkan semangat siswa. Ice Breaking berupa aktivitas singkat seperti permainan, gerakan, atau humor dapat menumbuhkan perhatian siswa sehingga mereka lebih siap menerima materi.

Oleh karenanya penting untuk dilakukan kajian mengenai pengaruh strategi joyful learning dan ice breaking terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang efektivitas penerapan kedua strategi tersebut dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan produktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 41 Jakarta sering dianggap sulit, abstrak, dan membosankan sehingga menurunkan minat belajar siswa.
2. Proses pembelajaran Biologi masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, sehingga siswa cenderung pasif.
3. Suasana kelas yang monoton membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
4. Hasil belajar Biologi siswa masih rendah karena pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif.
5. Guru belum maksimal menerapkan strategi pembelajaran inovatif seperti joyful learning dan ice breaking.
6. Pemahaman konsep biologi siswa belum optimal, terlihat dari hasil belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
7. Terdapat anggapan bahwa penerapan joyful learning dan ice breaking hanya membuang waktu dan tidak efektif untuk mencapai target kurikulum.
8. Guru masih mengalami keterbatasan dalam kreativitas dan referensi untuk merancang kegiatan joyful learning dan ice breaking yang relevan dengan materi Biologi.
9. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana strategi joyful learning dan ice breaking dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah yang dapat diteliti “*apakah* penggunaan strategi belajar dan Ice Breking berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan strategi joyful learning dalam pembelajaran Biologi pada siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.
2. Mendeskripsikan penerapan ice breaking dalam pembelajaran Biologi pada siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.
3. Menganalisis pengaruh strategi joyful learning terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.
4. Menganalisis pengaruh ice breaking terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.
5. Mengetahui pengaruh strategi joyful learning dan ice breaking secara bersama-sama terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan, khususnya terkait strategi pembelajaran yang inovatif.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai penerapan strategi joyful learning dan ice breaking dalam proses pembelajaran Biologi.

- b. Menjadi dasar pengembangan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.
- c. Memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa, suasana kelas yang kondusif, serta penguatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

2. Praktis

- a. Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan produktif.
- b. Sebagai inspirasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa.
- c. Menjadi masukan bagi guru Biologi dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Membantu siswa meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran biologi.
- e. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep Biologi yang abstrak.
- f. Meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- g. Memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan strategi yang kreatif dan inovatif.
- h. Menjadi bahan pertimbangan dalam program pengembangan kompetensi guru agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad 21.
- i. Mendukung tercapainya visi dan misi sekolah dalam meningkatkan kualitas lulusan yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat belajar

Belajar bukan hanya sekadar menghafal atau mengingat informasi, melainkan merupakan proses menyeluruh yang berlangsung sepanjang hayat. Proses belajar manusia akan mengalami perubahan dan perbaikan diri pribadi yang melakukan. mengalami. Belajar menekankan bahwa perubahan tingkah laku tersebut mencakup berbagai aspek, baik pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai. Dengan demikian, hakikat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2015:2).

Menurut Skinner belajar merupakan Proses penyusuaian diri yang terjadi berdasarkan hubungan stimulus-respon yang dipengaruhi oleh penguatan (reinforcement). Perilaku yang diperkuat akan cenderung diulang, sedangkan yang tidak diperkuat akan melemah atau punah.” Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, cet. Ke-2, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm, 29-30

Mohammad Surya (Arifin, 2019) menegaskan bahwa siswa perlu memperoleh setidaknya empat kualitas belajar: kemampuan untuk belajar tentang diri sendiri, kemampuan untuk belajar (learning to learn), kemampuan untuk melakukan (learning to do), dan kemampuan untuk hidup bersama (belajar hidup bersama).

Proses belajar hendaknya dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam belajar (Santie et al., 2020). Belajar menjadi pusat kegiatan siswa yang dapat menentukan sendiri makna dari konsep yang dipelajarinya, dan sesuai dengan kualitas pembelajaran yang juga tujuan universal pendidikan (B & Mesra, 2023).

2. Ciri-ciri minat belajar

Ciri-ciri minat belajar Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besarnya. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar.

3. Perkembangan minat mungkin terbatas.
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya.
6. Minat berbobot emosional.
7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2017), siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- d. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas dan kegiatan

3. Faktor yang memengaruhi minat belajar

Minat dalam pengertian sederhana adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda. Menurut Setia (2020) mengungkapkan faktor yang menjadi penyebab timbulnya minat ada tiga, yaitu dorongan dari dalam diri seseorang, motif sosial, faktor emosional. Sedangkan Herry (2019) menyebutkan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya sebagai berikut: 1) Persepsi siswa terhadap pelajaran, 2) Kondisi jasmani dan rohani siswa,

3) Relevansi materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa, 4) Gaya dan metode dalam mengajar, 5) Penguatan.

4. Strategi Belajar

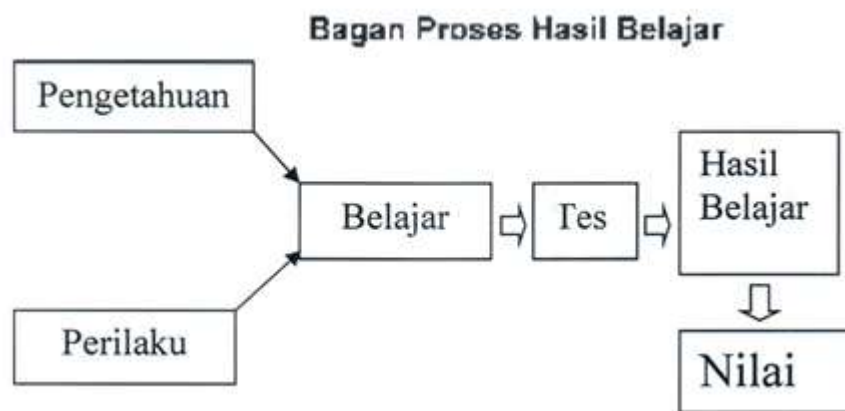
Strategi belajar merupakan suatu pendekatan menyeluruh yang dirancang dan diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Secara konseptual, strategi belajar mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi aktivitas belajar yang terarah agar peserta didik mampu memperoleh, mengolah, dan menguasai pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan kata lain, strategi belajar tidak hanya sebatas metode atau teknik, tetapi juga melibatkan pemilihan cara, media, sumber belajar, serta pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam perspektif pendidikan, strategi belajar dipandang sebagai upaya sistematis untuk menjembatani karakteristik peserta didik dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Gagné (1985) yang menekankan bahwa strategi belajar merupakan serangkaian langkah yang dirancang untuk menimbulkan kondisi belajar tertentu agar proses internal peserta didik dapat berlangsung optimal.

Dengan demikian, strategi belajar membantu mengatur proses kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga peserta didik lebih terarah dalam memahami materi, berpikir kritis, serta mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Lebih lanjut, strategi belajar juga berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang relevan, misalnya strategi Joyful, Ice Breaking, ekspositori, Inkuiri, kooperatif, maupun berbasis teknologi. Penerapan strategi belajar yang tepat tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai strategi belajar menjadi hal yang esensial.

5. Hasil Belajar

Nana Sudjana (sering dikutip dalam literatur pendidikan Indonesia) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. ia menekankan bahwa pengukuran hasil belajar harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta memanfaatkan teknik penilaian yang sesuai (tes dan non-tes) untuk memberikan umpan balik bagi pengambilan keputusan pembelajaran. Sudjana juga menekankan fungsi evaluasi sebagai alat untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan sekadar memberi nilai.



Implikasi praktis: dalam konteks SMA Negeri 41 Jakarta, penilaian hasil belajar Biologi hendaknya dirancang multidimensi kombinasi tes objektif (kognitif), penilaian praktik laboratorium (psikomotor), dan rubrik observasi partisipasi/attitude (afektif). Hal ini akan memperlihatkan efek strategi Joyful Learning dan Ice Breaking pada berbagai aspek hasil belajar, bukan hanya nilai ulangan.

Undang-Undang No. 20/2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi diri (Pasal 1), serta merumuskan tujuan pendidikan nasional yang

menekankan perkembangan kecerdasan, keahlian, akhlak mulia, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab (Pasal 3). UU ini menjadi basis normatif bahwa proses pembelajaran harus menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan holistik peserta didik. Sebuah dukungan hukum bagi penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik, seperti Joyful Learning dan penggunaan Ice Breaking untuk menciptakan suasana kondusif.

Hasil belajar merupakan konstruksi multidimensional yang menjadi ukuran utama keberhasilan proses pendidikan. Dalam kajian pendidikan klasik dan kontemporer, hasil belajar dipahami tidak sekedar angka atau skor, melainkan perubahan relatif permanen dalam kemampuan peserta didik yang mencakup ranah kognitif pengetahuan/pemikiran, afektif sikap/nilai, dan psikomotor keterampilan Tindakan.

Benjamin S. Bloom Taxonomy of Educational Objectives (1956) Bloom dan rekan (1956) merumuskan klasifikasi tujuan pembelajaran menjadi tiga domain utama belajar Ranah Kognitif: menekankan kemampuan intelektual; Bloom mengklasifikasikan fungsi kognitif ke dalam enam tingkatan yang tersusun secara hierarkis Knowledge (pengetahuan), Comprehension (pemahaman), Application (penerapan), Analysis (analisis), Synthesis (sintesis), dan Evaluation (evaluasi).

Kerangka ini dipakai untuk merancang tujuan instruksional, kegiatan belajar, dan instrumen penilaian yang memicu berpikir mulai dari tingkat rendah mengingat, hingga tingkat tinggi mengevaluasi/mentransformasikan konsep.

Ranah Afektif & Psikomotor: meski Handbooks Bloom (1956) fokus pada ranah kognitif, literatur lanjutan dan praktisi pendidikan menegaskan pentingnya memasukkan ranah afektif (nilai, minat, sikap) dan psikomotor (keterampilan) saat merancang kegiatan dan evaluasi.

Dengan kata lain, “hasil belajar” yang bermakna harus menilai bukan hanya apa yang siswa tahu, tetapi juga bagaimana mereka merespons dan melakukan.

Robert M. Gagné dalam buku *Conditions of Learning* (1965 / 1977) Gagné menawarkan pendekatan yang lebih berorientasi pada hasil belajar sebagai kategori-unjuk-kerja dan menghubungkannya dengan kondisi instruksional yang diperlukan. Gagne mengklasifikasikan lima kategori hasil belajar.diantaranya:

1. Verbal information (informasi verbal/deklaratif)
2. Intellectual skills (keterampilan intelektual kemampuan berpikir yang tersusun dalam hirarki konsep aturan pemecahan masalah)
3. Cognitive strategies (strategi kognitif cara mengatur proses berpikir/metakognisi)
4. Motor skills (keterampilan motorik / psikomotor)
5. Attitudes (sikap)

Gagné juga mengembangkan *Nine Events of Instruction* (9 peristiwa instruksional) yang memberikan panduan praktis bagaimana menata pembelajaran agar menghasilkan kategori hasil yang diharapkan (mis. menarik perhatian, memberi umpan balik, melatih unjuk kerja, memperkuat transfer). Pendekatan Gagné berguna untuk merancang kegiatan pembelajaran yang berbeda menurut jenis hasil yang diinginkan.

6. Joyful Learning

Joyful Learning (pembelajaran yang menyenangkan/berbasis kegembiraan) bukan hanya hiburan semata, melainkan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur emosi positif (kegembiraan, rasa ingin tahu). Dengan desain aktivitas yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Literatur praktis dan studi empiris menunjukkan beberapa mekanisme bagaimana Joyful Learning berdampak pada hasil belajar.

Peningkatan perhatian dan pengurangan kecemasan: emosi positif menurunkan hambatan kognitif yang disebabkan oleh stres sehingga memfasilitasi proses encoding dan retensi informasi. Motivasi dan keterlibatan aktivitas yang menyenangkan meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran bermakna Joyful Learning sering mengandalkan pembelajaran kontekstual, eksperimen, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek yang menghubungkan konsep Biologi dengan pengalaman nyata siswa. Dengan kegiatan ini mendorong penerapan (application) dan analisis (analysis). Contoh aplikasi pada pembelajaran Biologi kelas 10. Eksperimen sederhana terstruktur yang dikemas sebagai kompetisi tim (element joyful), kuis interaktif berbasis aplikasi, role-play siklus hidup organisme.

7. Ice Breaking

Ice breaking adalah istilah dari bahasa Inggris yang memiliki arti "memecah es". Aktivitas ini sering dilakukan dalam berbagai acara, seperti training karyawan, masa orientasi sekolah/kampus, atau pembelajaran sehari-hari di kelas. Ice breaking bertujuan untuk memecah 'kebekuan' yang ada selama kegiatan berlangsung.

Menurut Fajarudin dkk. (2021) mendefinisikan Ice breaking sebagai permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Menurut Soenarno A (2021) Ice breaking adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Menurut Yanuarita (2017) bahwa dominasi kerja otak kiri atau otak kanan seseorang mempengaruhi kepribadiannya. Bertolak dari pendapat tersebut guru dalam suatu pembelajaran berfungsi membantu siswa menyeimbangkan kedua belahan otak ini.

Ice breaking adalah aktivitas singkat yang ditempatkan pada awal pertemuan atau di sela-sela proses pembelajaran untuk “mencairkan” suasana, mengembalikan fokus, dan menyegarkan suasana mental siswa. Fungsi pedagogis ice breaking meliputi:

- a. Mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus (membantu memulihkan perhatian setelah periode pasif atau ketika konsentrasi menurun).
- b. Memperkuat relasi sosial antar siswa dan guru, yang pada gilirannya memperbesar rasa aman untuk bereksperimen dan bertanya
- c. Menjadi transisi kognitif karena ice breaking yang dirancang kontekstual (mis. tebak-tebakan konsep biologi. Ice breaking yang efektif seharusnya singkat 2–5 menit, relevan, dan terencana agar tidak mengurangi waktu pencapaian tujuan.

8. Karakteristik Ice breaking

Menurut Soenarno (2021) mengemukakan karakteristik dari Ice breaking yaitu: 1) Kalimat yang bisa menarik perhatian audiens dalam menit pertama, 2) Adanya gerakan fisik yang mengandung perhatian peserta, 3) Peserta seminar atau peserta pelatihan dilibatkan dalam satu topik, 4) Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengar peserta, 5) Anekdota yang bisa membuat semua peserta tertawa, 6) Perenungan yang menghendaki jawaban bersama, 7) Gerakan fisik yang bisa.

Menurut Darmansyah (2022) Berikut ini beberapa contoh Ice breaking yang dapat ditiru, modifikasi, dan kembangkan sesuai dengan kondisi anak-anak didik : yelyel, tepuk tangan, jenis lagu, jenis gerak badan, jenis humor, jenis permainan, jenis dongeng/cerita, jenis sulap, jenis audio visual. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa macammacam ice breaking ada bermacam-macam, sehingga pendidik tidak kesusahan dalam mencari bahan ajar untuk mencairkan suasana.

9. Macam-Macam Ice breaking

Ice breaking dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau permainan. Menurut The Encyclopedia of Ice Breaker terbitan University associates Inc. bentuk Ice breaking ada bermacam-macam, mulai dari sekadar teka-teki, cerita-cerita lucu atau humor ringan yang memancing senyum, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (action song). Sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan senam otak (brain gym)

10. Manfaat Ice breaking

Manfaat Ice breaking Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik Ice breaking menurut Fanani (2018) adalah menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita, melatih berpikir siswa secara kreatif, mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri, melatih menentukan strategi matang, melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan melatih untuk menghargai orang lain

B. Kerangka berpikir

Pembelajaran biologi di SMA umumnya menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dan proses ilmiah yang membutuhkan konsentrasi, motivasi, serta keterlibatan aktif. Namun dalam praktiknya, siswa seringkali mengalami kejenuhan, kebosanan, bahkan kesulitan dalam memahami materi biologi karena pembelajaran

cenderung bersifat monoton dan berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah strategi Joyful Learning, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kreatif sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran biologi.

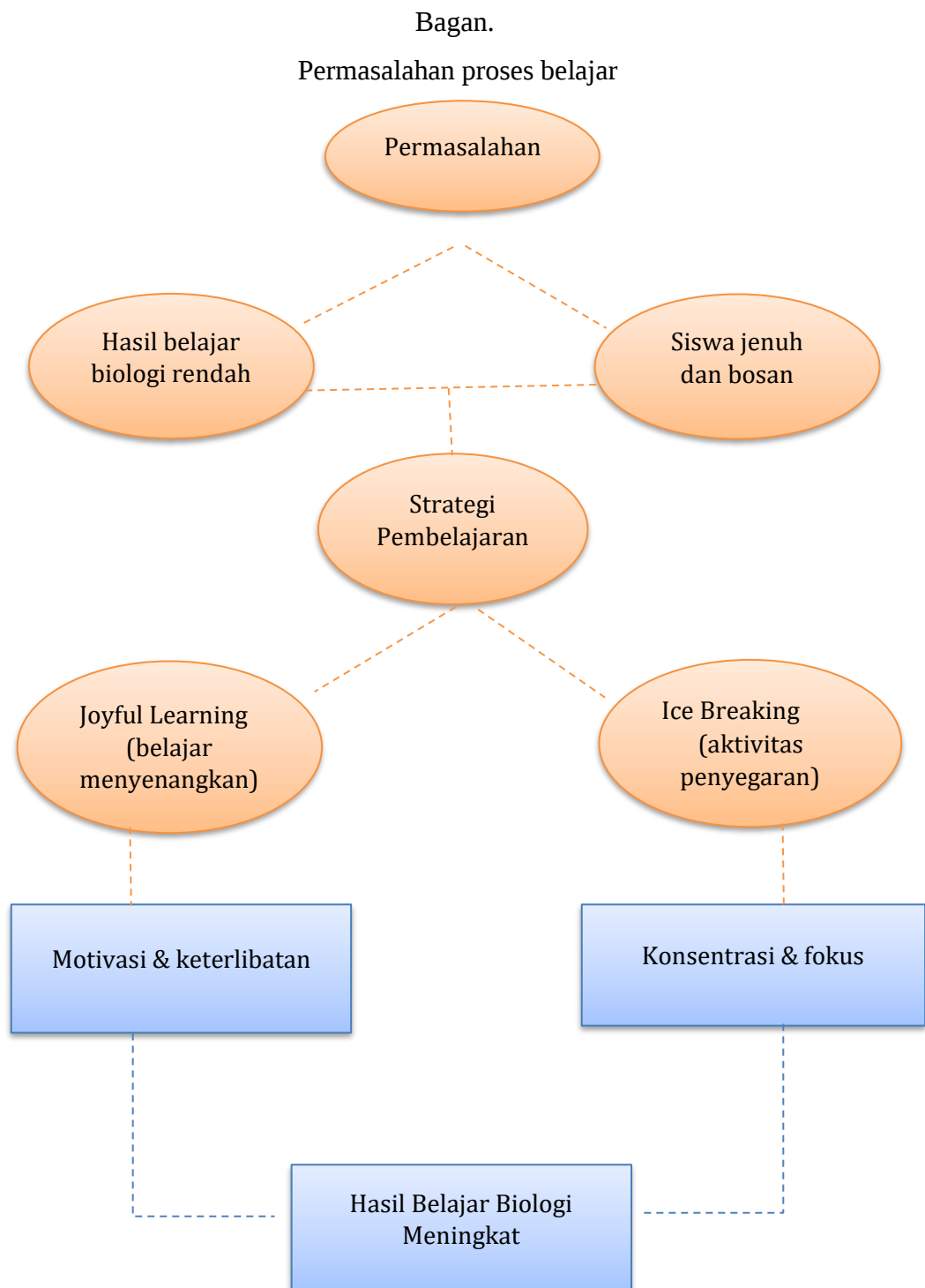
Selain itu, Ice Breaking juga menjadi strategi yang dapat diterapkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Ice Breaking berupa aktivitas singkat yang menyenangkan, seperti permainan atau aktivitas energizer, berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan, memulihkan konsentrasi, serta meningkatkan semangat siswa sebelum atau di tengah proses pembelajaran.

Kehadiran Ice Breaking memungkinkan siswa lebih rileks, fokus kembali, dan siap menerima materi yang lebih kompleks. Kedua strategi tersebut, Joyful Learning dan Ice Breaking, memiliki kesamaan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Jika diterapkan secara tepat dalam pembelajaran biologi, maka siswa akan lebih aktif, kreatif, serta termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat dirumuskan kerangka berpikir bahwa:

1. Joyful Learning dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman hasil belajar meningkat.
2. Ice Breaking dapat menciptakan suasana rileks dan fokus kembali sehingga meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi dan hasil belajar meningkat.

3. Joyful Learning dan Ice Breaking saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran biologi yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.



C. Hipotesis Penelitian

1. Joyful Learning berpengaruh terhadap hasil belajar Biologi siswa.
2. Ice Breaking berpengaruh terhadap hasil belajar Biologi siswa.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara Joyful Learning dan Ice Breaking terhadap hasil belajar Biologi siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Seting Penelitian

Seting penelitian ini mencakup tentang tempat, waktu, siklus penelitian jurnal sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 41 Jakarta Jl. Laksamana RE Martadinata Tanjung Priok, Jakarta Utara 14350

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 selama 4 bulan, mulai bulan Agustus sampai dengan bulan November 2025 dengan jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1
Jadwal kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Agustus 2025				September 2025					Oktober 2025					November 2025		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3
1	Persiapan		V															
2	Penelitian Awal			V														
3	Studi Pustaka				V													
4	Penyusunan kerangka Penelitian					V												

5	Pelaksanaan Penelitian dan Refleksi						V	V	V	V								
6	Pembuatan Laporan Hasil Penelitian										V	V	V					
7	Perbaikan Laporan													V	V			
8	Laporan Hasil Penelitian secara final															V	V	V

B. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 10 tahun pelajaran 2025–2026 semester ganjil berjumlah 209 peserta didik dengan perincian jumlah peserta didik laki-laki 91 orang dan peserta didik perempuan 118 orang.

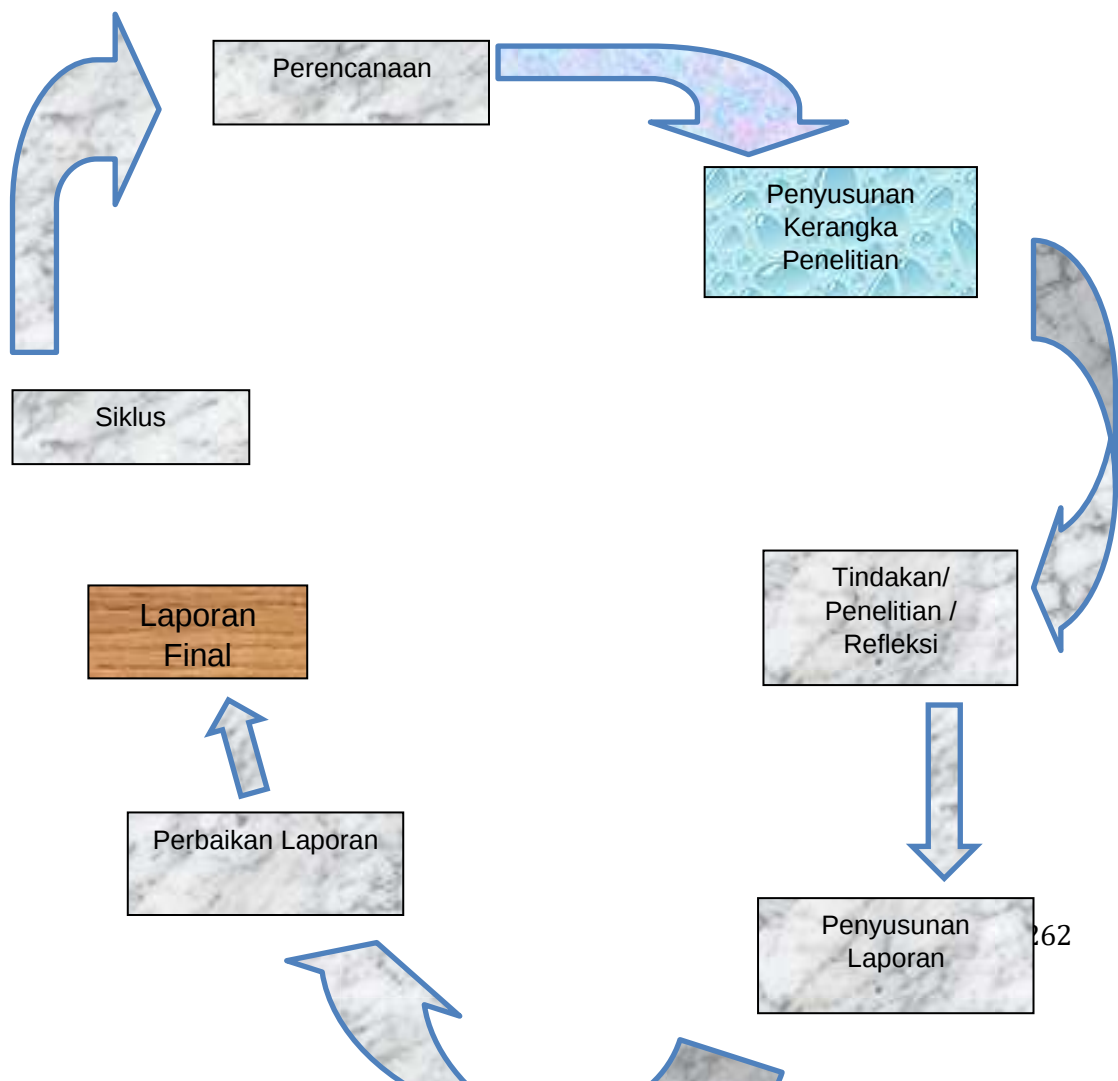
C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuesi eksperimen atau eksperimen sejati. Penelitian kuosi eksperimen Adalah “Desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. unit eksperimen namun tidak menggunakan penempatan secara acak.” (Metode Penelitian Pendidikan / Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D-hal-114)

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuosi. Model proses yang digunakan dalam eksperimen ini adalah Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model Kemmis S, dan Mc. Taggert R yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2006:74). Adapun rancangan siklus penelitian memiliki 8 tahapan kegiatan pada siklusnya, yaitu (1) membuat rencana, (2) melaksanakan kajian awal, (3) studi pustaka, (4) menyusun kerangka penelitian, (5) mengadakan penelitian dan refleksi, (6) pembuatan laporan hasil penelitian, (7) laporan hasil

penelitian final. berikutnya. Tindakan tersebut diberikan oleh peneliti selama siklus berlangsung dengan bagan sebagai berikut:



Gambar
Bagan Rancangan Pelaksanaan Penelitian
(Suharsimi Arikunto,2006)

D. Perencanaan (Planing)

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui capaian kompetensi yang akan disampaikan kepada siswa melalui joyful learning
- b. Capaian Kompetensi Peserta didik memahami proses klasifikasi makhluk hidup dari berbagai kehidupan.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang diajarkan meliputi :silabus, RPP, angket, observasi guru dan siswa, Daftar hadir siswa.

E. Pelaksananaan penelitian (Acting)

- a. Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang.
- b. Tiap dalam kelompok diberi bagian materi yang berbeda, yaitu: klasifikasi hewan, klasifikasi tumbuhan dan klasifikasi berdasarkan persamaan dan perbedaan. dengan metode yang berbeda joyful learning dan ice breaking
- c. Tiap orang dalam kelompok diberi bagian materi yang ditugaskan
- d. Anggota dari kelompok yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam

kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.

- e. Setelah selesai diskusi sebagai ketua kelompok kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu kelompok mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- f. Tiap kelompok perwakilan mempresentasikan hasil diskusi

Tabel
Pembagian Kelompok

KELOMPOK	Anggota Kelompok (berdasar bulan lahir)		
I	1	2	3
II	4	5	6
III	7	8	9
IV	10	11	12

F. Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas X SMA Negeri 41 Jakarta tahun ajaran 2025-2026 terdiri dari beberapa rombongan belajar 19 kelas. Populasi dipilih karena pada tingkat ini siswa sedang mempelajari materi Biologi dasar, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar melalui strategi pembelajaran joyful learning dan ice breaking.

Sampel

Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan

tertentu. Pertimbangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Kelas yang memiliki jumlah siswa relatif seimbang.
- b. Kelas dengan karakteristik kemampuan akademik yang hampir sama (berdasarkan nilai rapor atau rekomendasi guru Biologi).
- c. Kelas yang memungkinkan untuk dilakukan perlakuan (tidak ada benturan dengan kegiatan sekolah).
- d. Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan 2 kelas X sebagai sampel penelitian, yaitu:
- e. Kelas X-A diberi perlakuan dengan strategi Joyful Learning.
- f. Kelas X-B diberi perlakuan dengan strategi Ice Breaking.
- g. Dengan demikian, total sampel penelitian terdiri dari 74 siswa. Jumlah disesuaikan dengan banyaknya siswa dalam dua kelas yang terpilih).

G. Variabel Penelitian:

Dalam penelitian “Pengaruh Strategi Joyful Learning dan Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta”, terdapat dua jenis variabel, yaitu:

- a. Variabel Bebas (Independent Variable / X)
Strategi Joyful Learning (X_1)
Strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Biologi.
- b. Strategi Ice Breaking (X_2)
Aktivitas singkat yang dilakukan di sela-sela pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan, meningkatkan konsentrasi,

serta membangun semangat siswa dalam proses pembelajaran Biologi.

c. Variabel Terikat (Dependent Variable / Y)

Hasil Belajar Biologi Siswa (Y)

Kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Biologi, yang diukur melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif sesuai indikator kompetensi dasar Biologi kelas X.

d. Variabel Kontrol

Untuk menjaga agar pengaruh yang diukur lebih akurat, penelitian ini mengendalikan beberapa faktor, yaitu:

1. Materi pelajaran yang sama pada kedua kelas.
2. Alokasi waktu pembelajaran yang sama.
3. Guru yang sama dalam menyampaikan pembelajaran.
4. Instrumen tes hasil belajar yang sama (pretest dan posttest).

H. Instrumen Penelitian:

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan wawancara. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi. Observasi atau pengamatan dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi, sikap dan psikomotorik siswa dalam proses belajar mengajar dengan strategi joyful learning dan ice breking. Instrumen berupa tes objektif (pilihan ganda) yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar Biologi kelas X. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa (Y) sebelum dan sesudah perlakuan. Bentuk Tes: Pilihan ganda (5 opsi jawaban) Jumlah Soal: 20–30 butir soal, Skor: Jawaban benar = 1, jawaban salah = 0.

I. Teknik Pengumpulan Data:

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- a. Tes Hasil Belajar (Pretest dan Posttest)
 1. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar Biologi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.
 2. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Biologi yang diteliti.
 3. Posttest diberikan setelah proses pembelajaran dengan strategi Joyful Learning dan Ice Breaking untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.
 4. Bentuk soal berupa tes objektif pilihan ganda dengan lima opsi jawaban (A–E) yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.
- d. Observasi Aktivitas Siswa
 1. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan strategi Joyful Learning dan Ice Breaking.
 2. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa yang memuat indikator antusiasme, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, kerjasama, respon terhadap ice breaking, dan konsentrasi dalam belajar.
 3. Observer memberi skor dengan skala Likert (1–4) sesuai dengan aktivitas yang muncul.
- e. Dokumentasi
 1. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data pendukung penelitian, seperti:
 - Jumlah siswa dalam kelas yang diteliti.
 - Nilai rapor atau data akademik sebelumnya.
 - Foto kegiatan pembelajaran saat perlakuan berlangsung.
 2. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti autentik dan pelengkap analisis penelitian.
- f. **Analisis Data:** uji normalitas, homogenitas, uji t, dan Anova.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik Uji Hipotesis. Analisis hipotesis dilakukan sesuai tujuan penelitian. Jika hanya dua kelompok (Joyful Learning dan Ice Breaking). Dalam penelitian “Pengaruh Strategi Joyful Learning dan Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta”, analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut: (a) Uji Instrumen Penelitian Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. (b) Uji Validitas Butir Soal: Menggunakan korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui apakah setiap butir soal layak digunakan. (c) Pengolahan Data Pretest dan Posttest Skor tes hasil belajar siswa (pretest dan posttest) dihitung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Data disajikan dalam bentuk rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan standar deviasi. (d) Uji Normalitas: Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal (menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk). (e) Uji Homogenitas: Untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok homogen (menggunakan uji Levene). Jika melibatkan kelompok kontrol tambahan maka menggunakan Anova satu arah (One Way Anova) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar tiga kelompok (Joyful Learning, Ice Breaking, Konvensional). Kriteria interpretasi:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

$g \geq 0,7$ = Tinggi
 $0,3 \leq g < 0,7$ = Sedang
 $g < 0,3$ = Rendah

$$F = \frac{MS_{between}}{MS_{within}}$$

dengan:

- $MS_{between} = \frac{SS_{between}}{df_{between}}$
- $MS_{within} = \frac{SS_{within}}{df_{within}}$

Keterangan:

- SS = Sum of Squares
- df = derajat kebebasan

Keterangan:

Interpretasi Hasil

H₀: Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi *Joyful Learning*, *Ice Breaking*, dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Biologi siswa.

H₁: Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi *Joyful Learning*, *Ice Breaking*, dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Biologi siswa.

Hasil Uji Statistik (hipotesis untuk interpretasi):

Rata-rata hasil belajar kelompok *Joyful Learning*: 82,5

Rata-rata hasil belajar kelompok *Ice Breaking*: 76,2

Rata-rata hasil belajar kelompok konvensional: 70,8

Nilai $F_{hitung} = 8,32$

Nilai $F_{tabel} = 3,15$ pada taraf signifikansi 0,05

Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Data Awal Observasi

Data hasil penelitian ini dilaksanakan di kelas 10-A dan 10-B SMA Negeri 41 Jakarta. Penelitian dilakukan selama empat bulan yang dimulai

dari bulan agustus sampai dengan november tahun 2025. Subyek penelitian terdiri dari 71 orang siswa yaitu 36 orang perempuan dan 35 orang laki-laki

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu peneliti menganalisa penyebab-penyebab apa saja yang menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil belajar Biologi kelas 10-A dan kelas 10-B SMA Negeri 41 Jakarta. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah dengan menganalisis hasil belajar yang sudah dicapai siswa sebelumnya, diantaranya nilai ulangan harian dan nilai ulangan Tengah semester (UTS) pada semester ganjil. Dibawah ini disajikan data tersebut dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel.
Rekapitulasi Hasil ulangan harian kelas 10 A dan 10-B SMA Negeri 41
Jakarta
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026

kelas	Rata-rata Nilai harian	Rata-rata Nilai UTS	Rata-rata Nilai Evaluasi	KKM
10-A	51,6	44,5	48,1	76,0
10-B	50,2	47,7	48,95	

Metode yang digunakan peneliti adalah eksperimen kuosi dengan strategi pembelajaran *joyful learning* dan *ice breaking*. Berdasarkan data yang diperoleh siswa pada langan harian dan ulangan tengah semester (UTS) semester ganjil, nilai Biologi kelas 10-A dan 10-B sangat rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan guru mapel. Selain motivasi belajar dan semangat yang kurang, siswa juga kesulitan untuk memahami pelajaran Biologi dengan konsep-konsep yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, siswa tidak terlibat aktif dalam menggali informasi sehingga siswa mengalami kejenuhan, tidak focus sehingga informasi yang diperoleh dari guru tentang materi pembelajaran mudah lupa. Hal ini menjadi bahan renungan peneliti yang bertindak sebagai guru untuk mencari alternatif strategi pembelajaran lain. Strategi pembelajaran alternatif yang akan digunakan adalah berorientasi pada keaktifan siswa untuk menggali dan menemukan sendiri informasi tentang materi pembelajaran Dengan kondisi

menyenangkan dan gembira. Lebih dari itu siswa juga dituntut untuk dapat mengkomunikasikan hasil pemahamannya kepada teman yang lain.

2. Data observasi lanjutan

Dari hasil penelitian eksperimen di dapat data aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Strategi pembelajaran ceramah konvensional sebelum dan sesudah strategi joyful dan ice breaking yang terdiri dari 15 orang aktif (21,12 %), siswa sangat antusias 17 orang, (23,94%), bertanya 15 orang siswa (21,12%), dan ngobrol dengan teman 7 orang siswa (9,85%), dan bekerjasama dalam kelompok 17 orang siswa atau (23,94 %). Seperti pada table berikut:

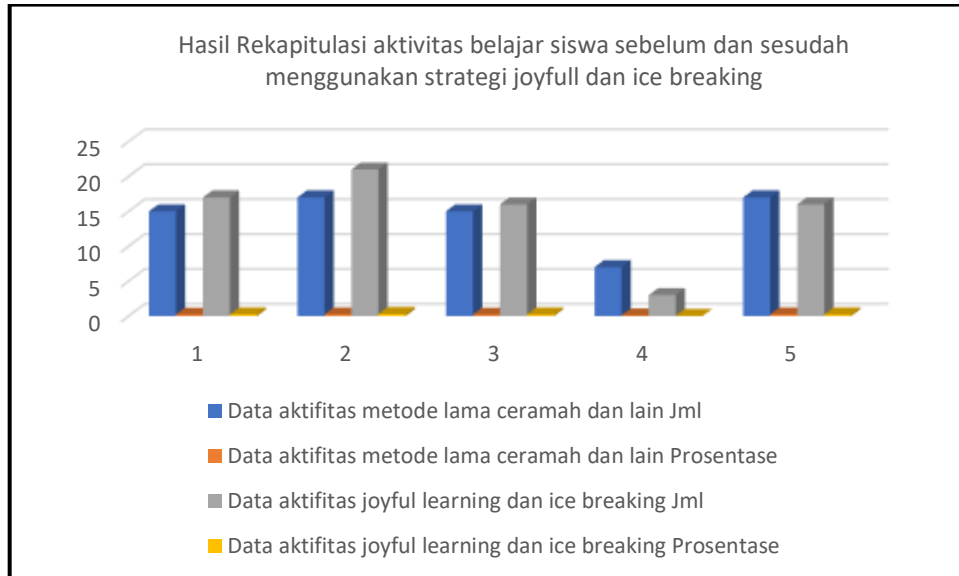
Table.

Hasil Rekapitulasi aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi joyfull dan ice breaking

No	Komponen yang diamati	Data aktifitas metode lama ceramah dan lain		Data aktifitas joyful learning dan ice breaking	
		Jml	Prosentase	Jml	Prosentase
1	Aktif	15	21,12 %	17	23,95 %
2	Sangat antusias	17	23,94%	21	29,60%
3	Bertanya	15	21,12 %	16	22,60 %
4	Ngobrol dengan teman	7	9,85 %	3	4,22 %
5	Bekerjasama dengan kelompoknya	17	23,94 %	16	22,60 %
		Rata-Rata		71	20,60%

Dari tabel di atas, bahwa semua aspek mengalami kemajuan, berarti siswa sudah mulai memahami materi yang dia eksplor sendiri dari pengalaman belajarnya. Dari kelima aspek tersebut yang mengalami kenaikan paling tinggi adalah aspek “sangat antusias”, yaitu dari 17 orang menjadi 21orang (29,60%). Hal ini menunjukkan bahwa metode joyfull learning dan ice breaking membawa siswa menjadi rasa

ingin tahu meningkat. Data di atas akan lebih kelihatan kenaikan dengan grafik diagram batang di bawah ini:



3. Hasil nilai setelah menggunakan strategi joyfull dan Ice breaking dapat dilihat dari table berikut:

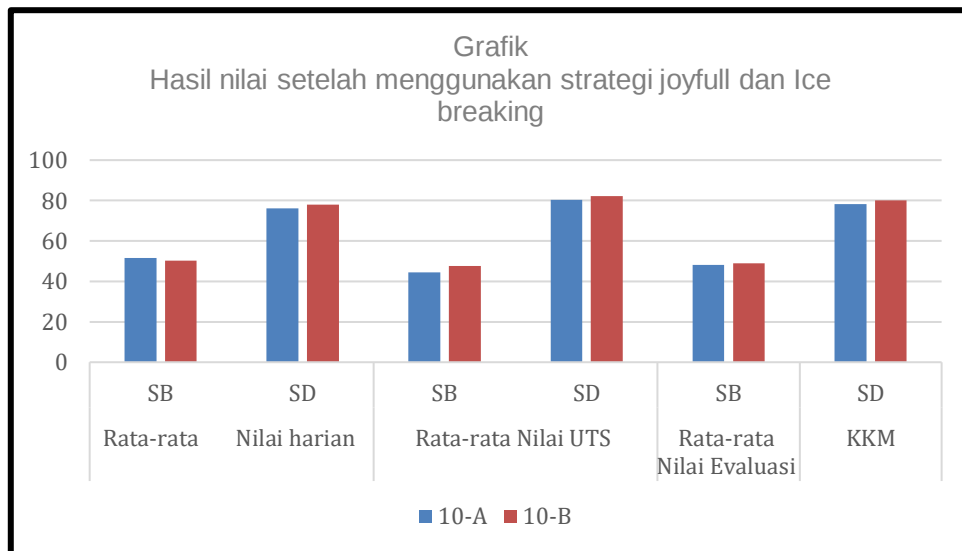
kelas	Rata-rata Nilai harian		Rata-rata Nilai UTS		Rata-rata Nilai Evaluasi		KKM
	SB	SD	SB	SD	SB	SD	
10-A	51,6	76,02	44,5	80,23	48,13	78,12	76.00
10-B	50,2	78,07	47,7	82,13	48,95	80,10	
Rata-rata						79,11	

Keterangan:

SB = Sebelum Strategi digunakan

SD = Sesudah Strategi digunakan

Data di atas akan lebih kelihatan kenaikan dengan grafik diagram batang di bawah ini:



B. Pembahasan

Strategi pembelajaran joyfull learning dan Ice breking ternyata dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggembirakan sehingga mempengaruhi proses belajar siswa sehingga keaktifan siswa menjadi meningkat. Strategi ini menstimulus memotivasi siswa serta memancing kreativitas siswa dalam belajar. Rasa ingin tahu siswa akan tumbuh jika diberi kesempatan menggali sendiri informasi, dan siswa akan merasa senang dengan hasil temuannya.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada strategi pemebelajaran joyfull larning dan ice breaking yaitu: dalam ice breaking siswa jangan sampai terbawa akan situasi berlebihan sehingga fokus dalam pembelajaran menjadi hilang. Jika ada anggota kelompok yang tidak masuk akan menimbulkan masalah, sehingga perlu ada penekanan terhadap tanggung jawab. Joyful Learning efektif meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih aktif, berani bertanya, dan merasa nyaman belajar. Ice Breaking meningkatkan semangat dan konsentrasi siswa, tetapi efeknya lebih besar pada aspek motivasi dibanding pemahaman konsep mendalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang sudah diuraikan dalam bab IV sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran joyful learning dan Ice breaking dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas 10-A dan kelas 10-B SMA Negeri 41 Jakarta. Dengan data sebagai berikut: Pada saat kegiatan pembelajaran rata-rata hasil aktivitas belajar Biologi siswa pada komponen yang diamati adalah 20,60% sedangkan pada hasil belajar Biologi dengan nilai ulangan harian dan UTS rata-rata adalah 79,11% berarti mengalami kenaikan sekitar 30,57 poin. Selain hasil belajar, aspek keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami kenaikan. yang menarik perhatian adalah kenaikan pada aspek “ngobrol”. Dari pantauan kami bahwa siswa yang ngobrol adalah siswa pemalu yang belum punya keberanian bertanya, sehingga lebih banyak berbisik-bisik dengan teman dekatnya. Kesimpulan bahwa strategi pembelajaran joyful learning dan Ice breaking dengan pendekatan kontekstual dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya. Strategi Joyful Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas 10 SMA Negeri 41 Jakarta. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi Joyful Learning dan Ice Breaking, di mana Joyful Learning lebih unggul.

A. Saran

Strategi pembelajaran joyful learning dan ice breking dengan pendekatan kontekstual dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk semua pokok bahasan, dan sangat baik jika dikombinasikan dengan metoda lain agar pembelajaran lebih bervariasi, mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara klasikal. Guru disarankan menggunakan Joyful Learning dalam pembelajaran Biologi. Guru

diharapkan menyediakan durasi untuk Ice Breaking dapat digunakan sebagai selingan untuk menjaga suasana belajar tetap hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bloom, B. S., Englehart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I — The Cognitive Domain* (Handbook). (PDF).
- Gagné, R. M. (1965). *The Conditions of Learning* (dan versi-versi berikutnya). (Ringkasan dan PDF online).
- Sudjana, N. (banyak edisi). *Penilaian Hasil Belajar / Evaluasi Hasil Belajar* (Remaja Rosdakarya). Ringkasan/parsial di repositori universitas Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional — teks resmi (lihat Pasal 1 & Pasal 3 untuk definisi pendidikan dan tujuan pendidikan).
- Bloom, B. S., Englehart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: The cognitive domain*. New York: David McKay Company. (Tersedia online — lihat PDF untuk halaman).

- Gagné, R. M. (1965). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston. (Versi ringkasan dan PDF tersedia online).
- Sudjana, N. (tahun edisi yang relevan). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (Silakan sesuaikan tahun/penerbit edisi kamu).
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Teks resmi).
- CBSE / panduan Joyful Learning (contoh handbook): *Handbook of Joyful Learning* (CBSE). (PDF panduan praktis).
- Artikel/tesis pendukung tentang Joyful Learning dan Ice Breaking: (mis. jurnal & prosiding) — beberapa tersedia di ResearchGate / jurnal nasional (mis. jurnal UMS, dll.)
- Daftar Pustaka (Edisi 2019–2023, format APA)
- Bloom, B. S. dkk. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: The cognitive domain*. Revisi populer (2001–2023) tersedia online.
- Gagné, R. M. (2023). *Conditions of Learning* (ringkasan EBSCO 2023).
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. ke-18). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Arifin, M. (2019). Pengantar Ilmu Pendidikan. Guepedia.
https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/viewFile/5260/3876?utm_source=chatgpt.com
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 2.