

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *JOYFUL LEARNING* PADA MATERI MEMBILANG DAN OPERASI HITUNG KELAS 1 MI/SD

Aulia Muthiatius Sa'adah¹, Farahustina Ardhiansih², Siwi Rahayu³, Dwi Ayu Novita⁴,
Muh Syaumi Malik⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, UIN Walisongo Semarang

E-Mail: auiamuthiatiusaadah@gmail.com, farahustina543@gmail.com, rahayusiwi86@gmail.com,
dwin1874@gmail.com, syaumi.pendidikan@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the views of many students who consider learning Mathematics difficult and unpleasant. It is also motivated by the characteristics of MI/SD students who like to play, move, group activities, and like experience or demonstrate or try to do something directly. As well as changes in the curriculum to an independent curriculum and technological advances. From these things, the researcher wants to develop teaching materials that aim to produce independent curriculum teaching materials based on joyful learning to create enjoyable Mathematics learning for students which is also equipped with activities using technology. The teaching material developed is in the form of student worksheets based on joyful learning on material for numeration and arithmetic operations for class 1 MI/SD. The development method used is the Hannafin and Peck model which includes three stages, namely the needs analysis stage, design stage, development, and implementation stage. The development of LKPD is carried out by providing play and practice activities with concrete objects; songs and videos; practice questions in the form of games such as word search, crossword, and puzzles; and several website-based interactive games and quizzes from "Wordwall" which are included in the form of a QR code. Researchers also completed a package of LKPD with bags containing concrete objects.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan banyaknya pandangan siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit dan tidak menyenangkan. Juga dilatarbelakangi dengan karakteristik siswa MI/SD yang suka bermain, suka bergerak, suka aktivitas berkelompok, dan suka mengalami atau mendemonstrasikan atau mencoba melakukan sesuatu secara langsung. Serta terjadinya perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka dan kemajuan teknologi. Dari hal-hal tersebut peneliti ingin melakukan pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar kurikulum merdeka yang berbasis *joyful learning* untuk menciptakan pembelajaran Matematika yang menyenangkan untuk siswa yang juga dilengkapi dengan aktivitas penggunaan teknologi. Bahan ajar yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *joyful learning* pada materi membilang dan operasi hitung kelas 1 MI/SD. Metode pengembangan yang dipakai adalah model Hannafin dan Peck yang meliputi tiga tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi. Pengembangan LKPD yang dilakukan yaitu dengan memberikan aktivitas bermain dan praktik dengan benda konkret pada kegiatan siswa; lagu dan video; latihan-latihan soal dalam bentuk game seperti *wordsearch*, teka-teki silang, puzzle; serta beberapa game dan kuis interaktif berbasis *website* dari "Wordwall" yang dicantumkan dalam bentuk kode QR. Peneliti juga melengkapi LKPD satu paket dengan kantong berisi benda konkret.

Kata Kunci: *Pengembangan Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik, Joyful Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tempat untuk peserta didik melaksanakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya mereka akan memperoleh berbagai jenis ilmu pengetahuan, termasuk ilmu perhitungan yang terdapat dalam Matematika.¹ Matematika sangat penting untuk dipelajari karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif pada siswa.² Akan tetapi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nani Restati Siregar dalam penelitiannya yang berjudul “Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game” diketahui bahwasanya Matematika adalah mata pelajaran yang hingga sekarang ini masih dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik. Padahal Matematika merupakan mata pelajaran yang amat krusial dalam kehidupan manusia.³ Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti beranggapan bahwa penggunaan model *joyful learning* akan sangat cocok untuk mengembangkan isi bahan ajar agar dapat membuat pembelajaran Matematika yang menyenangkan sehingga persepsi peserta didik yang menganggap Matematika sulit akan dapat berubah. Pandangan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muftiatul Choyriyyah dan A. A. Sujadi, yang di dalam penelitiannya diketahui bahwa penggunaan *joyful learning* dalam pembelajaran Matematika dapat membuat siswa menjadi senang.⁴ Pengembangan bahan ajar berbasis *joyful learning* juga sangat cocok dengan karakteristik peserta didik MI/SD yang suka bermain, suka bergerak, suka aktivitas berkelompok, suka mengalami atau mendemostrasikan atau mencoba melakukan sesuatu secara langsung.⁵

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar bertujuan mempermudah siswa dalam belajar, memberikan berbagai macam opsi bahan ajar, sehingga membuat siswa tidak merasa bosan, membantu siswa dalam melakukan pembelajaran, dan supaya aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik. Terdapat bermacam-macam jenis bahan ajar, satu diantaranya yaitu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).⁶ LKPD didefinisikan sebagai sebuah

¹ Zeny Fitriyatul Munarohmaniyah et al., “Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Pendekatan Keterampilan Proses Materi Data Diri Peserta Didik Dan Lingkungan,” *Auladuna* 5, no. 1 (2023): 51.

² Hasratuddin, “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* 6, no. 2 (2020): 132, <http://digilib.unimed.ac.id/960/>.

³ Nani Restati Siregar, “Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game,” *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* (2017): 224.

⁴ Muftiatul Choyriyyah and A. A. Sujadi, “Pembelajaran Matematika Dengan Metode Joyful Learning Dengan Media Papan Permainan Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Muhammadiyah Sidareja,” *Union: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2014): 265–272.

⁵ Mutia, “Characteristics Of Children Age Of Basic Education,” *FITRAH* 3, no. 1 (2021): 118–119.

⁶ Oktariyani Oktariyani, Media Roza, and Remiswal Remiswal, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD/MI,” *Jurnal Tarbiyah al-Walad* 10, no. 2 (2020): 124.

lembaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik, bersifat teori atau praktik yang berisi materi/pembahasan, rangkuman, dan cara pengerjaan tugas pembelajaran.⁷ LKPD mempunyai fungsi sebagai panduan dalam proses belajar untuk memudahkan siswa dan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan LKPD mampu meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. LKPD berisikan tentang materi-materi pembelajaran dan soal-soal, yang tidak hanya bersumber dari buku saja melainkan bisa juga diambil dari koran, internet, cerpen, lingkungan dan lain-lain.⁸

Joyful learning merupakan proses belajar mengajar yang menyenangkan. *Joyful learning* menjadikan peserta didik tidak takut salah, diejek, dipandang rendah, tegang atau bosan, namun sebaliknya peserta didik mempunyai keberanian untuk bertindak, mencoba, bertanya, dan mengutarakan argumen atau pemikirannya. *Joyful learning* mempunyai tujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan gembira, sehingga belajar menjadi menyenangkan dan tidak menjadi beban. *Joyful learning* juga mempunyai prinsip menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi aktif, kreatif, merasa nyaman dan senang saat belajar. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Suriani Nur, mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan di madrasah ibtidaiyah sangat perlu dilakukan supaya peserta didik tidak stress saat menerima materi, pembelajaran dilakukan sambil bermain namun tetap bermakna.⁹ *Joyful learning* dapat diterapkan dengan memberikan video, game, lagu, kuis dan kegiatan-kegiatan lainnya yang dapat mendatangkan perasaan senang dan gembira.¹⁰ Dengan demikian LKPD berbasis *joyful learning* adalah LKPD yang di dalamnya selain diberikan materi, latihan soal, rangkuman, dan evaluasi juga diberikan sejumlah aktivitas-aktivitas siswa yang menyenangkan, praktik dengan benda konkret, lagu, game dan permainan serta kuis.

Selanjutnya, pada tahun 2022 silam, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan keputusan terkait pengimplementasian kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran

⁷ Ni Luh et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Singaraja," *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2023): 144.

⁸ Wiwik Okta Susilawati, Aprimadedi, and Fathur Rohma, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar 1," *IINNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 8367–8381.

⁹ Suriani Nur, "Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) Di Madrasah Ibtidaiyah," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 2 (2017): 383.

¹⁰ Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 126.

untuk sekarang sudah mulai dijalankan berdasarkan dengan kurikulum merdeka tersebut. Terkait dengan adanya perubahan kurikulum tersebut, peneliti juga bermaksud ingin melakukan pengembangan bahan ajar yang berbasis pada kurikulum merdeka tersebut yang di dalamnya terdapat penanaman nilai-nilai yang sesuai dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila serta pembuatan soal-soal yang berbasis pada kriteria HOTS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹¹

Selain adanya perubahan kurikulum, kemajuan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi juga menjadi salah satu latar belakang peneliti melakukan pengembangan bahan ajar. Teknologi tidak lain merupakan hasil kemajuan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepatutnya dunia pendidikan sendiri memanfaatkan teknologi untuk menunjang pelaksanaan program pembelajaran.¹² Dalam dunia pendidikan, guru dan siswa dituntut untuk menguasai teknologi yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Dengan adanya kemajuan dan perkembangan teknologi, sistem pendidikan sebaiknya dapat menautkan teknologi dengan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.¹³ Oleh karena itu, dalam pengembangan bahan ajar ini peneliti juga memanfaatkan teknologi dengan memberikan beberapa game dan kuis interaktif berbasis *website* dari “*Wordwall*”.

Dengan adanya latar belakang atau masalah-masalah tersebut serta masih sedikit penelitian pengembangan LKPD yang berbasis *joyful learning* untuk Matematika siswa kelas 1 MI/SD yang berdasarkan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan suatu pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik yang diterapkan pada materi membilang dan operasi hitung sampai dengan bilangan 10 pada kelas 1 MI/SD yang berbasis *joyful learning* dan menggunakan kurikulum merdeka. Pengembangan yang dilakukan yakni dengan memberikan aktivitas bermain dan kuis dan praktik dengan benda konkret pada kegiatan siswa; memberikan lagu, memberikan latihan-latihan soal dalam bentuk game seperti *wordsearch*, teka-teki silang, puzzle; serta memberikan beberapa game dan kuis interaktif berbasis *website* dari “*Wordwall*” yang dicantumkan dalam bentuk kode QR yang dikaitkan dengan materi, dengan harapan akan mampu membuat pembelajaran Matematika yang menyenangkan untuk peserta didik kelas 1 MI/SD.

¹¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, “Kenali Kurikulum Merdeka, Tingkatkan Kualitas Pembelajaran,” last modified 2023, accessed September 17, 2023, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>.

¹² Sudarsri Lestari, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi,” *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 95.

¹³ Farikha Asmainnisah et al., “Pengembangan Bahan Ajar Media Interaktif Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Aproxmasi Dan Sifat Segibanyak,” *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2022): 64–73, <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/view/575%0Ahttp://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/download/575/337>.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang dipakai adalah model Hannafin dan Peck yang di dalamnya terdapat tiga tahap¹⁴; (1) Fase pertama yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis hal-hal yang dibutuhkan untuk pengembangan bahan ajar, antara lain: analisis kurikulum, materi, dan siswa. (2) Fase kedua yaitu fase desain. Fase desain bertujuan untuk membuat perencanaan atau rancangan produk bahan ajar, meliputi perancangan CP dan ATP; pemilihan judul LKPD, materi, bentuk latihan soal, tugas, ragam kegiatan siswa, media, sumber, model pembelajaran; serta perencanaan hal-hal yang ingin ditambahkan atau dikembangkan dalam bahan ajar. (3) Fase terakhir yaitu fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini ialah pembuatan dan penghasilan bahan ajar serta pengujian dan penilaian formatif dan sumatif. Pada tahap pengujian yaitu dilakukan validasi yang dilakukan oleh guru Matematika. Penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan saat proses pengembangan bahan ajar berlangsung dan penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan pada akhir proses setelah produk bahan ajar selesai dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam melakukan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah melakukan telaah kurikulum terlebih dahulu. Sehubungan terjadi perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka belajar, maka proses pembelajaranpun sudah dilaksanakan berdasarkan kurikulum merdeka, sehingga peneliti melakukan pengembangan LKPD yang berdasarkan pada kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka belajar, istilah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan indikator telah dirubah menjadi Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Dalam bahan ajar LKPD ini, CP dan ATP yang digunakan yaitu sebagai berikut:¹⁵

Elemen	Capaian Pembelajaran Kelas 1
Bilangan	Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10, mereka dapat membaca, menulis, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 10.

¹⁴ Indri Yuli Yanti, I Ketut Pudjawan, and Ignatius I Wayan Suwatra, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 69.

¹⁵ Dara Retno Wulan and Rasfaniwaty, *Matematika Buku Panduan Guru SD/MI Kelas I* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

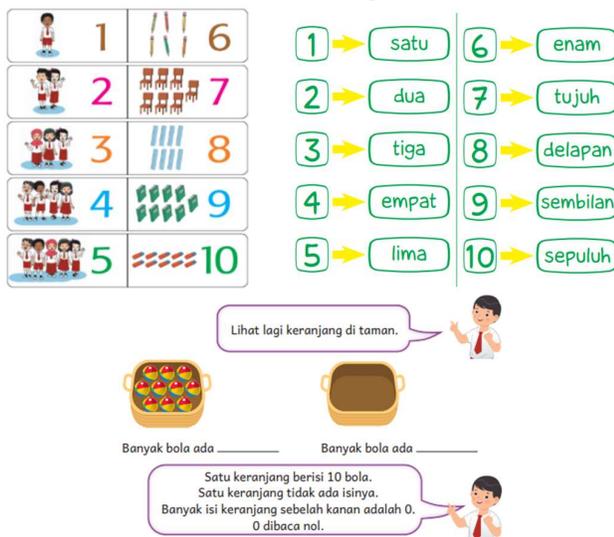
Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 1
Bilangan	<p>Bilangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menghitung banyaknya benda sampai dengan 10. Mengenal bilangan 0 Membaca lambang bilangan dari 0 sampai dengan 10 Menuliskan lambang bilangan dari 0 sampai dengan 10 Menunjukkan konsep sama banyak, lebih banyak, dan lebih sedikit dari dua kelompok benda menggunakan benda konkret. Menghitung maju dan mundur sampai dengan 10. <p>Penjumlahan dan Pengurangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan konsep penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 10 dengan benda konkret, gambar, cerita. Menggunakan berbagai strategi penjumlahan (penjumlahan dengan media bantu benda dan menghitung maju) Menggunakan berbagai strategi pengurangan (pengurangan dengan media bantu benda, menghitung mundur) Menyelesaikan masalah terkait dengan penjumlahan dan pengurangan dengan satu langkah penyelesaian. Menunjukkan fakta hubungan antara operasi penjumlahan dan pengurangan.

Materi Matematika yang akan dibahas berdasarkan CP dan ATP diatas yaitu Membilang Sampai Dengan 10, Penjumlahan Sampai dengan 10, dan Pengurangan Sampai dengan 10.

Materi Membilang, Penjumlahan, dan Pengurangan Sampai Dengan 10

1. Membilang Sampai Dengan 10

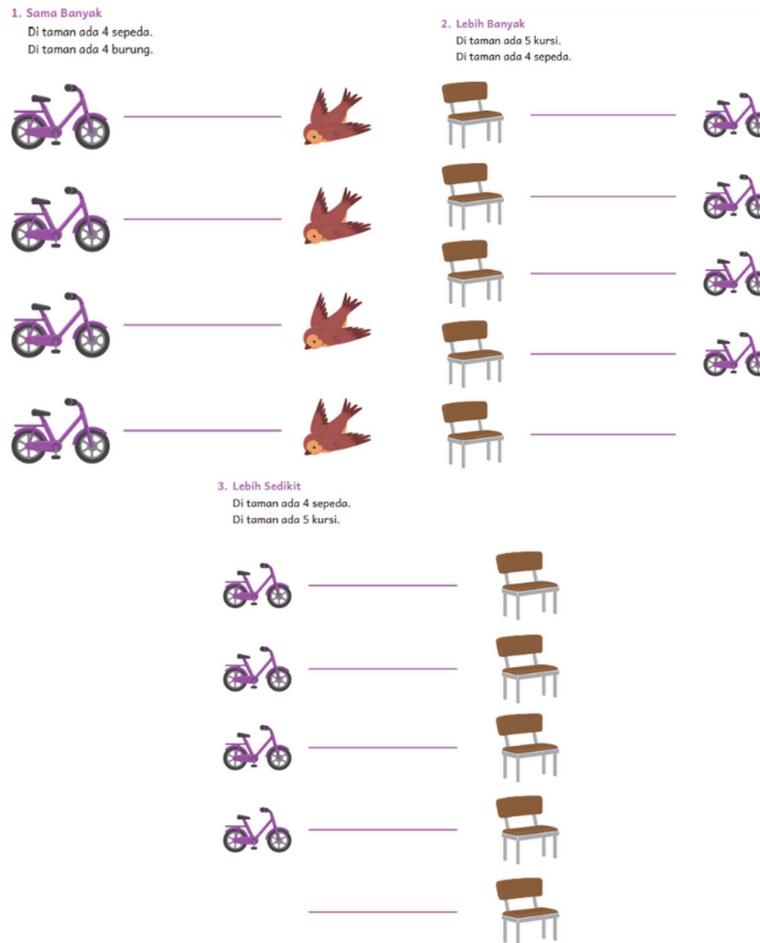
a. Menghitung, Membaca, dan Menulis Bilangan¹⁶



Gambar 1. Materi bilangan sampai dengan 10

¹⁶ Yusfina Hendrifiana, Panca Ariguntar, and Lubna Assagaf, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 Tema 1: Diriku* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017).

b. Membandingkan Banyak Benda¹⁷



Gambar 2. Materi membandingkan banyak benda

c. Menghitung Maju dan Mundur¹⁸

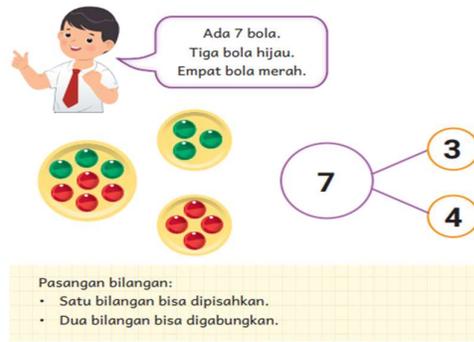


Gambar 3. Materi menghitung maju mundur

¹⁷ Dara Retno Wulan and Rasfaniwaty, *Matematika* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

¹⁸ Hendrifiana, Ariguntar, and Assagaf, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 Tema 1: Diriku*.

d. Pasangan Bilangan¹⁹



Gambar 4. Materi pasangan bilangan

2. Penjumlahan Sampai Dengan 10²⁰

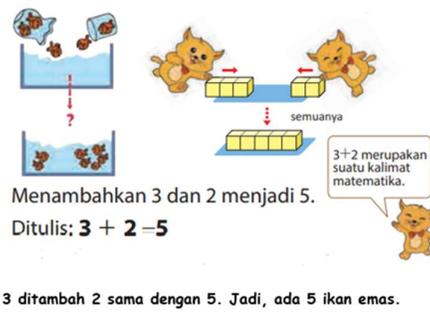
a. Cerita Penjumlahan



Gambar 5. Materi cerita penjumlahan

b. Berbagai Cara Melakukan Penjumlahan

1) Penjumlahan dengan Media Bantu Benda²¹



Gambar 6. Materi pasangan bilangan

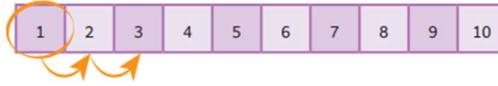
¹⁹ Wulan and Rasfaniwaty, *Matematika*.

²⁰ Wulan and Rasfaniwaty, *Matematika*.

²¹ Tim Gakko Tosho, *Belajar Bersama Temanmu Matematika Untuk Sekolah Dasar Kelas I* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021).

2) Menghitung Maju

Aku di angka 1. Aku melompat dua langkah ke depan. Di angka berapakah aku sekarang?



Operasi penjumlahannya:
 $1 + 2 = 3$



Gambar 7. Materi menghitung maju

c. Soal Cerita Penjumlahan

Ada 4 burung di pohon.
Datang lagi 2 burung.
Berapa jumlah semua burung?
Penyelesaian:

$$\boxed{4} + \boxed{2} = \boxed{6}$$

Semuanya ada 6 burung.

Gambar 8. Materi soal cerita penjumlahan

3. Pengurangan Sampai Dengan 10²²

a. Cerita Pengurangan

Awalnya 6 anak bermain tutup mata.
Sebanyak 2 anak pulang.
Sekarang tinggal 4 anak.

— adalah tanda untuk pengurangan

Mula-mula ada 6 anak.
Karena 2 anak pulang,
berkurang 2 anak.

Mula-mula ada 6 anak.
Berkurang 2 anak.
Sisanya adalah 4 anak.

Kita menulis operasi pengurangan:
 $6 - 2 = 4$
Kita membacanya:
6 dikurangi 2 hasilnya adalah 4.

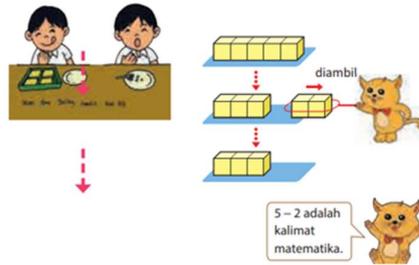
— simbol pengurangan
Pengurangan artinya jumlah yang berkurang.

Gambar 9. Materi cerita pengurangan

²² Wulan and Rasfaniwaty, *Matematika*.

b. Berbagai Cara Melakukan Pengurangan

1) Pengurangan dengan Media Bantu Benda²³



Ada 5 tahu, kemudian diambil 2 tahu, jadi sisanya ada 3 tahu.

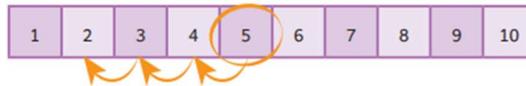
Operasi pengurangannya:

$$5 - 2 = 3$$

Gambar 10. Materi pengurangan dengan benda

2) Menghitung Mundur

Aku di angka 5. Aku melompat tiga langkah ke belakang. Di angka berapakah aku sekarang?



Operasi pengurangannya:
5 - 3 = 2



Gambar 11. Materi menghitung mundur

c. Hubungan Penjumlahan dan Pengurangan

Amatilah.

$4 + 3 = 7$	$7 - 3 = 4$
$3 + 4 = 7$	$7 - 4 = 3$

Penjumlahan dan pengurangan mempunyai hubungan.

Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan.

Contoh:

$$3 + 4 = 7 \text{ maka } 7 - 3 = 4$$

Gambar 12. Materi hubungan penjumlahan dan pengurangan

d. Soal Cerita Pengurangan

Mula-mula ada 8 burung di pohon.

Sebanyak 2 burung terbang.

Berapakah sisa burung sekarang?

Penyelesaian:

$$8 - 2 = 6$$

Sekarang ada 6 burung tersisa.

Gambar 13. Materi soal cerita pengurangan

²³ Tosho, *Belajar Bersama Temanmu Matematika Untuk Sekolah Dasar Kelas I*.

Karakteristik Siswa Kelas I MI/SD

Siswa kelas I MI/SD umumnya merupakan anak-anak yang berusia sekitar 7 sampai 8 tahun. Anak usia 7 sampai 8 tahun mempunyai ciri diantaranya yaitu: 1) Anak cenderung suka bermain dan berbaur dengan teman seusianya. 2) Anak mulai menyenangi permainan dengan banyak orang yang di dalamnya mereka berinteraksi satu sama lain.²⁴ Selanjutnya, anak pada usia 7 tahunan juga mengalami perkembangan kognitif yang masih sebatas pada yang dapat ditemukan (dilihat) di lingkungannya. Anak dapat menghubungkan pengalaman yang ada di lingkungan bermain dengan pengalaman pribadi serta mulai mengerti hal-hal yang kongkret.²⁵ Selain itu, terdapat juga beberapa karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang perlu diperhatikan khususnya untuk memberikan pembelajaran kepada siswa. Karakteristik tersebut yaitu:²⁶ 1) Suka bermain, dengan adanya karakteristik ini, guru MI/SD hendaknya dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang mengandung permainan, terutama untuk kelas bawah. 2) Suka bergerak, anak usia MI/SD tidak bisa duduk berjam-jam seperti orang dewasa, mereka dapat duduk diam maksimal hanya sekitar 30 menit, oleh sebab itu guru sebaiknya dapat membuat pembelajaran yang memungkinkan anak bergerak. 3) Suka aktivitas berkelompok, hal ini menuntut guru untuk dapat membuat kegiatan belajar yang sifatnya atau bentuknya berkelompok. 4) Suka mengalami atau mendemostrasikan atau mencoba melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar masuk pada fase operasional konkret. Untuk siswa MI/SD, penjelasan guru mengenai topik pelajaran lebih mudah dimengerti ketika anak melakukan atau mengalaminya sendiri. Oleh karena itu, guru sebaiknya dapat mendesain pembelajaran yang memungkinkan anak berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Joyful Learning*

Berdasarkan karakteristik anak usia MI/SD yang suka bermain, suka bergerak, suka aktivitas berkelompok, dan suka mengalami atau mendemostrasikan atau mencoba melakukan sesuatu secara langsung, peneliti bermaksud melakukan pengembangan LKPD yang berbasis *joyful learning* dengan tujuan dapat menghasilkan LKPD yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan suatu artikel ilmiah tentang *joyful learning*, diketahui juga bahwa proses pembelajaran *joyful learning* dapat diterapkan dengan memberikan video, game, lagu, kuis dan kegiatan-kegiatan lainnya yang dapat mendatangkan perasaan senang dan gembira. Berdasarkan dua hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan

²⁴ Meity H Idris, "Karakteristik Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2016): 40.

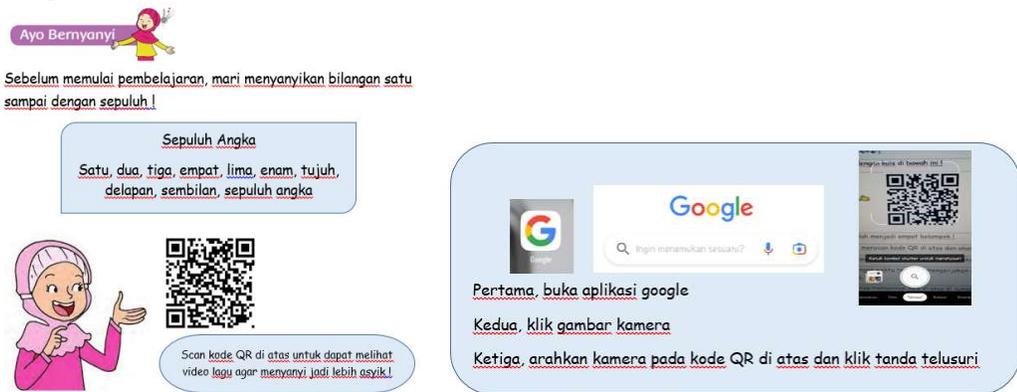
²⁵ Siti Nurhalisa et al., "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI," *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2023): 33.

²⁶ Mutia, "Characteristics Of Children Age Of Basic Education."

pengembangan LKPD dengan memberikan aktivitas bermain dan kuis dan praktik dengan benda konkret pada bagian kegiatan siswa; memberikan lagu dan video; memberikan latihan-latihan soal dalam bentuk game seperti *wordsearch*, teka-teki silang, puzzle; serta memberikan beberapa game dan kuis interaktif berbasis *website* dari “*Wordwall*” yang dicantumkan dalam bentuk kode QR yang dikaitkan dengan materi. Peneliti juga melengkapi LKPD satu paket dengan kantong berisi benda konkret sebagai media belajar siswa. Berikut unsur-unsur *joyful learning* yang peneliti masukkan ke dalam LKPD:

1. Aktivitas Bernyanyi dan Video

Agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, peneliti memasukkan aktivitas bernyanyi ke dalam LKPD. Peneliti juga memberika kode QR video dari lagu yang dapat diakses oleh guru untuk ditayangkan untuk membuat aktivitas bernyanyi menjadi lebih menyenangkan. Peneliti juga telah mencantumkan petunjuk pengaksesan kode QR agar siswa juga dapat membukanya di rumah dengan bantuan orang tua.



Gambar 14. Bentuk pengembangan bahan ajar

2. Aktivitas Bermain

Menyesuaikan karakteristik siswa yang senang bergerak dan senang bekerja dalam kelompok, peneliti memasukkan aktivitas bermain dengan berkelompok ke dalam LKPD untuk membuat siswa bergerak sehingga tidak bosan selama pembelajaran.



Gambar 15. Bentuk pengembangan bahan ajar

3. Latihan Soal dalam Bentuk Game

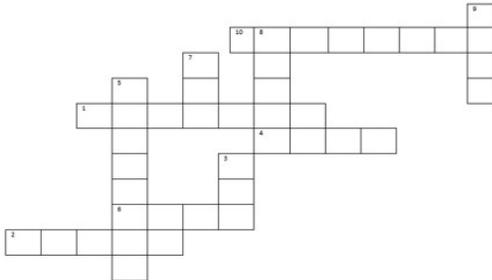
Untuk menarik minat siswa dan membuat siswa senang dalam mengerjakan latihan soal, peneliti membuat latihan-latihan soal dalam bentuk game, seperti: *wordsearch*, teka-teki silang, dan puzzle.



Lingkari nama-nama bilangan satu sampai dengan sepuluh!

S	E	M	B	I	L	A	N	M	G
E	A	D	E	L	A	P	A	N	G
J	N	P	H	M	P	A	J	P	A
S	I	A	S	A	T	U	D	M	H
E	T	G	M	S	P	T	I	N	E
P	D	U	S	H	T	L	B	B	M
U	P	U	J	J	T	I	T	H	P
L	D	L	A	U	A	H	I	D	A
U	L	N	B	A	H	E	G	T	T
H	U	J	U	A	S	H	A	U	I

Ayo bermain teka-teki silang di bawah ini!



Susunan gambar di bawah ini dengan mengurutkan gambar dari angka besar ke kecil!

Gunting dan tempel pada lembar kosong berikutnya!



Gambar 16. Bentuk pengembangan bahan ajar

4. Aktivitas Mencoba Langsung dengan Benda Konkret – Paket Benda Konkret

Menyesuaikan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang memasuki tahap operasional konkret yang mana mereka senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung, peneliti memasukkan aktivitas mencoba langsung konsep materi dengan benda konkret. Peneliti juga melengkapi LKPD satu paket dengan kantong berisi benda konkret untuk media belajar siswa.

Ayo Mencoba

Ayo membandingkan banyak benda dengan benda nyata!
Keluarkan benda yang ada dalam kantong di sampul belakang bukumu!
Kerjakan soal di bawah ini dengan bantuan menggunakan benda yang ada dalam kantong!

3

6

4

4

5

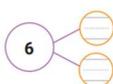
4

Isilah dengan sama banyak / lebih banyak / lebih sedikit!
Apabila kedua benda mempunyai pasangan maka jumlahnya sama banyak.
Apabila ada benda yang tidak mendapat pasangan, maka jumlah benda tersebut lebih banyak.
Dan benda yang tidak memberikan pasangan, maka jumlah benda tersebut lebih sedikit.

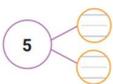
Ayo Mencoba

Ayo menemukan pasangan bilangan dengan bantuan benda!
Keluarkan benda yang ada dalam kantong di sampul belakang bukumu!
Kerjakan soal di bawah ini dengan bantuan benda yang ada dalam kantong!

6



5



7



Siapkan benda sebanyak bilangan yang ada pada soal!
Bagi banyak benda menjadi dua bagian!
Tulis jumlah sebagian benda pertama pada lingkaran atas!
Tulis jumlah sebagian benda kedua pada lingkaran bawah!

Ayo Mencoba 

Keluarkan benda yang ada dalam kantong di sampul belakang bukumu!
Kerjakan soal di bawah ini dengan menggunakan bantuan benda yang ada dalam kantong!

5 - 3 = ... 2 - 1 = ... 4 - 2 = ... 5 - 4 = ...
 4 - 3 = ... 3 - 1 = ... 5 - 1 = ... 3 - 2 = ...

Gambar 17. Bentuk pengembangan bahan ajar



Gambar 18. Satu paket kantong dan media benda konkret

5. Kuis Interaktif Berbasis Website “Wordwall”

Salah satu hal yang dapat diterapkan dalam *joyful learning* adalah dengan game dan kuis. Peneliti memberikan aktivitas bermain game dan kuis dengan menggunakan kuis interaktif berbasis *website* “Wordwall” yang mempunyai tampilan yang menarik, memiliki musik dan cara menggunakannya mudah. Hal ini bertujuan untuk menarik minat dan perhatian siswa serta menumbuhkan motivasi siswa dalam mengerjakan latihan serta juga untuk sedikit memperkenalkan teknologi pada siswa. Dalam LKPD yang peneliti kembangkan, peneliti memasukkan tiga kuis interaktif ini yang dapat dimainkan secara kelompok maupun individual di dalam kelas (sesuai petunjuk pada LKPD) yang peneliti cantumkan dalam bentuk kode QR yang dapat diakses oleh guru. Cara memainkan kuis adalah dengan guru menayangkan melalui LCD dan siswa akan bermain menggunakan laptop guru. Peneliti juga telah mencantumkan petunjuk pengaksesan kode QR agar siswa juga dapat membukanya di rumah dengan bantuan orang tua. Sehingga siswa dapat belajar sambil bermain tidak hanya di sekolah tapi juga di rumah.


Ayo bermain dengan kuis di bawah ini!



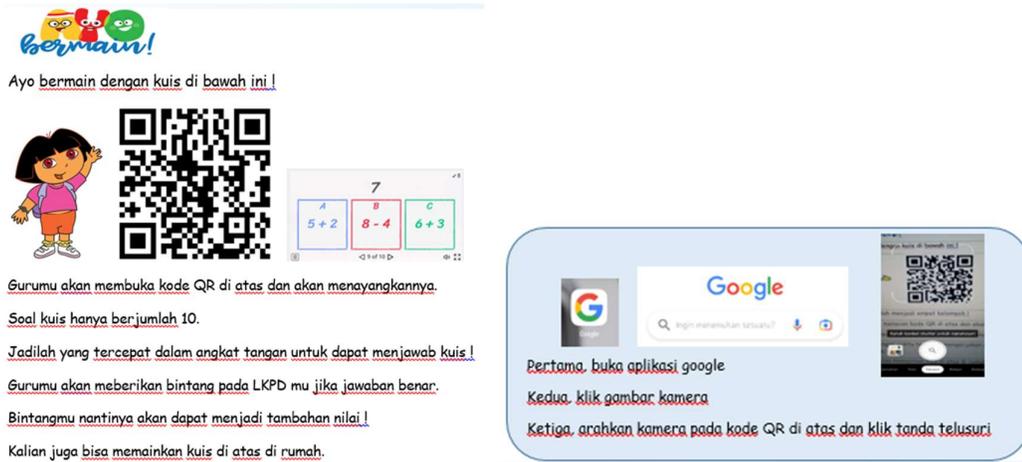

Berkelompoklah menjadi empat kelompok!
Gurumu akan membuka kode QR di atas dan akan menayangkannya.
Setiap kelompok akan berkesempatan memainkan kuis di atas.
Kelompok dengan waktu tercepat mengerjakan akan menjadi pemenangnya!


Ayo bermain dengan kuis di bawah ini!

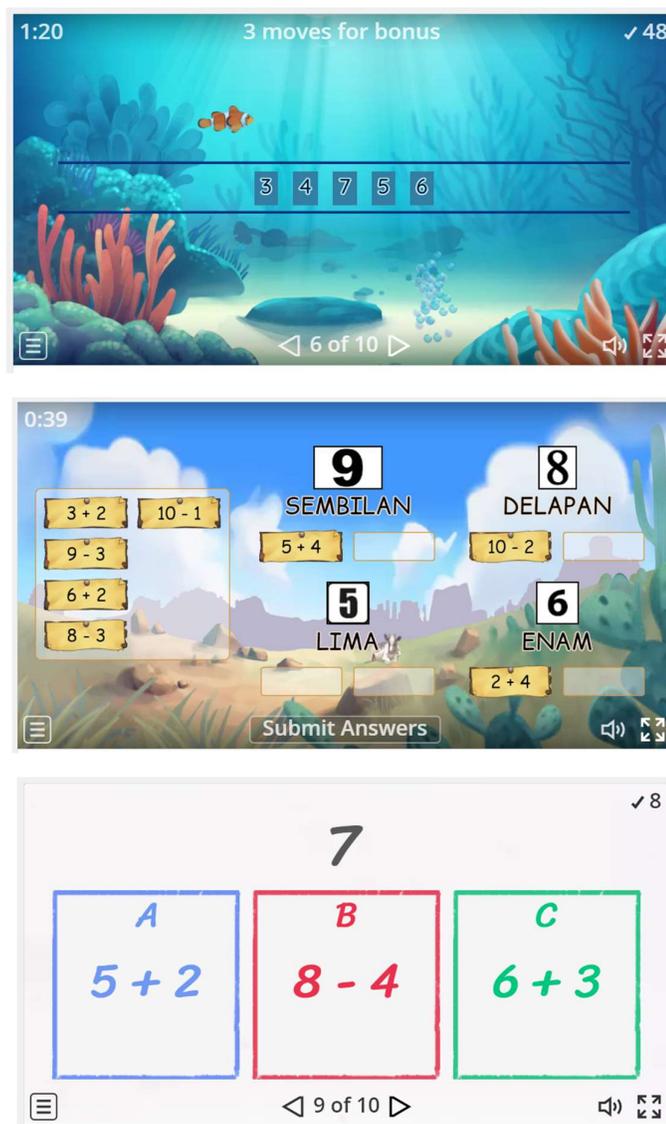




Berkelompoklah menjadi empat kelompok!
Gurumu akan membuka kode QR di atas dan akan menayangkannya.
Setiap kelompok akan mengerjakan satu soal saja tetapi tidak sama.
Setelah satu kelompok mengerjakan cek jawaban dan start ulang kuis.
Kelompok dengan waktu tercepat mengerjakan akan menjadi pemenangnya!



Gambar 19. Bentuk pengembangan bahan ajar dan petunjuk penggunaan



Gambar 20. Tampilan kuis interaktif berbasis website “Wordwall”

Hasil Bahan Ajar

Bahan ajar yang dibuat yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika untuk siswa kelas I MI/SD pada materi membilang dan operasi hitung sampai dengan 10. Adapun aplikasi/software yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan *Microsoft Word* dan Canva. Berikut cover depan dan belakang LKPD yang dihasilkan peneliti:



Gambar 21. Cover depan dan belakang LKPD

LKPD yang peneliti buat memiliki komponen yang terdiri atas cover/judul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP), profil pelajar Pancasila, petunjuk penggunaan, materi pokok, kegiatan siswa/tugas/latihan soal, daftar pustaka, dan kunci jawaban. Peneliti juga melengkapi LKPD satu paket dengan kantong berisi benda konkret sebagai media belajar siswa.

KESIMPULAN

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk dipelajari karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif pada siswa. Akan tetapi berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwasanya Matematika adalah mata pelajaran yang hingga sekarang ini masih dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik. Padahal Matematika merupakan mata pelajaran yang amat krusial dalam kehidupan manusia. Berdasarkan masalah tersebut dan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas 1 MI/SD yang suka bermain, suka bergerak, suka aktivitas berkelompok, dan suka mengalami atau mendemostrasikan atau mencoba melakukan sesuatu secara langsung. Maka perlu dilakukan suatu pengembangan bahan ajar yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD yang berbasis *joyful learning* pada materi membilang dan operasi hitung kelas 1 MI/SD untuk dapat menciptakan

pembelajaran Matematika yang menyenangkan bagi siswa, dengan memberikan aktivitas bermain dan kuis dan praktik dengan benda konkret pada bagian kegiatan siswa; memberikan lagu dan video; memberikan latihan-latihan soal dalam bentuk game seperti *wordsearch*, teka-teki silang, puzzle; serta memberikan beberapa game dan kuis interaktif berbasis *website* dari “*Wordwall*” yang dicantumkan dalam bentuk kode QR yang dikaitkan dengan materi. Peneliti juga melengkapi LKPD satu paket dengan kantong berisi benda konkret untuk media belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmainnisah, Farikha, Khelimatun Nafiah, Dewi Arum Setiawati, and Muh Syauqi Malik. “Pengembangan Bahan Ajar Media Interaktif Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Aprokmasi Dan Sifat Segibanyak.” *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2022): 64–73. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/view/575%0Ahttp://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/download/575/337>.
- Choyriyyah, Muftiatul, and A. A Sujadi. “Pembelajaran Matematika Dengan Metode Joyful Learning Dengan Media Papan Permainan Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Muhammadiyah Sidareja.” *Union: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2014): 265–272.
- Hasratuddin. “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* 6, no. 2 (2020): 130–141. <http://digilib.unimed.ac.id/960/>.
- Hendrifiana, Yusfina, Panca Ariguntar, and Lubna Assagaf. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 Tema 1: Diriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017.
- Idris, Meity H. “Karakteristik Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2016): 40.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “Kenali Kurikulum Merdeka, Tingkatkan Kualitas Pembelajaran.” Last modified 2023. Accessed September 17, 2023. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>.
- Lestari, Sudarsri. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.” *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100.
- Luh, Ni, Putu Ayu, Desy Pratiwi, and Luh Indrayani. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Singaraja.” *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2023): 143–150.
- Munarohmaniyah, Zeny Fitriyatul, Nur Aulia Dewi, Romaniyah, and Muh Syauqi Malik. “Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Pendekatan Keterampilan Proses Materi Data Diri Peserta Didik Dan Lingkungan.” *Auladuna* 5, no. 1 (2023): 51.
- Mutia. “Characteristics Of Children Age Of Basic Education.” *FITRAH* 3, no. 1 (2021): 118–119.
- Nur, Suriani. “Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 2 (2017): 376.
- Nurhalisa, Siti, Jumrotul Aeni, Erlina Laily Nur Afifa, and Muh Syauqi Malik. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI.” *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2023): 33.
- Oktariyani, Oktariyani, Media Roza, and Remiswal Remiswal. “Pengembangan Lembar

- Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD/MI.” *Jurnal Tarbiyah al-Walad* 10, no. 2 (2020): 123–132.
- Siregar, Nani Restati. “Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game.” *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* (2017): 224–232.
- Sufiani, Sufiani, and Marzuki Marzuki. “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 126.
- Susilawati, Wiwik Okta, Aprimadedi, and Fathur Rohma. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar 1.” *IINNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 8367–8381.
- Tosho, Tim Gakko. *Belajar Bersama Temanmu Matematika Untuk Sekolah Dasar Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021.
- Wulan, Dara Retno, and Rasfaniwaty. *Matematika*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- . *Matematika Buku Panduan Guru SD/MI Kelas I*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Yuli Yanti, Indri, I Ketut Pudjawan, and Ignatius I Wayan Suwatra. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 69.