

ABSTRAK

Pelajaran matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan menimbulkan kecemasan untuk kebanyakan siswa. Penyebab siswa memandang matematika sulit diakibatkan oleh persepsi mereka sendiri. Hal tersebut membuat siswa tidak merasa bahagia dalam belajar matematika. Padahal, kebahagiaan siswa dalam belajar matematika merupakan aspek penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan aktivitas pembelajaran matematika kontekstual dengan *MathCityMap* untuk mendukung kebahagiaan siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui proses pengembangan aktivitas pembelajaran matematika kontekstual dengan *MathCityMap* untuk mendukung kebahagiaan siswa SMP N 1 Piyungan 2) Untuk mengetahui tingkat kebahagiaan siswa SMP N 1 Piyungan setelah menerapkan aktivitas pembelajaran kontekstual dengan *MathCityMap*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan langkah-langkah penelitian mengikuti model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian merupakan siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Piyungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara semi terstruktur, observasi pelaksanaan, dan penyebaran angket. Dari pengumpulan tersebut diperoleh dua data berbentuk kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis untuk memperoleh tingkat kebahagiaan siswa dalam belajar matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas *MathCityMap* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dengan persentase dari validator 1 sebesar 91% serta dari validator 2 sebesar 84%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada angket sebelum implementasi, kategori tingkat kebahagiaan sedang dan tinggi memiliki jumlah yang sama yaitu 16 siswa. Sedangkan untuk angket setelah implementasi, kategori tingkat kebahagiaan sedang mendapat jumlah 19 siswa dan tingkat tinggi mendapat jumlah 13 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi penurunan tidak signifikan terhadap tingkat kebahagiaan siswa. Penurunan tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yaitu kendala teknis yang cukup memakan banyak waktu, waktu pelaksanaan di siang hari yang menyebabkan suhu panas sehingga dapat mempengaruhi hasil, dan terdapat beberapa tempat permasalahan yang tidak dapat digunakan.

Kata kunci: Penelitian pengembangan, Kebahagiaan, Neurosains, *MathCityMap*.

ABSTRACT

Math is often seen as a difficult and anxiety-provoking subject for most students. The reason students perceive math as difficult is due to their own perceptions. This makes students not feel happy in learning math. In fact, student happiness in learning mathematics is an important aspect that can affect student learning outcomes. Therefore, researchers developed contextual math learning activities with MathCityMap to support student happiness. The objectives of this research are 1) To find out the process of developing contextual math learning activities with MathCityMap to support student happiness at SMP N 1 Piyungan 2) To determine the level of happiness of SMP N 1 Piyungan students after implementing contextual learning activities with MathCityMap.

This research is a type of development research or R&D (Research and Development) with research steps following the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were students of class VIII F SMP Negeri 1 Piyungan. The data collection techniques used by researchers were semi-structured interviews, observation of implementation, and distribution of questionnaires. From this collection, two forms of qualitative and quantitative data were obtained and analyzed to obtain the level of student happiness in learning mathematics.

The results showed that the MathCityMap activity developed was declared valid and feasible to use with a percentage from validator 1 of 91% and from validator 2 of 84%. The results showed that in the questionnaire before implementation, the category of moderate and high levels of happiness had the same number of 16 students. As for the questionnaire after implementation, the category of moderate happiness level got 19 students and the high level got 13 students. This shows that there was an insignificant decrease in the level of student happiness. The decrease was caused by several obstacles, namely technical obstacles that took a lot of time, the implementation time during the day which caused hot temperatures so that it could affect the results, and there were several problem places that could not be used.

Keywords: Development research, Happiness, Neuroscience, MathCityMap.