

**EFEKTIVITAS METODE *JOYFUL LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS
DI MTs MMA GONGGANG**

SKRIPSI



Oleh:

**BINTI KHALIMATUS SAKDIYAH
NIM. 208200009**

**JURASAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

**EFEKTIVITAS METODE *JOYFUL LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS
DI MTs MMA GONGGANG**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan



Oleh:
BINTI KHALIMATUS SAKDIYAH
NIM. 208200009

**JURASAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Binti Khalimatus Sakdiyah
NIM : 208200009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Efektivitas Metode *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs MMA Gonggang

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing

Ponorogo, 22 Oktober 2024

NASTITI MUFIDAH, M.Pd.
NIP. 199009242019032022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

ARIF RAHMAN HAKIM, M.Pd
NIP. 198401292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Binti Khalimatus Sakdiyah
NIM : 208200009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Efektivitas Metode *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs MMA Gonggang

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 November 2024

dan telah diterima sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 18 November 2024

Ponorogo, 18 November 2024

Mengesahkan

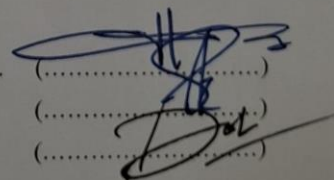
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd. (.....)
Penguji I : Sofwan Hadi, M.Si. (.....)
Penguji II : Nastiti Mufidah, M.Pd. (.....)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BINTI KHALIMATUS SAKDIYAH

NIM : 208200009

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul Skripsi : Efektivitas Metode Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTs MMA Gonggang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjananya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 29 Oktober 2024
Yang Membuat Perntataan



BINTI KHALIMATUS. S
NIM. 208200009

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

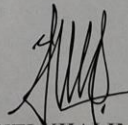
Nama : BINTI KHALIMATUS SAKDIYAH
NIM : 208200009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi/Tesis : EFEKTIVITAS METODE *JOYFUL LEARNING* UNTUK
MENINGKATAKAN HASIL BELAJAR SISIWA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI MTs MMA GONGGANG

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 18 November 2024

Penulis


BINTI KHALIMATUS S

ABSTRAK

Khalimatus Sakdiyah, Binti, 2024. *Efektivitas Metode Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs MMA Gonggang.* **Skripsi,** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing; Nastiti Mufidah, M.Pd.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

Metode *joyful learning* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh kepada siswa. Fenomena ini dapat dilihat dari komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong kurang, guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dan tidak menyenangkan bahkan juga diremehkan.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui seberapa efektivitas metode pembelajaran *joyful learning*. (2) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang. (3) Untuk mengetahui hasil penerapan strategi *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang. Instrument penelitian ini yaitu soal tes dan dokumentasi. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dokumentasi digunakan sebagai proses meninjau atau mengevaluasi, bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Dalam penelitian ini dirancang menggunakan metode deskriptif kuantitatif jenis penelitian *one group pre-test post-test*. Pengambilan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* dengan sampel 20 siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah Gonggang. Data tes dianalisis dengan menggunakan uji paired sampel t-test dan *N-Gain*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII MTs MMA Gonggang dengan rata-rata *post-test* 84,25 dan nilai *pre-test* 53,75. Sedangkan hasil yang diperoleh dari hasil uji T dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan metode pembelajaran *Joyful Learning* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik *pre-test* dan *post test* tidak sama. Artinya, dalam penerapan pembelajaran *Joyful Learning* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Khalimatus Sakdiyah, Binti, 2024. *Effectiveness of the Joyful Learning Method to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Learning at MTs MMA Gonggang. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute, Supervisor; Nastiti Mufidah, M.Pd.*

Keywords: *Joyful Learning, Learning Outcomes, Social Studies Learning*

The joyful learning method is a fun learning method, a learning system that seeks to arouse interest and provide full involvement for students. This phenomenon can be seen from the communication between teachers and students in the learning process which is still relatively lacking, teachers do not involve students actively in the learning process. Students consider social studies to be a very boring and unpleasant subject and are even underestimated.

This research aims (1) to find out how effective the joyful learning method is. (2) To determine the supporting and inhibiting factors for implementing the Joyfull Learning method in improving student learning outcomes at MTs MMA Gonggang. (3) To find out the results of implementing the Joyfull Learning strategy in improving student learning outcomes at MTs MMA Gonggang.

This research was designed using a quantitative descriptive method, one group pre-test post-test research type. Data collection was carried out through pre-test and post-test with a sample of 20 class VII students of Madrasah Tsanawiyah Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah Gonggang. Test data was analyzed using paired sample t-test and N-Gain.

Based on the results of this research, it can be concluded that student learning outcomes in class VII social studies at MTs MMA Gonggang have an average post-test score of 84.25 and a pre-test score of 53.75. Meanwhile, the results obtained from the T test results with a sig value. $0.000 < 0.05$ indicates that there is a significant influence in the use of the Joyful Learning learning method on student learning outcomes. This shows that the average learning outcomes of pre-test and post-test students are not the same. This means that implementing Joyful Learning is very influential in improving student.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Sanjaya yang dikutip dari Hairil Wadi, bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari materi dan pengalaman belajar berdasarkan tujuan. Kumpulan bahan ajar yang disusun secara sistematis disebut bahan ajar. disengaja agar memungkinkan peserta didik untuk belajar dan disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku. Dan bahan ajar merupakan kumpulan bahan. berisi materi atau isi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹

Pengembangan potensi peserta didik merupakan salah satu peran Pendidikan dalam sebuah pembelajaran. Dalam Pendidikan nasional yang sudah tercantum dalam undang-undang nasional nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa “Pendidikan itu adalah sebuah usaha dan sudah terencana untuk menjadikan kondisi belajar dan prosedur belajar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan adalah suatu cara mendidik dengan cara yang baik serta sesuai dengan keadaan dan keadaan saat ini.²

Proses satuan pembelajaran pendidikan diselenggarakan sedemikian rupa sehingga memotivasi, menarik, menyenangkan, menantang, menginspirasi, dan menggugah peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Juga memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berinisiatif, berkreasi, dan mandiri sesuai dengan kemampuannya, bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologi siswa.

¹ Hairil Wadi and others, ‘*Inovasi Bahan Ajar Berbasis Scientific Approach Bagi Guru-Guru Ips Di Sma 1 Lingsar Lombok Barat*’, Prosiding PEPADU, 3.November (2021), 385.

² Dwi Annisa, ‘*Jurnal Pendidikan Dan Konseling*’, Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4.1980 (2022), 7912 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>>.

Penulis mencoba melakukan beberapa pendekatan yang berbeda setelah membahas beberapa hal yang telah dijelaskan di atas, antara lain bagaimana memanfaatkan permainan edukasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Maka dari itu peneliti mengangkat judul penelitian dengan “Pengembangan Media *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang akan dikembangkan pada siswa kelas VII MTs Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah Gonggang.

Agar siswa dapat berkonsentrasi penuh dalam proses pembelajaran, unsur menyenangkan adalah lingkungan belajar yang menyenangkan. Keadaan yang tidak masuk akal, terlindungi, dan menyenangkan akan menginisiasi (pikiran berpikir) dan meningkatkan pengalaman pendidikan, serta mengungkap tingkat keberanian anak. Sejalan dengan hal tersebut, meningkatnya tuntutan dan peluang pemanfaatan media yang lebih maju dan beragam juga semakin meningkat seiring dengan pesatnya kemajuan komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika di bidang pendidikan.³

Guru harus menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan mendorong siswa belajar efektif dan maksimal baik di kelas maupun mandiri guna meningkatkan hasil belajar pada siswa. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran agar komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat menerima informasi yang diterimanya. Siswa mendapat manfaat dari pemilihan strategi media pembelajaran karena memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran karena dapat cepat diterima melalui bantuan media pembelajaran; meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memastikan materi terserap seluruhnya oleh siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.⁴

³ Dewa Ayu Prisma Dewi and Setya Chendra Wibawa, ‘Pengembangan Game Edukasi “*Krishna Adventure*” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)’, Jurnal IT-EDU, 1.2 (2017), 156.

⁴ Yulia Suriyanti and Munawar Thoharudin, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu’, JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan

Dengan melihat realitas kenyataan yang sudah tertera diatas, sebaiknya guru yang berperan sebagai pengajar dikembalikan kedalam fitrahnya yaitu sebagai penyelenggara serta pembimbing pada peserta didik dalam pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan serta lingkungan yang ada disekitarnya. Mengajar adalah pemilihan kemampuan yang ada pada peserta didik yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan serta membimbing peserta didik untuk menjadi dirinya sendiri.

Rendahnya kemampuan siswa dalam menyerap informasi menjadi salah satu permasalahan utama pembelajaran IPS di pendidikan formal (sekolah). Hal ini terjadi akibat menurunnya kemampuan siswa dalam mengolah informasi yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penentuan model, teknik, sistem dan pendekatan, dan lain sebagainya, sangatlah penting sebagai bentuk peningkatan pengalaman yang berkembang sesuai dengan tujuan dan kapasitas penyerapan siswa pada tingkat pendidikan yang mereka ambil untuk membangun, dan menemukan karakter mereka melalui pengalaman yang berfungsi, inovatif, dan berkembang, waktu yang lebih baik.⁵ Guru dapat membantu mengurangi rasa takut dan bosan siswa terhadap pelajaran IPS yang sering dianggap menjenuhkan dan membosankan, dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, sifat materi yang akan dipelajari, dan kondisi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang memberikan rasa puas kepada siswa. Siswa dapat berkonsentrasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, karena *Joyfull Learning* merupakan pembelajaran yang interaktif dan interaktif. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, dapat melibatkan media melalui permainan yang

Masyarakat), 3.1 (2019), 110 <<https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>>.

⁵ Deni Mustopa, Ismail Suardi Wekke, and Ruslan Hasyim, 'Penerapan *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)', Sorong: Jurnal Bahasa Dan Linguistik, 8.2 (2019), 111 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33506/jbl.v8i2.463>>.

menarik dan imajinatif serta iklim yang mantap yang dikemas secara terkoordinasi dan cerdas untuk mengenalkan pesan-pesan pembelajaran.

Metode yang baik harus digunakan dalam semua mata pelajaran sekolah, termasuk pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dalam penyajian pokok bahasannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran melalui metode yang tepat. Pada saat Pra penelitian guru tidak mengoptimalkan penggunaan metode dan media pengajaran yang ada, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton sehingga cepat membuat siswa merasa bosan, dan pada akhirnya pesan pembelajaran yang disampaikan tidak diterima secara maksimal. Di MTs MMA Gonggang ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan peserta didik pada pembelajaran IPS terdapat permasalahan pembelajaran yaitu berupa hasil belajar, minat dan motivasi belajar karena proses pembelajaran sangat rendah.⁶

Dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang cenderung ngobrol dengan teman dari pada memperhatikan guru yang menjelaskan materi pembelajaran. Komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong kurang, guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan guru tidak menggunakan lingkungan sekitar saat pembelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar dan minat belajar siswa terlihat juga dari banyaknya siswa yang terlambat masuk kelas pada saat jam pelajaran. Siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dan tidak menyenangkan bahkan juga diremehkan, oleh sebab itu minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS masih sangat rendah.

Berdasarkan pemaparan hasil diatas, bahwa peneliti sangat tertarik untuk menerapkan media pembelajaran *Joyfull Learning* dengan mengambil judul “ Penerapan Media *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

⁶ Wawancara & Observasi, 10 Januari 2024.

Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs MMA Gonggang”. Harapan peneliti media *Joyfull Learning* ini dapat menjadi alternatif bagi guru IPS dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan teka-teki yang menarik, yang memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Didalam pembelajaran ini siswa akan membentuk sebuah kelompok didalam kelas yang beranggotakan 5 orang. Selanjutnya setiap kelompok akan mendapatkan LKPD. Setelah itu guru akan memberikan penjelasan terkait teknis dalam bermain games. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait teknis bermain games. Guru mengatur peserta didik untuk menyiapkan diri dalam bermain games. Peserta didik bersama kelompok masing-masing mencari harta karun ditaman sekolah ataupun didalam kelas yang sudah disiapkan oleh guru berupa (gambar) untuk ditempel di LKPD sesuai dengan jawaban yang benar (*Joyfull Learning*). Guru memberikan waktu selama 30 menit. Guru mengroscheck jawaban tiap kelompok. Guru memberikan score terhadap jawaban tiap kelompok, kelompok yang mendapatkan nilai paling banyak akan mendapatkan reward.

Dengan menggunakan pembelajaran *Joyfull Learning* siswa akan lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran, karena siswa merasa dalam pembelajaran ini tidak terlalu monoton maupun membosankan, dan juga siswa akan dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini juga akan membantu dalam meningkatkan keterampilan sosial mereka seperti kemampuan dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dan bekerja dalam tim maupun kelompok.

Dijelaskan *Joyful Learning* berasal dari kata *joyful* yang berarti menyenangkan sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Dave Meier (dalam Indrawati dan Setiawan) menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*joyful learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai

yang membahagiakan pada diri siswa. Menurut Paulo Freire, *Joyful Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.⁷

Menurut Bobbi DePorter strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Definisi di atas didukung oleh pendapat Berk, dengan pernyataan yang lebih lengkap bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Kedua pendapat di atas mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan upaya guru untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.⁸

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan contoh permainan bisa menjadi jawaban pilihan untuk mengatasi hambatan yang disebutkan sebelumnya. Pembelajaran tidak selalu memerlukan permainan yang tiada habisnya, permainan itu sendiri belum tentu dapat mempercepat pembelajaran, namun permainan yang dilaksanakan dengan baik dapat mengubah semangat, tenaga dan minat terhadap suatu program pembelajaran. Jadi mereka tidak merasa bahwa belajar itu semua menindas tapi juga bisa menyenangkan (Euforia).

Agus Nurjaman mengutip dari Gordon dan Jeanette Vos menyatakan bahwa pembelajaran akan bermanfaat jika “Belajar akan efektif jika anda dalam

⁷ ‘Buku Strategi Pembelajaran Lengkap Joyful Learning.Pdf’ (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), pp. 1–400.

⁸ ‘Buku Strategi Pembelajaran Lengkap Joyful Learning.Pdf’.

keadaan *fun*”.⁹ Ada banyak macam permainan yang dapat dimainkan dalam latihan pembelajaran. Kita bisa membuat kontennya sendiri atau menggunakan salah satu acara permainan mencari harta karun, misalnya. Sejujurnya, ini bisa menarik imajinasi siswa. Permainan mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh euforia sebagai salah satu unsur bermain, dan untuk mempersiapkan kemampuan khusus sebagai materi penguasaan. Jika pengalaman belajar dijalani dengan sedikit imajinasi yang tinggi maka dapat dipastikan hasilnya akan sangat baik dan sempurna. Selain itu, siklus yang dilakukan Activat akan terasa sepenuhnya menawan dan tidak membebani jiwa siswa.

Sejalan dengan itu, siklus yang mereka lalui telah berubah menjadi sebuah interaksi yang sungguh menawan, kini mungkin belum ada kesadaran bahwa pengalaman pendidikan itu sangat menyusahakan. Permainan dalam pembelajaran tidak boleh diartikan sebagai bermain dalam pembelajaran karena keduanya mempunyai perbedaan yang sangat jelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah terkait fenomena yang terjadi yaitu:

1. Metode pembelajaran yang yang digunakan belum bervariasi dan monoton.
2. Siswa yang cenderung mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan saat pembelajaran.
3. Terbatasnya penggunaan metode pembelajaran IPS.
4. Hasil belajar siswa yang tergolong rendah.

⁹ Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, Guepedia Publisher, 2019. Hal.3.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti memberikan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Metode *joyful learning*, dalam penelitian ini metode *joyful learning* yang dimaksud peneliti adalah metode pembelajaran yang menyenangkan sebagaimana guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa akan merasa senang saat pembelajaran berlangsung.
2. Hasil belajar, hasil belajar yang akan dinilai dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil pre-test dan post-test sebelum metode pembelajaran dilakukan dan sesudah dilakukan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan sebagaimana focus penelitian maka rumusan masalah yang peneliti angkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas pelaksanaan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa efektivitas metode pembelajaran *joyful learning*.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang.
3. Untuk mengetahui hasil penerapan strategi *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang.

F. Manfaat Penelitian

Keuntungan yang diperoleh dari observasi ini berdasarkan rencana rumusan di atas adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti pendidikan.
- b. Untuk menambah dunia pengajaran.
- c. Memungkinkan bisa dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan atau dikembangkan oleh pihak yang berkepentingan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan acuan dan landasan dalam upaya pengembangan nilai hasil belajar siswa melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* di MTs MMA Gonggang.

b. Bagi Pengelola Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Ponorogo

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pengembangan integrasi keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial terkait strategi *Joyfull Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs MMA Gonggang.

c. Bagi guru di MTs MMA Gonggang

Dapat memberikan informasi yang mendalam tentang metode pembelajaran yang menyenangkan serta mampu diterapkan oleh guru dan metode *Joyfull Learning* ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa menjadi dasar aplikasi ilmu dan bekal untuk meningkatkan pengetahuan serta menambah wawasan di bidang

strategi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

G. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah gambaran yang jelas dan memberikan pembahasan general, struktur pembahasan dalam penelitian ini secara sistematis. Adapun sub-sub bab tersebut adalah sebagai berikut:

- Bab I : Pendahuluan, Bab ini merupakan pola dasar dari keseluruhan skripsi ini. Yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian.
- Bab II : Mendeskripsikan kajian teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.
- Bab III : Metode penelitian, pendekatan dan jenis penelitian pengembangan, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variable penelitian, instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, teknis analisis data.
- Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis dan uji hipotesis/ jawaban pertanyaan penelitian, dan pembahasan.
- Bab V : Merupakan bab terakhir yang berisi penutupan, meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Joyfull Learning*

a. Pengertian *Joyfull Learning*

Joyfull Learning adalah suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat perpaduan yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan yang terpaksa. Dengan kata lain, *Joyfull Learning* juga disebut proses pembelajaran yang terdapat hubungan baik antara guru dan siswa. Guru bisa menempatkan diri sebagai teman belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu guru tidak menutup kemungkinan belajar dari siswanya. Hal ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi informasi tidak memungkinkan lagi untuk mendapatkan informasi lebih cepat dari pada siswanya.¹⁰

Menurut Paulo Fraire, *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.¹¹ Dijelaskan *Joyfull Learning* berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Dave Meier (dalam Indrawati dan Setiawan,) menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri

¹⁰ Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan', *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7.1 (2021), 121 <<https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>>.

¹¹ 'Buku Strategi Pembelajaran Lengkap Joyful Learning.Pdf'.

siswa.

Joyfull Learning merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan merupakan keadaan pada proses pembelajaran yang menyenangkan yang mana siswa akan tetap selalu memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga waktu perhatiannya untuk memperhatikan pembelajaran akan tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu memperhatikan terbukti bisa meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang dilakukan secara tidak membosankan.¹² Menurut Zuroidah yang dikutip dari Umi Iatiqomah dan Erlina Prihatnani, apabila siswa yang terlibat langsung sebagai subjek belajar, maka mereka akan selalu senang untuk belajar.

Menurut Darmansyah yang dikutip dari “teknik belajar ceria adalah suatu tata cara yang digunakan untuk menciptakan iklim belajar yang berhasil, melaksanakan program pendidikan, menyampaikan materi, bekerja dengan pengalaman yang terus bertambah sehingga membawa prestasi belajar siswa ke jenjang berikutnya. melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya maka suasana akan menyenangkan. Instruktur berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan terhadap perkembangan pengalaman pendidikan yang akan terjadi.

Jadi, *joyfull Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa lebih bersemangat dan Bahagia saat belajar. Pendekatan ini menekankan penggunaan metode yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk

¹² Umi Istiqomah and Erlina Prihatnani, ‘Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning’, Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8.3 (2019), 471–82 <<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>>.

meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Dengan demikian, pengajar berusaha menciptakan lingkungan yang positif dan menarik yang mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.¹³

b. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan Pembelajaran Joyfull Learning

- 1) Suasana kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan.
- 2) Siswa terangsang akan kreativitas dan aktivitasnya.
- 3) Dalam menyampaikan materi menjadi lebih bervariasi.

Kekurangan Pembelajaran Joyfull Learning

- 1) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran.
- 2) Guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi dengan tujuan siswa tidak akan mudah bosan.
- 3) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas akan menjadi ramai.

c. Tujuan Joyfull Learning

Menurut Djamaluddin dan Abdullah dalam bukunya Darmadi, “teknik berasal dari kata meta, yang berarti melalui dan mengarahkan jalan. Strategi adalah cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan.”⁶ Strategi adalah teknik yang telah diatur dengan susah payah dan siap untuk mewujudkan keinginan normal. “Metode mengajar adalah cara pelaksanaan pengajaran, artinya metode pembelajaran adalah cara pelaksanaan yang telah direncanakan dan diatur sebelumnya secara maksimal,” tulis Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati dalam bukunya. Hal tersebut dikutip dari journal penelitian milik Elmania Alamsyah dan Fajar Ahwa.¹⁴

¹³ Iqbal Wahyu Romadhon and Rina Harimurti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Dalam Model Pembelajaran Joyfull Learning’, Jurnal IT-EDU, 5.1 (2020), 229 <<https://ejournal.unesa.ac.id>>.

¹⁴ Elmania Alamsyah and D. Fajar Ahwa, ‘Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School’, AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1.1 (2020), 63 <<https://doi.org/10.35719/adabiyah.v1i1.12>>.

Halid Hanafi mengatakan bahwa metode pembelajaran mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan mentalitas karakter yang baik.
- 2) Menjadi terbiasa mencari cara untuk memahami, berpikir jernih, rajin dan mengemukakan pemikiran atau perasaan.
- 3) Bekerja dengan pengalaman pendidikan sesuai tujuan ideal.
- 4) Menghemat investasi yang digunakan dalam menyampaikan material.
- 5) Ciptakan suasana belajar yang memupuk energi dan tindakan di ruang belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan metode pembelajaran adalah untuk mempermudah guru menyampaikan isi dan siswa memahami pembelajaran agar mencapai hasil yang diinginkan.

d. Ciri-Ciri Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

Ada beberapa indicator dalam proses pembelajaran *Joyful Learning*, baik dalam aspek lingkungan, guru maupun siswa, antara lain sebagai berikut:

- 1) Munculnya suatu belajar emosional yang positif ketika berlangsung proses pembelajaran.
- 2) Siswa berani bertanya.
- 3) Terciptanya lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman menarik serta tidak membuat siswa ragu untuk mencoba.
- 4) Timbulnya situasi belajar yang menyenangkan untuk siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran.

5) Tidak membuat siswa dianggap sepele oleh gurunya.¹⁵

Suasana pembelajaran perlu dirancang dengan dengan baik oleh guru agar dalam proses pembelajaran minat belajar siswa tumbuh. Penciptaan suasana pembelajaran merupakan langkah awal bagi guru untuk memfasilitasi siswa-siswanya untuk belajar.

e. Tahapan *Joyfull Learning*

Joyfull Learning menggunakan proses pembelajaran yang diterapkan melalui game, quiz serta aktivitas fisik lainnya. *Joyfull Learning* menggunakan pendekatan permainan, rekreasi dan menarik minat siswa dengan cara menimbulkan perasaan senang, aktif serta kreatif yang dibutuhkan oleh siswa agar siswa merasa tidak bosan.¹⁶ Adapun Langkah-langkah kegiatan metode *Joyfull Learning* bahwa Bakti (2019) berpendapat yaitu:¹⁷

1) Tahap perencanaan

Dalam tahap ini guru harus menentukan kebutuhan, Menyusun kegiatan dan medel pembelajaran yang sesuai. Dan guru juga harus memahami suasana dan lingkungan kelas agar dapat memeberikan motivasi yang tepat kepada siswa, mengajak siswa keluar dari kondisi yang tidak aktif.

2) Tahap pelaksanaan

Guru memulai proses pembelajaran dengan pendekatan yang menarik perhatian siswa, seperti melibatkan siswa dalam kegiatan yang kreatif.

¹⁵ Rudi Hartono, *Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid*. (Yogyakarta: Dida Press, 2013), hal. 40

¹⁶ Anwar Yoesoef & Muhammad Nur Nurul Fajri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII MTSN Meuraxa Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1.1 (2016), 103.

¹⁷ Sutris Rahayuno and others, 'Implementasi Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Powerpoint Meme Indonesia Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mendukung Pencapaian Tujuan Pembelajaran', 5.Sandika V (2023).

3) Tahap pelatihan

Guru dapat melakukan observasi atau mengulang-ulang untuk memastikan apakah peserta didik merasa nyaman, atau bersikap aktif dalam setiap kegiatan, menilai hasil belajar siswa.

4) Tahap evaluasi

Mengevaluasi hasil belajar agar dapat mencapai tujuan pengajaran. Hal ini dapat membantu penyesuaian pembelajaran model *Joyfull Learning* agar menjadi lebih menyenangkan dan lebih efektif.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan mendalam pada ranah kognitif terendah sampai dengan hasil belajar yang menunjukkan siswa telah melakukan tindakan belajar, yang biasanya mencakup pengetahuan dan sikap yang diharapkan dicapai oleh siswa, merupakan hasil belajar yang diharapkan siswa. Jika siswa menyelesaikan tugas dan soal tes dengan benar dan sesuai dengan petunjuk dan slot waktu yang telah ditetapkan, maka hasil belajar akan berdampak positif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor dalam diri yang dapat mempengaruhi perolehan hasil adalah faktor yang bermula dari diri siswa yang meliputi wawasan, cara pandang, kecenderungan, bakat, minat dan inspirasi. Faktor yang bermula dari luar diri siswa disebut unsur luar yang meliputi keluarga, lingkungan sekitar, dan sekolah. Salah satu faktor dalam diri yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah gaya belajar yang dilakukan siswa. Gaya belajar setiap siswa pada dasarnya unik. Oleh karena itu, siswa harus memahami gaya belajar dan pemanfaatan gaya belajar yang tepat. Dengan demikian, mahasiswa tidak akan mengalami kendala atau mengalami hambatan dalam memahami, memperoleh, dan menangani

data selama pengalaman berkembang.

Selain faktor dalam, terdapat pula faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan dalam pengalaman pendidikan yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pengalaman pendidikan akan lebih bermakna jika siswa dapat melihat, menghubungi, dan merasakan sendiri media-media yang digunakan oleh para pendidik.

Ketepatan dan pemanfaatan media pembelajaran akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu imajinasi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran pada masa pengalamannya akan berdampak pada tercapainya hasil belajar siswa yang ideal. Hal ini peneliti mengutip milik Nyoman Dewi Astuti .¹⁸

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar harus bisa menampakkan perubahan keadaan menjadi lebih baik lagi, sehingga bermanfaat bagi siswa, antara lain :

- 1) Siswa akan menambah pengetahuan.
- 2) Siswa akan lebih mudah memahami sesuatu yang belum dipahaminya.
- 3) Siswa mempunyai pandangan yang baru atas suatu hal yang ditemuinya.
- 4) Siswa lebih mudah dalam mengembangkan keterampilannya.

¹⁸ Nyoman Dewi Astiti and others, '*Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA* articleinfo', Jurnal Mimbar Ilmu, 26.2 (2021), 194 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>>.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu menjembatani perbedaan individu pada siswa. Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat menghasilkan generasi manusia yang cinta tanah air dan mempunyai nilai-nilai sosial baik di tingkat SD, SMP, dan SMA.¹⁹

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberikan keterampilan dasar agar mampu mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan berbagai lingkungannya bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS adalah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah nama mata pelajaran integrasi Sejarah, Geografi dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.²⁰

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Segala tingkah laku dan kebutuhan yang berkaitan dengan manusia merupakan dasar pembelajaran IPS. IPS berkaitan dengan aturan manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan pemenuhan materi budaya maupun kejiwaan, dan lain-lain yang masih masuk dalam konteks sosial atau kemanusiaan sebagai anggota masyarakat. Pada setiap jenjang pendidikan, seperti sekolah tingkat dasar dan menengah,

¹⁹ Luh Dessy Rismayani, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, 'Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4.1 (2020), 12 <<https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>>.

²⁰ Winda Arum Anggraeni Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, 'Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality , Objectives , and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To', *Artikel*, 1 (2022), 143 <<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>>.

memiliki cakupan yang sama cakupannya berbeda-beda, dalam artian setiap naik level maka cakupan IPS pun akan bertambah mencakup cakupan yang lebih luas.

Berbagai pendekatan atau multidisiplin semakin disempurnakan perluasan materi dan penerapannya karena dibuat IPS pada jenjang pendidikan tinggi sebagai cara untuk melatih kemampuan berfikir dan menalar siswa berkelanjutan. Seperti yang telah ditemukan sebelumnya, manusia sebagai anggota masyarakat di lingkungan sosial dan inilah yang dipelajari dari IPS, dan Berikut ruang lingkup IPS:

- 1) Materi IPS yang bersentuhan dengan masyarakat, dan berhubungan dengan aktivitas sehari-hari.
- 2) Fenomena, masyarakat, permasalahan dan peristiwa sosial mengenai kegiatan publik.²¹

Salah satu pembelajaran ips yang tercangkup adalah Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Misalnya budaya, Budaya merupakan “suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi”. Sedangkan kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta budh-budhi-budhaya yang artinya akal, oleh sebab itu kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran dan akal manusia. kebudayaan tumbuh dan berkembang di daerah-daerah seluruh wilayah Indonesia. Kebudayaan daerah memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Kebudayaan-kebudayaan daerah tersebut yang menjadi akar dari kebudayaan nasional. Berikut dapat dicermati bentuk-bentuk dari keragaman kebudayaan daerah antara lain rumah adat, kesenian, senjata tradisionla, alat musik dan upacara adat.

²¹ Anissa Siregar, Ummi Kalsum, and Sehat Muda Rambe, ‘Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS PAB 2 Sampali’, *Journal Research and Education Studies*, 1.1 (2022), 5.

B. Telaah Penelitian terdahulu

Pada telaah kepustakaan peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu, yang bertujuan agar tidak terjadinya pengulangan penelitian atau duplikasi karya ilmiah yang telah. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Alia Rohani, Nurhalizah, Rora Rizki Wandini, dan Seprina Ritonga, 2021 yang berjudul “Pengaruh Metode *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik kelas V Sekolah Dasar”.²² Tujuan dari penelitian ini ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *joyful learning*. Kategori penelitian terdahulu adalah penelitian kuantitatif, dan dapat diketahui dari hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *joyful learning* dibuktikan dengan hasil *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa hasil *post test* lebih besar dari pada *pre test*. Dan dapat disimpulkan bahwa metode *joyful learning* dalam mata pelajaran IPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, penerapan metode *joyful learning* membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, sama-sama beresensi tentang *Joyfull Learning* dan focus pada hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah terletak pada objek peneliti seperti yang diketahui yaitu pada jenjang sekolah dasar, sedangkan peneliti yang akan dilakukan pada jenjang sekolah menengah.

²² Alia Rohani and others, ‘Pengaruh Metode Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar’, *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5.2 (2021) <<https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906>>.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Fadila, 2022 yang berjudul “Penerapan strategi *Joyfull Learning* dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Siman). Kategori penelitian terdahulu dan sekarang sama-sama penelitian kuantitatif. Rumusan masalah yang terdapat penelitian terdahulu lebih fokus pada Langkah penerapan *joyful learning*, faktor pendukung dan penghambat, serta bagaimana hasil penerapan *joyful learning* dalam menanamkan sikap tanggung jawab siswa. Sedangkan kategori penelitian ini lebih meranah pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran model *joyful learning*.²³ Perbedaan dari penelitian ini adalah lebih focus pada penanaman sikap tanggung jawab dalam penerapan pembelajaran *Joyfull Learning*, sedangkan peneliti yang akan dilakukan lebih focus pada hasil belajar siswa. Terdapat persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang *Jouyfull Learning* dan jenjang pada penelitian sama-sama pada jenjang sekolah menengah. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan pada siswa dalam menyelesaikan tugas, tepat waktu dan antusias pada tugas yang diberikan guru.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sabita Aprista Hapsari, 2023 dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan Strategi *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran IPS di kelasVII SMPN 13 Kota Malang”. Kategori penelitian terdahulu merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar, ditunjukkan dengan pelaksanaan pembelajarannya dimulai dengan lingkungan belajar yang menyenangkan seperti adanya ruang terbuka di sekolah. Persamaman dalam penelitian ini

²³ Nur Fadila Annisa, Tahun 2023 Pelajaran, ‘*Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab SiSWA (Studi Kasus Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Siman)*’, 2023.

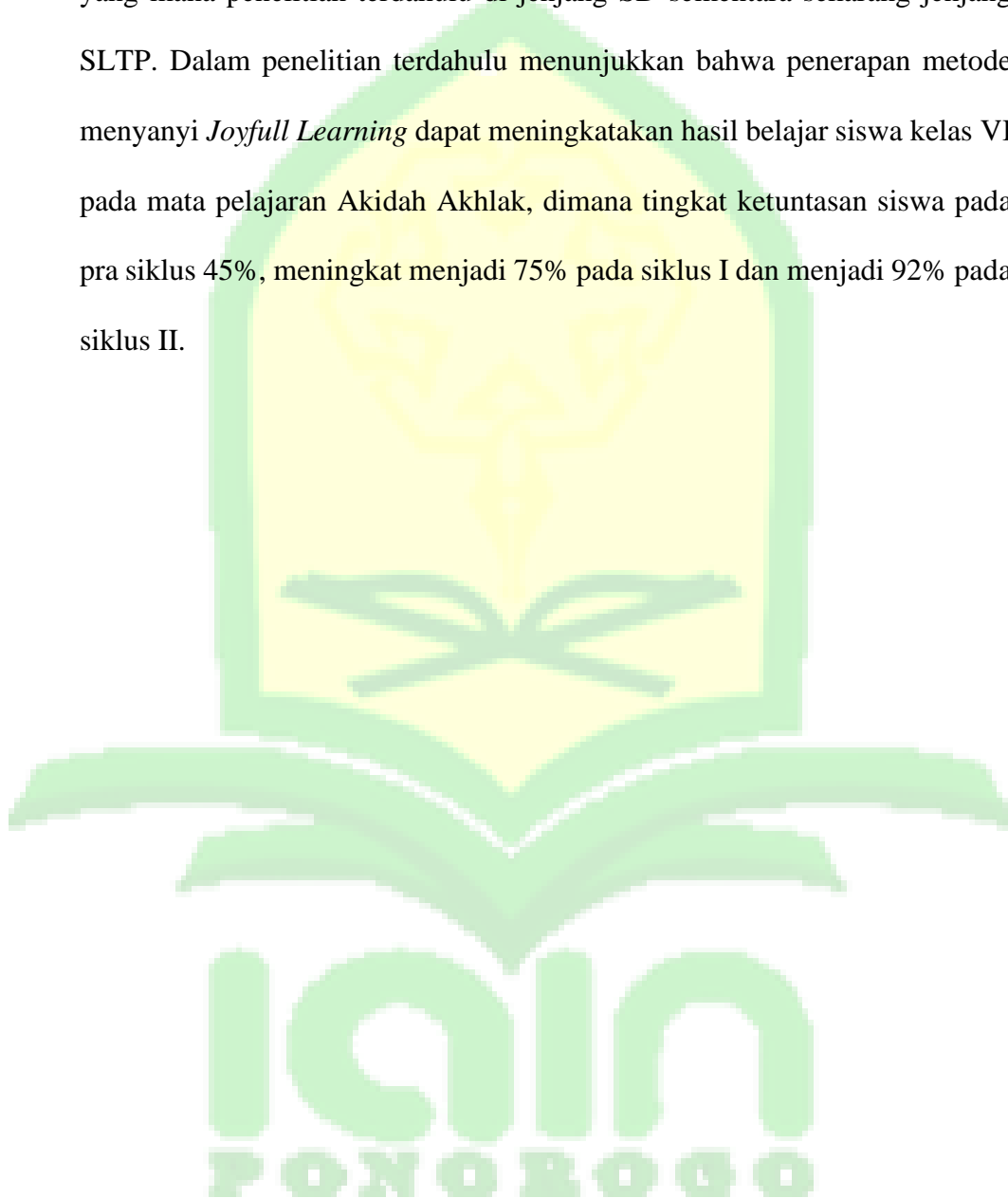
sama-sama membahas *Joyfull Learning* pada jenjang sekolah menengah. Perbedaan dalam penelitian terdahulu yaitu peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif, penelitian terdahulu lebih focus pada peningkatan motivasi belajar. Serta penelitian terdahulu terletak di kelas VII SMPN 13 Kota Malang sedangkan penelitian ini berada di MTs MMA Gonggang.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nurhadi, 2022 dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Kolaborasi dalam Pembelajaran IPS melalui Model *Joyfull Learning* pada siswa kelas IX C SMP Negeri 1 Kalibawang Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022”.²⁴ Persamaan peneliti terdahulu dengan sekarang adalah sama-sama meneliti berkaitan dengan model joyful learning pada pembelajaran IPS. DA=an juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan sekarang, penelitian terdahulu terletak di SMP Negeri 1 Kalibawang, sedangkan penelitian ini terletak di MTs MMA Gonggang. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian pembelajaran model *Joyfull Learning* terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas kolaborasi dan juga meningkatkan ketuntasan belajar siswa sebesar 16% dari siklus 1 ke siklus 2, serta siswa juga mampu menunjukkan keaktifannya bekerjasama sehingga tercipta kolaborasi yang menyenangkan.

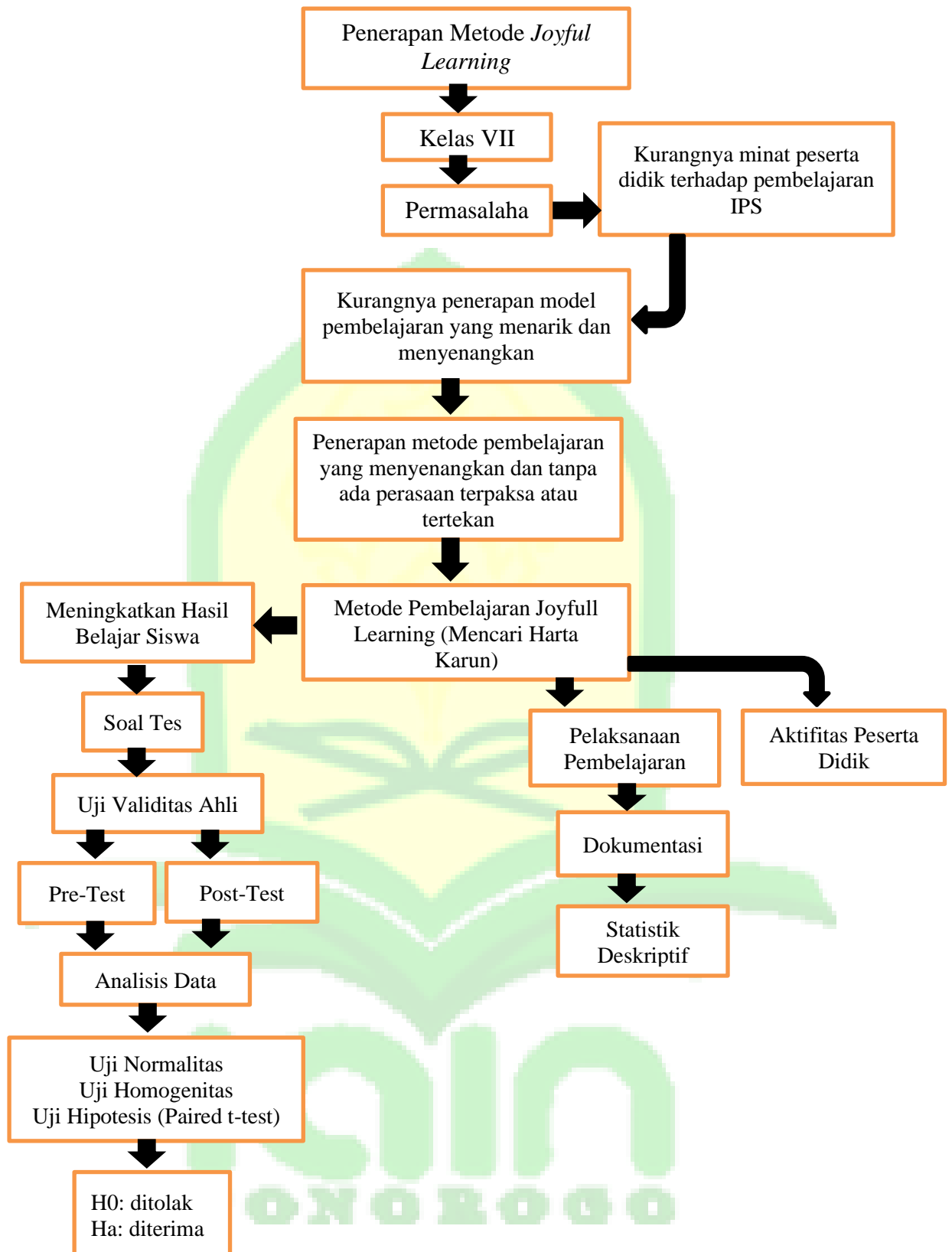
Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Euis Nurwahidah, 2018 dengan judul “Penerapan Metode Bernyanyi Melalui *Joyfull Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”.²⁵ Persamaan dalam penelitian ini pertama sama-sama menggunakan metode kuantitatif kemudian kesamaan lain terletak pada esensi penelitian yang

²⁵ Nurhadi Nurhadi, ‘Meningkatkan Aktivitas Kolaborasi Dalam Pembelajaran Ips Melalui Model Joyfull Learning Pada Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 1 Kalibawang Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022’, *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2.7 (2022).

membahas penerapan metode *joyful learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada lokasi penelitian yaitu penelitian terdahulu berada di MI Negeri Karya Mulya Nelayan Kota Cirebon, sementara sekarang berada di MTs MMA Gonggang, selain itu perbedaan lain terletak pada objek penelitian yang mana penelitian terdahulu di jenjang SD sementara sekarang jenjang SLTP. Dalam penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode menyanyi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dimana tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus 45%, meningkat menjadi 75% pada siklus I dan menjadi 92% pada siklus II.



C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian.²⁶ Dikatakan sementara, dikarenakan jawaban yang diberikan hanya disusun berdasarkan pengamatan awal saja sebelum eksperimen pada objek penelitian dan dipadukan dengan hasil kajian terhadap literatur yang relevan dengan penelitian, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan Analisa penelitian. Berdasarkan kerangka pikir yang sudah dijelaskan diperoleh hipotesis sebagai berikut:

- Ho : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan hasil post-test dalam pembelajaran *joyful learning* pada pembelajaran IPS.
- Ha : Terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test dalam pembelajaran *joyful learning* pada pembelajaran IPS.

²⁶ Muhammad Rivki and others, *Metodologi Penelitian*, 2021st edn (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut untuk menjabarkan kemampuan subjek yang diteliti melalui deskriptif kuantitatif dalam bentuk kata dan angka pada konteks yang sedang dialami. Pendekatan tersebut bersifat alamiah dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena dan menggali data secara rinci dan mendalam.

2. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Disini peneliti melakukan eksperimen menggunakan materi yang berbeda pada pre-test dan post-test. *Quasi eksperimen* merupakan satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan dengan acak (*nonrandom assignment*).²⁷

Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pre-test post-test design*, adalah penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja yang dipilih random atau tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *one group pre-test and post-test design* ini diukur dengan menggunakan *pre-test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post-test* akan dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap pertemuan pembelajaran.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk

²⁷ T Dicky Hastjarjo, 'Rancangan Eksperimen-Kuasi', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 187 <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>>.

menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka *pre-test* dan *post-test* akan dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran.

Table *one group pre-test post-test design* ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Pembelajaran

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
T ₁	X	T ₂

T₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan *Joyful Learning*

T₂ : Tes akhir (*Post Test*) dilakukan setelah diberi perlakuan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Mu'allimin Mu'allimat Al-Islamiyah (MMA) Gonggang di Jalan Merbabu, Desa Gonggang, Kecamatan Poncol, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 63362. Penelitian ini dilakukan karena terdapat kesesuaian topik yang dipilih untuk dijadikan penelitian. MTs MMA Gonggang juga sangat mendukung mengenai pembahasan yang diangkat yakni mengenai Penerapan Metode *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs MMA Gonggang.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs MMA Gonggang Magetan Jawa Timur. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah satu kelas dari keseluruhan populasi yang disebut total sampling atau sampel jenuh dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Menurut Sugiyono, Teknik ini digunakan ketika jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang. Peneliti memilih populasi dari keseluruhan kelas VII, alasan dipilihnya siswa kelas VII sebagai subyek penelitian ini berdasarkan

pertimbangan bahwa siswa kelas VII berada pada tingkat adaptasi yang belum stabil, dalam arti masih taraf dalam penyesuaian diri, masa transisi terhadap lingkungan dan proses belajar. Tujuan dari penelitian menggunakan Teknik ini dikarenakan pertimbangan peneliti untuk menggunakan satu kelas dimana kelas tersebut akan diberi *pre-test* sebelum menerapkan metode *Joyful Learning* dan akan diberi *post-test* setelah menerapkan metode *Joyful Learning* guna untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh.

D. Definisi Operasional Variabel Penilaian

Variabel disebut sebagai bentuk apa yang yang sudah ditetapkan peneliti untuk dipelajari, jadi dapat diperoleh informasi mengenai suatu hal, dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variable yang dapat dibedakan menjadi dua variable bebas (variable independent) dan variable terikat (dependent). Adanya pernyataan ini, maka variable objek Tindakan yang diteliti dapat dinyatakan sebagai berikut ini:

1. Variabel bebas (Penerapan metode *joyful learning*/X)

Variabel independent atau variable bebas yaitu variable yang mempengaruhi dan yang menjadi sebab berubahnya variable terikat.²⁹ Hal ini adalah metode atau pendekatan yang diubah untuk melihat efeknya. Berdasarkan kajian teori pentingnya penggunaan metode belajar yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga variable bebas pada penelitian ini dapat ditentukan dengan penerapan metode *joyful learning*. Dalam penelitian ini penerapan metode *joyful learning* apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

²⁸ Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Teknodik* 6115 (2021): 196-215.

²⁹ Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian, Rake Sarasin*, vol.2 (Jakarta: Raja Gofindo Persada, 2021).

2. Variable terikat (Hasil belajar siswa/Y)

Variable terikat atau dependen adalah variable yang diakibatkan oleh adanya perubahan dari variable lain secara terstruktur. Ataupun aspek yang diukur untuk melihat pengaruh dari penerapan metode joyful learning dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi dalam penyampaian pembelajaran misalnya pembelajaran yang sangat monoton atau membosankan. Sehingga dalam penelitian ini yang akan menjadi objek atau variable terikat yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII di MTs MMA Gonggang. Variabel terikat akan dipengaruhi oleh variable bebas untuk menentukan hasil dalam penelitian ini.

E. Instrument Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa yang dimiliki individu atau kelompok. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang pembelajaran Keragaman Budaya Sosial di Masyarakat. Tes dilakukan setidaknya setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Joyfull Learning*. Dengan penelitian ini menggunakan tes model teka-teki, dimana siswa mengerjakan teka-teki dengan menempelkan gambar yang sesuai dengan jawaban teka-teki tersebut dan setelah itu siswa mendeskripsikan gambar yang sudah di ditempel dilembar kertas tersebut untuk pemahaman mengenai materi “Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” pada pelajaran IPS kelas VII DI MTs MMA Gonggang. Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah soal post test yang berjumlahkan 10 soal. Berikut ini adalah lembar post test.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Carilah harta karun berupa gambar yang sudah disiapkan oleh gurumu, lalu tempelkan jawaban yang benar. Setelah itu analisis gambarnya dan presentasikan didepan kelas!

No	PERNYATAAN	GAMBAR
1	Suku ini tinggal didaerah sekitar sungai, sehingga membutuhkan tempat tinggal yang dapat melindungi dari banjir saat air sungai meluap	
2	Suhu didaerah yang ditempati suku ini sangat rendah, sehingga membutuhkan sesuatu untuk melindungi diri dari kabut yang turun ke punggung	
3	Suku ini memiliki mata pencaharian yang berhubungan dengan laut seperti nelayan, berdagang ikan dan mengelola wisata seperti menyewakan perahu. Maka dari itu, suku ini memiliki cara meluapkan sukurnya kepada laut.	
4	Suku ini tinggal didaerah yang memiliki kadar laut tinggi disetiap perairan seperti sungai dan muara. Dan memiliki musim kemarau yang panjang	
5	Suku ini memiliki tempat tinggal yang hanya menghadap dua arah saja yaitu utara dan selatan yang bertujuan sinar matahari dapat menyinari rumah bagian dalam. Mengingat suku ini tinggal didaerah pegunungan yang cenderung memiliki kelembapan tinggi.	

No	Gambar	Deskripsi
6		
7		
8		
9		
10		

Gambar untuk ditempel..!



Tabel 3.2 Kategori Penilaian

Interval	Kategori
90-100	Tinggi
61-89	Sedang
0-60	Rendah

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah untuk memperoleh informasi dan data berupa catatan, jadi dokumentasi ini untuk melengkapi pembahasan skripsi dalam penelitian. Teknik ini juga untuk melihat motivasi siswa kelas VII di MTs MMA Gonggang. Teknik ini biasanya digunakan untuk mendapatkan data-data tentang identitas sekolah, struktur organisasi, visi-misi, serta sejarah berdirinya Lembaga madrasah, dan sarana prasarana Lembaga madrasah.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas ahli ditetapkan dalam penilaian dan sebuah pertimbangan dari beberapa ahli. Sebelum instrument diuji cobakan pada siswa sebelumnya divalidasi terlebih dahulu terkait mengenai desain dalam pembelajaran, soal yang dipakai dan materi yang akan diajarkan.

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui kevalidan data. Semakin tinggi validitas menunjukkan semakin valid hasil tes. Uji validitas dilakukan dengan SPSS 25. Data dikatakan valid jika pearson correlation bernilai positif dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Data dikatakan tidak valid jika pearson correlation bernilai negative dan nilai signifikansi lebih dari 0,05.³⁰

Terdapat rumus yang digunakan dalam mengukur instrument tes dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Sebelum tes angket ini diujikan ditempat penelitian, peneliti melakukan tes di sekolah lain terlebih dahulu. Hal ini dilakukan apakah tes layak diberikan kepada siswa. Adapun rumusnya adalah:

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah siswa

X : Skor tiap butir soal

³⁰ Dandi Ardi Pradana. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games And Tournament (TGT) Berbasis Outdoor Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Pelajaran IPA Di MTs Negeri 3 Pacitan" (IAIN Ponorogo, 2020): 33.

Y : Skor total tiap butir soal

Apabila $R_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid.

Apabila $R_{xy} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.

Berdasarkan rumus diatas data akan dikelola dengan menggunakan perhitungan SPSS. Berikut merupakan prosedur dalam menghitung menggunakan SPSS :

- a. Buka SPSS dan jalankan program SPSS di computer
- b. Input data dengan memasukkan file rekap yang akan dihitung
- c. Deskripsikan data menggunakan menu “Variable View” dan “Data View” untuk memahami struktur dan isi data
- d. Transformasi data
- e. Analisis statistic digunakan sesuai tujuan
- f. Menjalankan proses analysis dengan menggunakan menu “Analyse” untuk menentukan variable dan parameter analisis
- g. Melihat hasil dengan memeriksa output

Berikut ini adalah hasil angket uji validitas sebelum di ujikan di tempat penelitian dan diujikan disekolah lain terlebih dahulu.

Hasil Validitas Instrumen Angket Penerapan Metode Joyful

Learning Pada Pembelajaran IPS

Tabel 3.3 Hasil Validitas Instrumen Sekolah

Uji Validitas Instrumen Hasil Percobaan Sekolah

No.	<i>Pearson Correlation</i> (r-hitung)	<i>Sig. (2-tailed) r-</i> table	Kriteria
1	.683	.001	Valid
2	.459	.176	Valid

3	.508	.022	Valid
4	.247	.293	Valid
5	.658	.106	Valid
6	.482	.167	Valid
7	.466	.027	Valid
8	.648	.001	Valid
9	.535	.015	Valid
10	.637	.001	Valid
11	.493	.163	Valid
12	.677	.001	Valid
13	.449	.027	Valid
14	.662	.083	Valid
15	.627	.003	Valid
16	.706	-.090	Tidak Valid
17	.593	.127	Valid
18	.578	.008	Vallid
19	.444	.181	Valid
20	.737	-.080	Tidak Valid
21	.581	.007	Valid
22	.540	.164	Valid
23	.525	.151	Valid
24	.632	.001	Valid
25	.742	.079	Valid

2. Reabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat

memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.³¹

Selanjutnya untuk menguji reliabilitas instrumen, dalam penelitian ini dilakukan dengan Internal Consistency dilakukan dengan cara menentukan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh di analisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis data dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.³²

Untuk mengetahui reliabilitas soal tersebut rumus *Alfa Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left\{ 1 - \frac{S_i^2}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabelitas instrumen

n : Banyaknya butir soal

S_i^2 : Jumlah variansi skor tiap butir

S^2 : Varians Skor Total.³³

Reabilitas Angket Percobaan Sekolah Lain

Tabel 3.4 Reabilitas Statistik

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.675	25

Nilai cronbach's alpha 0,675 artinya nilai reliabel tersebut lebih besar dari

³¹ Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2002), 86

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 131.

³³ Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2002, 189.

pada nilai $> 0,60$ (Data dinyatakan reliabel masuk dalam kategori tinggi/baik).

Untuk memutuskan instrumen tersebut reliabel atau tidak maka dapat dilihat pada kategori sebagai berikut:

1. $0,810 - 1,000 =$ Sangat tinggi / sangat baik
2. $0,610 - 0,800 =$ Tinggi / baik
3. $0,410 - 0,600 =$ Cukup
4. $0,210 - 0,400 =$ Rendah
5. $0,000 - 0,200 =$ Sangat rendah

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasayarat Analisis

Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah data dari hasil gain score. Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis akan dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data dan uji homogenitas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas data dan uji homogenitas yang dihitung dengan menggunakan program SPSS.

a. Uji Normalitas

Dengan menggunakan uji normalitas, peneliti dapat mengetahui apakah distribusi data acak atau normal. Pengujian dilakukan untuk menentukan jenis informasi apa yang telah dikumpulkan, dan apakah itu tipikal atau non-tipikal. Uji homogenitas harus dijalankan pada data jika berasal dari distribusi normal. Pada tingkat validitas tertentu, uji Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah data tersebut normal atau tidak. Saat itu disebutkan bahwa data tersebut akan disebarluaskan secara berkala. Penyelidikan ini menjadi layak berkat program statistik SPSS 25.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest memiliki varians yang sama atau tidak dengan data posttest. Peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan uji levene hal ini dilakukan agar mengetahui apakah varians data pretest dan posttest homogen atau tidak. Berikut kriteria keputusan:

Jika nilai $\text{Sig} \geq 0,05$ maka varians data homogen.

Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka varians data tidak homogen.

c. Uji T-Test

Menurut Duwi Priyatno uji hipotesis menggunakan program SPSS 25, Paired Sampel T Test pada nilai *pretest-posttest* pada kelas dengan taraf signifikansi 0,05.³⁴ Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment (*pre-test*) dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (*post-test*) dengan menggunakan metode pembelajaran *Joyful Learning*. Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

H_a : ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

d. Uji N-gain

Skor *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan untuk menentukan N-gain. Rumus faktor g (juga dikenal sebagai N-gain) dapat digunakan untuk menentukan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran.³⁵

³⁴ Dwi Priyatno, *Cara Kilat Belajar Analisis Data*, (Yogyakarta: Andi, 2010), 101.

³⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

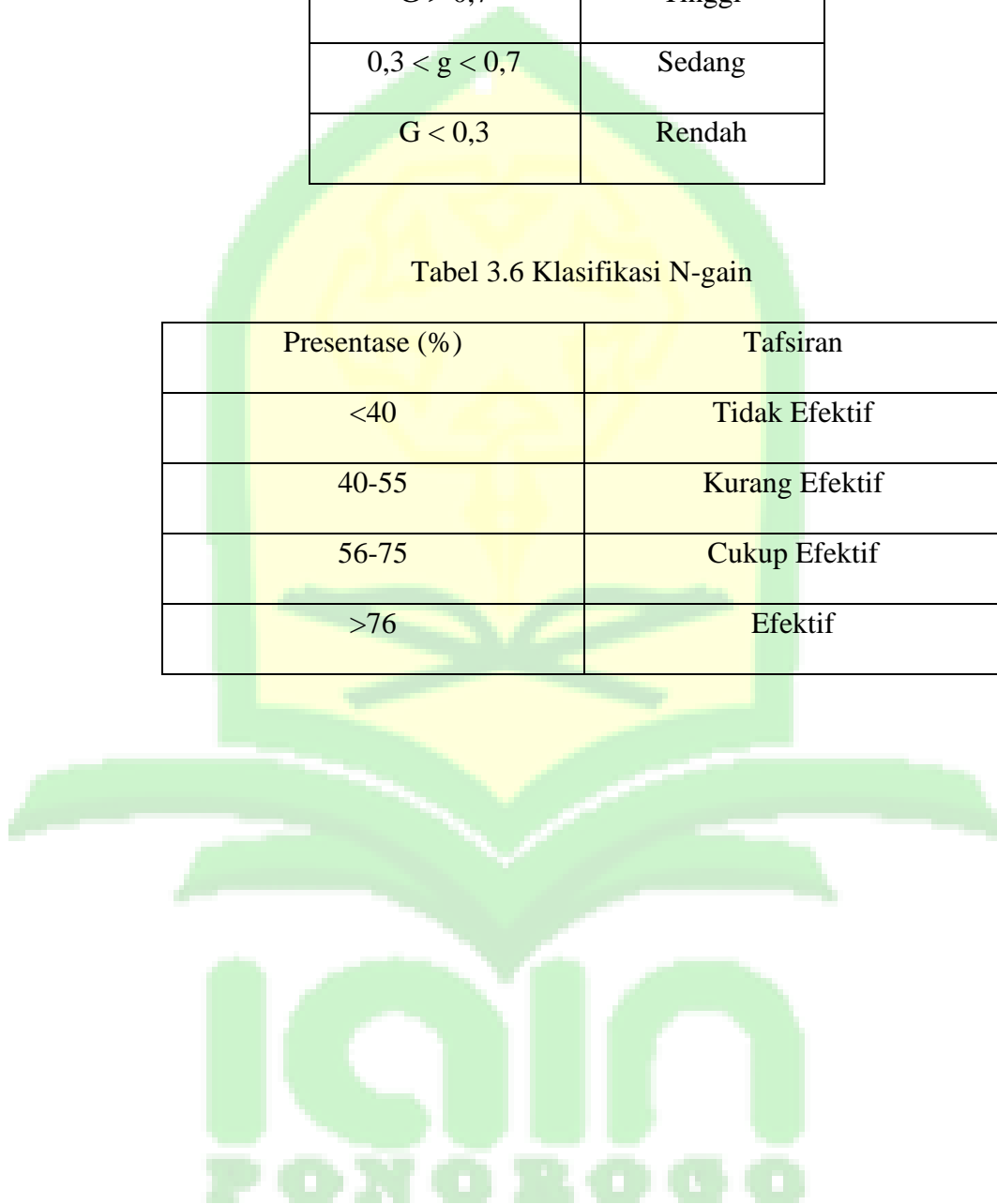
kriteria penilaian skor N-Gain dapat dilihat ditabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Skor N-Gain

Batasan	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.6 Klasifikasi N-gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif



BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Singkat MTs MMA Gonggang

Nama Sekolah : MTs Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah (MMA)
Gonggang
NSM : 20105119001
NPSM : 20582525
Alamat : Desa Gonggang
Kec. Poncol
Kab. Magetan
Prop. Jawa Timur
Kode Pos : 63362
Email : gonggangmtmma@gmail.com
Status Sekolah : Swasta
Status Akreditasi : Terakreditasi
Luas Lahan : 2575 m²

2. Visi Misi dan Tujuan Madrasah

a. Visi MTs MMA Gonggang

Visi MTs MMA Gonggang adalah “ILMU AMALIYAH AMAL
ILMIYAH”

Indikator Visi:

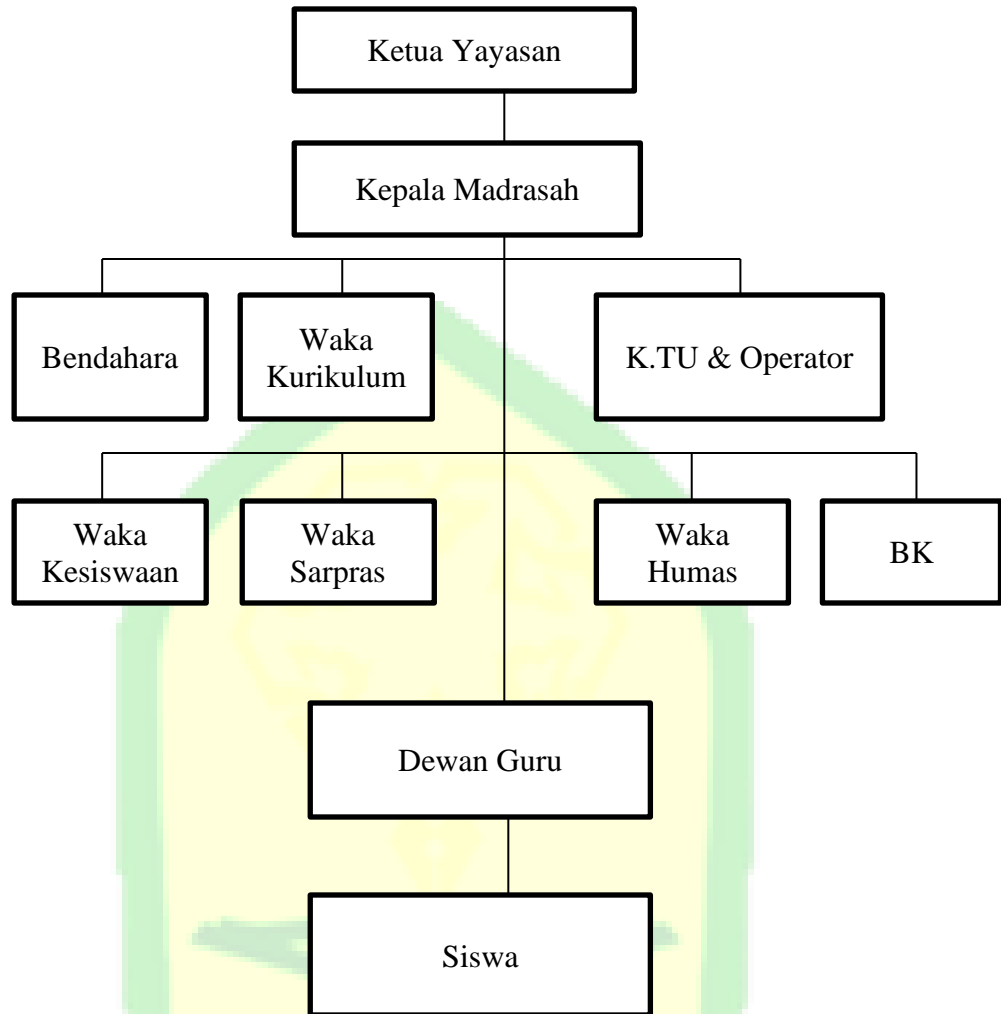
- 1) Rajin beribadah berkepribadian luhur dan beradap
- 2) Disiplin jujur dan bertanggung jawab
- 3) Bercita-cita tinggi berkemauan kuat dan berintegrasi
- 4) Rajin belajar dan berhikmad ilmu agama, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

b. Misi MTs MMA Gonggang

- 1) Menjadi lembaga pendidikan islam yang unggul dibidang Tahfidz Al-Qur'an dan IPTEK
- 2) Menjadi Lembaga Pendidikan islam yang mampu melahirkan manusia-manusia unggul yang memiliki semangat pembaharuan, dan memiliki jiwa kepemimpinan serta wawasan yang luas
- 3) Menjadi Lembaga Pendidikan islam yang modern inovatif dan terdepan dalam Tarbiyah Islamiyah
- 4) Berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam proses rekonstruksi perbaikan masyarakat, bangsa dan negara

c. Tujuan Madrasah

- 1) Memiliki kekuatan akidah yang shahih, ibadah yang benar dan memiliki budi pekerti yang luhur (akhlakul karimah) berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah sesuai pemanfaatan salafussalih
- 2) Memiliki kemampuan menghafal Al-Qur'an
- 3) Menguasai Bahasa arab dan Bahasa inggris serta mengaplikasikan dalam komunikasi harian
- 4) Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang relevan dengan perkembangan
- 5) Mampu menguasai dasar-dasar teknologi informasi dan komunikasi
- 6) Berprestasi dalam bidang akademis dan nonakademis
- 7) Mampu beradaptasi secara positif ditengah masyarakat
- 8) Sukses menempuh Pendidikan dijenjang yang lebih tinggi

d. Struktur Organisasi

Bagan 4.1 Strktur Madrasah

e. Data Keadaan Guru dan Staf

Tabel 4.1 Data Guru

NO	NAMA	JABATAN	PENDIDIKAN
1	K.H. Muhammad Irjam	Ketua Yayasan	SLTA
2	Nanang Suudi, S.Pd	Kepala Madrasah	S-1
3	Kholis Marsalin, S.Pd.I	Guru	S-1
4	M. Subani, S.Pd.I	Guru	S-1
5	Supangat, S.P	Guru	S-1
6	Sukarman	Guru	SLTA
7	Sarnu Amroini	Guru	SLTA
8	Bibit Lestari, S.Pd	Guru	S-1
9	Mujiono, S.Pd.I	Guru	S-1
10	Cholil, S.Pd.I	Guru	S-1
11	Sanusi, S.Pd.I	Guru /Bendahara	S-1
12	Siti Nurjanah, S.Pd.I	Guru	S-1
13	Sarjyah, S.E	Guru	S-1
14	Wahib Mubaidillah, S.Pd.I	Guru	S-1
15	Tri Wulandari, S.Pd	Guru	S-1
16	Jamingan, S.Pd.I	Guru	S-1
18	Imam Sa'bani	Guru	SLTA
19	Mahmud Effendi, S.Pd.I	Guru	S-1
20	Asrori, S.Pd.I	Guru	S-1
21	Muhajirin, S.Pd.I	Guru	S-1
22	Aziz Mudrikah, S.Pd.I	Guru	S-1
23	Nuryanto, S.Pd.I	Guru	S-1

f. Data Siswa

Tabel 4.2 Data Siswa

NO	KELAS	JENIS		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	VII	11	9	20
2	VIII	10	13	23
3	IX A	7	12	19
4	IX B	8	10	18
JUMLAH				80

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dengan judul Penerapan Metode *Joyful Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTs MMA Gonggang, dilakukan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitian ini satu kelas dari keseluruhan populasi yang dipilih secara tidak acak atau disebut *non-probability sampling* atau *non-random sampling*. Dengan penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan berupa tes soal teka-teki bergambar dengan metode *Joyful Learning* (mencari harta karun) dalam arti pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian maka diperoleh data-data sebagai berikut:

1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Pengukuran statistic deskriptif variable ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (Mean), tertinggi (Max), terendah (Min), dan standar deviasi dari masing-masing variable yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Mengenai hasil Uji Statistik Deskriptif penelitian dapat dilihat table berikut ini yaitu :

Tabel 4.3 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Hasil_Belajar	20	35	70	1075	53.75	10.371
Posttest_Hasil_Belajar	20	70	95	1685	84.25	6.742
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah:

- a. Variable nilai *pre-test* dari data tersebut bisa diseskripsikan bahwa nilai minimum 35, sedangkan nilai maksimum sebesar 70, nilai seluruh siswa 1075, nilai rata-rata sebesar 53.75 dan standar deviasi data nilai adalah 10.371.
- b. Variable nilai *post-test* dari data tersebut dideskripsikan bahwa nilai minimum 70, sedangkan nilai maksimum sebesar 95, nilai seluruh siswa 1685, nilai rata-rata sebesar 84.25 dan standar deviasi data nilai adalah 6.742.

2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

a. Data Pre-test

Adapun rekapitulasi hasil pre-test kelompok eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Nilai *Pre-Test*

Nilai Pre Test			
No	Nama	Nilai	Kategori
1	Abdil Chusna Muttohar	55	Rendah
2	Abdul Shodiqul Hakim	50	Rendah
3	Ali Mansur	60	Rendah
4	Ali Muslih	45	Rendah
5	Arina Manasikana	35	Rendah
6	Evan Zaqy Ariano	50	Rendah

7	Faktur Rodhi	55	Rendah
8	Finka Shinta Ramadani	50	Rendah
9	Ibrahim Naufal Zafron	60	Rendah
10	Malika Aurora Zafilda	70	Sedang
11	Muhammad Zamroni Syaiful	35	Rendah
12	Noviska Eka Indri Ani	65	Sedang
13	Rafa Eka Putra	65	Sedang
14	Salsabila Anindiya Arifin	60	Rendah
15	Sifa Natasya Putri	70	Sedang
16	Tegar Karnaya Saputra	45	Rendah
17	Ulfatun Ni'mah	55	Rendah
18	Yulia Husna Abdilah	40	Rendah
19	Yusron Fahmi	60	Rendah
20	Zalfa Annurru Majiddah	50	Rendah

Keterangan:

Tabel 4.5 Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori
90-100	Tinggi
61-89	Sedang
0-60	Rendah

Nilai pre-test kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35.

b. Data Post-test

Setelah diberi perlakuan atau treatment pada kelompok eksperimen. Selanjutnya peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui skor yang didapat setelah adanya perlakuan. Berikut ini hasil rekapitulasi hasil *post-test* yaitu:

Tabel 4.6 Hasil Nilai Post-Test

Nilai Post-test			
No	Nama	Nilai	Kategori
1	Abdil Chusna Muttogar	80	Sedang
2	Abdul Shodiqul Hakim	85	Sedang
3	Ali Mansur	80	Sedang
4	Ali Muslih	70	Sedang
5	Arina Manasikana	80	Sedang
6	Evan Zaqy Ariano	85	Sedang

7	Faktur Rodhi	80	Sedang
8	Finka Shinta Ramadani	95	Tinggi
9	Ibrahim Naufal Zafron	90	Tinggi
10	Malika Aurora Zafilda	85	Sedang
11	Muhammad Zamroni Syaiful	70	Sedang
12	Noviska Eka Indri Ani	90	Tinggi
13	Rafa Eka Putra	90	Tinggi
14	Salsabila Anindiya Arifin	85	Sedang
15	Sifa Natasya Putri	95	Tinggi
16	Tegar Karnaya Saputra	80	Sedang
17	Ulfatun Ni'mah	85	Sedang
18	Yulia Husna Abdilah	85	Sedang
19	Yusron Fahmi	90	Tinggi
20	Zalfa Majiddah	85	Sedang

Keterangan:

Tabel 4.7 Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori
90-100	Tinggi
61-89	Sedang
0-10	Rendah

Nilai post-test kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 70.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Ukuran	Kelas Eksperimen	
		Pre-test	Post-test
1	Nilai Tertinggi	70	95
2	Nilai Terendah	35	70
3	Rata-rata	53,75	84,25
4	Standar Deviasi	10,37	6,74
5	Rata-rata N-Gain	0.6618	

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel data yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi

normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf sig. 0,05 dikarenakan populasi penelitian kurang dari 30. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.
- 2) Jika sig. (signifikansi) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Adapun hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Shapiro-Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Hasil_Belajar	.127	20	.200*	.956	20	.459
Posttest_Hasil_Belajar	.194	20	.046	.911	20	.066

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari table diatas, dapat dilihat bahwa nilai Sig. *Pre-test* =0,459 dan nilai Sig. *Post-test* =0,066. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Pre-test* $> 0,05$ atau $0,459 > 0,05$ dan nilai sig. *Post-test* $> 0,05$ atau $0,066 > 0,05$ sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan sebagai menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Pada penelitian ini hipotesis peneliti dibagi menjadi 2, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), dan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) H_0 (hipotesis nol) : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan hasil post-test dalam pembelajaran *joyful learning* pada pembelajaran IPS.
- 2) H_a (hipotesis alternatif) : Terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dalam pembelajaran *joyful learning* pada pembelajaran IPS.

c. Uji T

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji paired sampel t-test. Uji paired sampel t-test digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan uji paired sampel t-test dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 25. Adapun hasil dari uji paired sampel t-test yaitu:

Tabel 4.11 Tabel Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-30.500	8.256	1.846	-34.364	-26.636	-16.522	19	.000

Dari hasil uji paired sampel t-test diatas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sampel t-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan siswa secara signifikan setelah diterapkan pembelajaran *Joyful Learning*.

d. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan rata-rata skor pre-test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 53,75 sedangkan hasil belajar post-test adalah 84,25.

Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa secara langsung tampak dari skor rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.6618 yang termasuk dalam kategori sedang.

Nilai N-Gain dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan frekuensi dari tiga kategori nilai N- Gain tersebut:

Tabel 4.11 Hasil Kategorisasi Nilai N-Gain

Kategori	Frekuensi
Tinggi	6
Sedang	14
Rendah	-
Jumlah	20

Hasil kategori N-Gain pada kelas eksperimen, hanya terdapat 6 siswa yang mendapat nilai dengan kategori tinggi, 14 siswa dalam kategori sedang, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai dalam kategori rendah. Maka dari itu diketahui bahwa kelas eksperimen mempunyai hasil kategori sedang.

D. Pembahasan

1. Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Metode *Joyful Learning* Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah Gonggang

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata skor post-test yang dihasilkan lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pre-test. Hal tersebut dikarenakan dalam pengamatan peneliti terhadap kelas sesudah dan sebelum diterapkan metode pembelajaran *joyful learning* terlihat berbeda. Terdapat proses pembelajaran yang dilaksanakan pada

kelas sesudah dan sebelum diberikan perlakuan yaitu sebagai berikut ini:

a) Proses Pembelajaran Sebelum diberikan Perlakuan

Pada kelas yang belum diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran *joyful learning*, peneliti mengambil kelas VII sebagai kelas eksperimen. Kelas ini yang memiliki jumlah siswa sebanyak 20 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Ketika diberikan perlakuan pada pertemuan pertama siswa diberikan materi Keragaman Alam Indonesia yang hanya dijelaskan metode ceramah yang dirasa lebih kurang menarik dan membosankan apalagi ceramah dengan waktu yang lama. Menurut pendapat Amri dan Bahri, rasa bosan saat mengikuti pelajaran sejarah adalah salah satu kendala yang sampai saat ini masih dirasakan oleh siswa. Bukan hanya siswa, guru juga dapat merasakan jika siswa mulai bosan dengan pelajarannya. Saat ia menyadari bahwa siswa mulai bosan dan merasa mengantuk saat mengikuti pelajarannya.³⁶

Sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi, selain itu penempatan jam pelajaran IPS di jam terakhir dimana siswa merasa lelah dan mengantuk. Penerapan pembelajaran pada saat pre-test dirasa tidak efektif sehingga menjadikan siswa sangat bosan dengan metode tersebut, bagaimana juga guru hanya menugasi murid untuk mendengarkan penjelasan dari guru saja lalu setelah itu diberi soal untuk diselesaikan. Untuk mengatasi siswa yang bosan dan ramai sendiri ketika pada saat jam pelajaran guru harus melibatkan siswa secara aktif, agar siswa tidak merasa jenuh dan enjoy dalam belajar.

b) Proses Pembelajaran Sesudah diberikan Perlakuan

Pada kelas yang sudah diberikan perlakuan pembelajaran

³⁶ Amri and Bahri, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Di Kelas XI IPA 1 SMAN 1 TIKKE RAYA', *Journal of History Education and Historiography*, 1, 2016, 7.

dengan metode *joyful learning*, peneliti mengambil kelas VII sebagai kelas eksperimen. Kelas ini memiliki jumlah siswa sebanyak 20 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Setelah dilakukan pre-test, pada pertemuan selanjutnya mulai dilakukan pembelajaran dengan metode *joyful learning* untuk materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Siswa diminta untuk membaca materi yang akan dibahas, guru memberikan penjelasan tambahan pada siswa, guru menjelaskan pada siswa untuk menjalankan game mencari harta karun (*joyful learning*). Siswa diminta untuk maju kedepan kelas, kemudian guru menyelipkan berupa gambar untuk disembunyikan didalam buku atau kolong meja siswa, dan dikolong kursi. Siswa diminta untuk mencari gambar-gambar tersebut untuk ditempel di soal teka teki yang telah dibagikan. Setelah gambar ditempelkan siswa mendeskripsikan gambar tersebut lalu dipresentasikan didepan kelas agar siswa lebih memahami materi yang sudah dipelajari tersebut. Setelah diberikan perlakuan, hasil belajar siswa meningkat dan dikatakan berhasil jika ada peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Hal ini dirasa bahwa pembelajaran *joyful learning* sangat efektifitas untuk digunakan sebagai metode ajar pada pembelajaran IPS di MTs MMA Gonggang yang menjadikan suasana yang menyenangkan, menjadikan minat siswa dalam pembelajaran IPS yang tidak membuat mereka merasa membosankan. Seperti yang dikatakan Waddi Fatimah dkk (dalam Awaluddin) minat belajar adalah suatu ketertarikan, perhatian dan niat untuk membuktikan sesuatu hal yang biasanya akan dilakukan dengan disertai rasa senang.³⁷

³⁷ Waddi Fatimah Perawati Bte Abustang, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips', 7 (2020), 30.

2. Hasil Penerapan Metode Joyful Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiah Gonggang

Menurut Paulo Fraire (2000), *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.³⁸

Berdasarkan analisis data yang didapat dengan metode pra eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test* dapat kita ketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas eksperimen. Dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan kognitif siswa yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Dari hasil data yang diperoleh rata-rata nilai *pre-test* yaitu 53,75 lebih rendah dibandingkan dengan nilai *post-test* yaitu 84,25. Sedangkan dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel T-test diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran *Joyful Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Menurut pendapat Nur Azizah bahwa penerapan metode pembelajaran *Joyful Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajarannya yang menyenangkan dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.³⁹

³⁸ 'Buku Strategi Pembelajaran Lengkap Joyful Learning.Pdf'.

³⁹ Nur Azizah dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII-I SMPN 1 Kedungwaru Tulungagung". Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika. Vol. 3, No. 1 (2019): 43.

Berdasarkan hasil belajar IPS menyatakan bahwa nilai rata-rata Post-test siswa sebesar 84,25 pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata Pre-test sebesar 53,75. Berdasarkan perolehan kategorisasi N-Gain terdapat 6 siswa dengan nilai kategori yang tinggi, 16 siswa dengan nilai kategori sedang dan tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori rendah. Dalam penerapan metode joyful learning ini juga terdapat keunggulan diantaranya memberikan pengalaman belajar yang nyata, memberikan kemudahan bagi guru, dan terutama siswa akan lebih terdorong akan terus belajar jika pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Efektivitas metode *joyful learning* sebelum diberikan perlakuan dirasa kurang menarik dan sangat membosankan, sehingga tidak meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika sudah diterapkannya pembelajaran dengan metode pembelajaran *joyful learning*, siswa merasa lebih tertarik dan suasana menjadi menyenangkan. Dengan diterapkan metode *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dalam penerapan model pembelajaran ini sangat efektifitas untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Mu'alimin Mu'alimat Al-Islamiyah Gonggang.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa metode *joyful learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII. Pada uji paired sampel t-test hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan siswa secara signifikan setelah diterapkan pembelajaran *Joyful Learning*, dan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6618 yang sudah termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut didasarkan pada rata-rata skor yang diperoleh pada saat *pre-test* 53,75 dan rata-rata *post-test* yaitu 84,25. Dari hasil peningkatan hasil belajar tersebut jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Joyful Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abustang, Waddi Fatimah Perawati Bte, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips', 7 (2020), 30
- Alamsyah, Elmania, and D. Fajar Ahwa, 'Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School'. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.1 (2020), 63
- Amri, and Bahri, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Di Kelas XI IPA 1 SMAN 1 TIKKE RAYA', *Journal of History Education and Historiography*, 1, 2016, 7
- Annisa, Dwi, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4.1980 (2022). 7912.
- 'Buku Strategi Pembelajaran Lengkap Joyful Learning.Pdf' (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), pp. 1–400
- Dewi, Dewa Ayu Prisma, and Setya Chendra Wibawa, 'Pengembangan Game Edukasi" Krishna Adventure" Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning)', *Jurnal IT-EDU*, 1.2 (2017), 156
- Dewi Astiti, Nyoman, Luh Putu, Putrini Mahadewi, I Made Suarjana, and Kata Kunci, 'Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA ARTICLEINFO', *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26.2 (2021),
- Djunaidi, 'Upaya Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis Dengan Video Motivasi Dan Humor Dalam Belajar PPKN Di Kelas XI MM SMK N 1 Bangkinang Tahun Pelajaran 2018/2019', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3.1 (2019), 462
- Hastjarjo, T Dicky, 'Rancangan Eksperimen-Kuasi', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 187 <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>>
- Kemenag, RI Al-Qur'an dan Terjemah, 'Al-Qur'an Dan Terjemah Juz 20-30', *Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, 2019, 373
- Mustopa, Deni, Ismail Suardi Wekke, and Ruslan Hasyim, 'Penerapan Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)', Sorong: *Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8.2 (2019), 111
- Nurhadi, Nurhadi, 'Meningkatkan Aktivitas Kolaborasi Dalam Pembelajaran Ips Melalui Model Joyfull Learning Pada Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 1 Kalibawang Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022', *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2.7 (2022)
- Nurul Fajri, Anwar Yoesoef & Muhammad Nur, 'Pengaruh Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1.1 (2016), 103
- Nurwahidah, Euis, Hasil Belajar Siswa, Mata Pelajaran, Akidah Akhlak, and Metode Bernyanyi, 'Penerapan Metode Bernyanyi Melalui Joyfull Learning', 2.3 (2018)
- Ola, Primaidola, and Hamdi Abdul Karim, 'Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Darul Makmur Sungai Rotan Batu Taba Ampek Angkek', *Jurnal Citra Pendidikan*, 4.1 (2024), 1600
- Pelajaran, Tahun 2023, 'Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab SiSWA (Studi Kasus Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Siman)', 2023
- Praharsini, Adiba, and Eva Luthfi Ahsani, 'Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa', *Fashluna*, 4.1 (2023), 36
- Rahayuno, Sutris, Aprilia Nurul Chasanah, Zuida Ratih Hendrastuti, and Universitas Tidar, 'Implementasi Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Powerpoint Meme Indonesia Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mendukung Pencapaian Tujuan Pembelajaran', 5.Sandika V (2023)
- Rismayani, Luh Dessy, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, 'Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4.1 (2020), 12
- Rivki, Muhammad, Adam Mukharil Bachtiar, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Komputer Indonesia, *Metodologi Penelitian*, 2021st edn (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021)
- Rohani, Alia, Nur Halizah, Rora Rizki Wandini, and Seprina Ritonga, 'Pengaruh Metode Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar', *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5.2 (2021)
- Rudi Hartono, Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid. (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal.40
- Siregar, Anissa, Ummi Kalsum, and Sehat Muda Rambe, 'Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS PAB 2 Sampali', *Journal Research and Education Studies*, 1.1 (2022), 5
- Sufiani, Sufiani, and Marzuki Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju

Pembelajaran Menyenangkan', *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7.1 (2021), 121 <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>

Suriyanti, Yulia, and Munawar Thoharudin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu', *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3.1 (2019), 110

Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, Winda Arum Anggraeni, "Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality, Objectives, and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To', *Artikel*, 1 (2022), 143 <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>

Wadi, Hairil, Ni Made Novi Suryanti, Sukardi, and Deni Sutisna, 'Inovasi Bahan Ajar Berbasis Scientific Approach Bagi Guru-Guru Ips Di Sma 1 Lingsar Lombok Barat', *Prosiding PEPADU*, 3.November (2021), 385

