

## ABSTRAK

**Wasingathu Rahma Zakia, 1212020272, 2025.** “Penerapan Metode *Joyfull Learning* Tipe *Bowling Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung)”.

Penelitian ini dilandasi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung. Berdasarkan hasil observasi awal, capaian belajar siswa yang rendah disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik serta keterbatasan sumber belajar yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, metode *joyfull learning* tipe *bowling game* diterapkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dalam pembelajaran Fikih di kelas VII MTs Miftahul Falah kota Bandung dan 2) Perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dengan siswa yang menerapkan metode ceramah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang membuktikan mengenai penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan membaca siswa, maka kerangka berpikir serta hipotesis dalam penelitian ini memproyeksikan mengenai penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan yang menerapkan metode ceramah secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain non-equivalent control group. Teknik pengumpulan data meliputi tes, dokumentasi, dan observasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *joyfull learning* tipe *bowling game* diterapkan dengan baik, dengan capaian skor observasi sebesar 91% pada pertemuan pertama dan 95% pada pertemuan kedua. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,62 sementara kelas kontrol hanya mencapai 0,50. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,043 \leq 0,05$ , yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *joyfull learning* tipe *bowling game* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

**Kata Kunci:** Metode, Joyfull Learning, Hasil Belajar.