

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya (Hakim, 2015). Dalam hal ini, perubahan merupakan sesuatu yang dilakukan secara sadar atau disengaja dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Pada hakikatnya, belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu (Rusman, 2014).

Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, baik hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka, maupun hasil yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal peningkatan hasil belajar, siswa memerlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal (Hamid, 2022).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, berhubungan dengan kemampuan berfikir. Dalam ranah kognitif, terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, enam aspeknya yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Daryanto, 2007).

Salah satu komponen penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan adalah dengan menentukan ketepatan metode. Sebab, tidak

mungkin materi pendidikan dapat diterima dengan baik kecuali disampaikan dengan metode yang tepat. Metode diibaratkan sebagai alat yang dapat digunakan dalam suatu proses pencapaian tujuan. Tanpa metode, suatu materi pelajaran tidak dapat berproses secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar-mengajar menuju tujuan pendidikan (Bunyamin, 2017).

Metode merupakan upaya untuk megimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Aswan, 2016). Suatu pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara optimal dan mengakibatkan tujuan pembelajaran akan sulit tercapai apabila tanpa menggunakan metode. Menerapkan suatu metode yang tepat dalam pembelajaran memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran yang lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran akan menjadi masalah bagi siswa, jika siswa merasakan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang membosankan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang suatu strategi yang dapat membuat pembelajaran itu menjadi menyenangkan.

Metode pembelajaran dalam perspektif Islam tentunya tidak terlepas dari sumber pokok yaitu al-Qur'an. Al-Qur'an banyak menjelaskan tentang metode pembelajaran (Yuliany, 2022). Sebagaimana firman Allah dalam QS. An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (QS. An-Nahl:125).

Metode pembelajaran harus menyesuaikan karakteristik peserta didik. Karena pembelajaran diwujudkan dengan mengikutsertakan siswa untuk aktif dan ikut serta dalam pembelajaran agar pembelajaran mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Setiap guru dapat memilah dan memilih strategi apa yang sesuai

dengan usia perkembangan peserta didik. Maka dari itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam upaya memfasilitasi keaktifan peserta didik (Hapudin, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) setelah pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS), penulis mendapatkan data hasil PTS siswa kelas VII C dari jumlah seluruh siswa sebanyak 24 orang, hanya enam orang yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu dari rentang nilai 70-80. Sisanya, mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 40-60. Jadi, faktanya ada 18 orang siswa yang nilai PTS nya dibawah KKM. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa ini adalah perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat kurang tertarik dengan suasana pembelajaran yang disuguhkan oleh guru. Sehingga respon siswa terhadap apa yang diharapkan oleh guru kurang optimal, yang berimbas pada hasil belajar kognitif siswa yang rendah.

Dari permasalahan tersebut, perspektif penulis perlu adanya pergantian metode pembelajaran yang diterapkan dikelas, metode pembelajaran yang diterapkan, diharapkan mampu meningkatkan suasana belajar yang melibatkan peranan aktif siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Fikih. Maka dari itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam upaya memfasilitasi keaktifan peserta didik salah satunya yaitu metode *joyfull learning* tipe *bowling game*.

Joyfull Learning merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2006). Kelebihan dari metode *joyfull learning* ini adalah suasana belajar di kelas menjadi rileks dan menyenangkan, banyak strategi yang bisa diterapkan, lebih bervariasi dalam penyampaian materi pembelajarannya serta dapat merangsang kreativitas dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan (Putri, 2019).

Bowling Game merupakan sebuah permainan bola gelinding yang dimainkan dengan menggelindingkan bola menggunakan tangan kearah pin yang telah disusun menjadi segitiga jika sekali gelinding atau lemparan untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Melalui permainan *bowling game* tersebut maka penulis dapat membantu perkembangan kognitif siswa dengan menggali pengetahuannya serta siswa juga dapat mengenali berbagai macam benda dan warna yang ada dari media *bowling game* tersebut dan memenuhi prinsip kekonkretan dalam belajar (Strickland, 2013).

Metode tipe ini tepat untuk diterapkan di madrasah tsanawiyah karena mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan dapat menambah aktif siswa yang memang sedang dalam masa bermain. Guru memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan sebagai wahana belajar sambil bermain. Penggunaan metode yang tepat dapat menjadi solusi untuk menghidupkan suasana belajar dan mengatasi kesulitan belajar. Metode ini adalah upaya guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan suasana belajar yang melibatkan peranan siswa secara aktif sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup (Nur Azizah, Ainun Jariyah, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “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)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, untuk memperoleh jawaban yang konkret dan sasaran yang tepat, maka diperlukan rumusan masalah yang spesifik sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* (kelas eksperimen) dan metode konvensional (kelas kontrol) dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, dalam rangka memperoleh pemahaman mendalam mengenai permasalahan yang menjadi fokus kajian, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* (kelas eksperimen) dan metode konvensional (kelas kontrol) dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dalam mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak, termasuk guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah wawasan mengenai penerapan metode *joyfull learning* dalam mata pelajaran Fikih.
- b. Bermanfaat sebagai pengetahuan dan masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas penelitian yang ada terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam serta bermanfaat bagi dunia pendidikan secara umum.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga metode yang digunakan dapat menjadikan guru semakin semangat dalam mengajar dan siswa semakin semangat dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan perspektif baru bagi guru mengenai metode pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Temuan ini juga dapat dijadikan rujukan dalam merancang perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar kognitif secara lebih optimal.

b. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penggunaan metode *joyfull learning* tipe *bowling game*. Pendekatan yang digunakan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan hasil pemahaman

peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

c. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sarana evaluasi, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Lembaga dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi metode *joyfull learning* tipe *bowling game* sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang digunakan di madrasah tsanawiyah. Implementasi metode ini juga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran yang lebih optimal.

E. Kerangka Berpikir

Penerapan merupakan proses atau tindakan menggunakan sesuatu. Misalnya konsep, teori, metode, atau kebijakan dalam situasi yang nyata atau praktis untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyasa, 2014). Penerapan sebagai tingkat kemampuan berpikir lebih tinggi dari pemahaman (Usman, 2014). Penerapan juga sebagai kemampuan untuk menggunakan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata, termasuk di dalamnya kemampuan menerapkan aturan, metode, konsep, prinsip dan teori. Penerapan biasa diartikan sebagai rencana yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk nyata (Nasution, 2014).

Metode *Joyfull Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan senang termotivasi untuk belajar. Metode ini bertujuan untuk mengurangi kebosanan dan tekanan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperbaiki hasil belajar. *Joyfull Learning* menekankan pada penggunaan berbagai strategi kreatif dan interaktif, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan kegiatan praktis yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, metode ini diharapkan mampu memaksimalkan potensi siswa dan mengembangkan berbagai keterampilan penting, terutama dalam ranah kognitif (Nurjaman, 2019).

Hasil belajar kognitif merupakan suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk

memahami materi pembelajaran, dan memiliki pengetahuan sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya atau penguasaan siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau teori yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual yang meliputi penarikan kembali atau pengakuan dari fakta-fakta, pola prosedural, dan konsep dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual siswa (Nurrita, 2018).

Ketentuan tinggi dan rendahnya hasil belajar kognitif siswa tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan guru. Tinggi rendahnya hasil belajar kognitif siswa juga dapat dipengaruhi banyak faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode *joyfull learning* ini menawarkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran (Sudjana, 2009).

Pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan lingkungan yang rileks, menambah semangat, menarik, serta tidak membuat siswa ragu untuk mencoba, memunculkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dapat meningkat (Hartono, 2013).

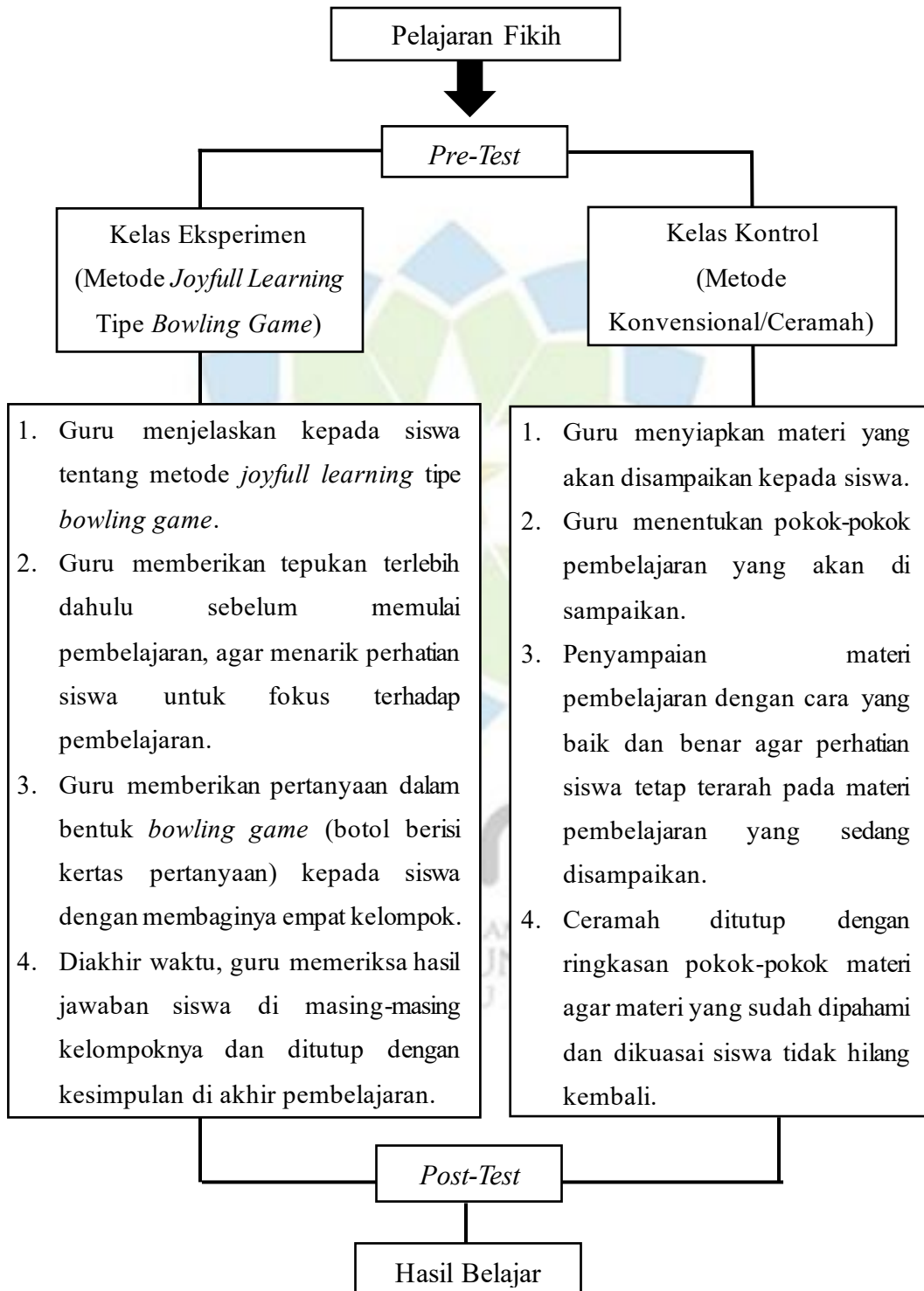
Penelitian akan diawali dengan melakukan *pretest* saat pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan penugasan yang membuat siswa merasa bosan sehingga kurang memperhatikan. Hasil *pretest* ini menjadi pencapaian belajar kognitif siswa sebelum digunakan metode *joyfull learning*. Langkah selanjutnya yaitu dengan menerapkan tahapan-tahapan metode *joyfull learning* dalam pembelajaran fikih dengan *ice breaking* dan yel-yel. Tahapan metode *joyfull learning* yang terdiri dari persiapan, penyampaian, pelatihan dan

penutup diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan.

Setelah pembelajaran menggunakan metode *joyfull learning*, dilakukan *post test* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan metode *joyfull learning*. Hasil *pre test* dan *post test* akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *joyfull learning*. Jika hasil *post test* lebih besar dari *pre test* berarti menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *joyfull learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada metode yang digunakan di kelas VII MTs Miftahul Falah Bandung. Untuk langkah-langkah pelaksanaan metode *joyfull learning* dapat dilihat dalam gambar skema kerangka berpikir berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah, maka perlu diuji kebenarannya. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data juga hubungan antar variabel yang dirumuskan dalam bentuk dugaan atau teori sebagai dasar untuk menjelaskan kemungkinan adanya hubungan tersebut (Dantes, 2012).

Hipotesis juga merupakan dugaan logis berdasarkan pengembangan dari hipotesis terdahulu yang telah terbukti kebenarannya, lalu diterapkan pada data baru. Hipotesis berfungsi sebagai pengikat data agar hubungan yang diasumsikan dapat digambarkan dan dijelaskan secara terarah (Abdullah, 2022).

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya (X) adalah “penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling game*” sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah “hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Fikih”. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII yang menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dengan siswa yang tidak menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* pada mata pelajaran Fikih di MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII yang menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* dengan siswa yang tidak menggunakan metode *joyfull learning* tipe *bowling game* pada mata pelajaran Fikih di MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

Berdasarkan rumusan tersebut, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Dimana metode *joyfull learning* tipe *bowling game* ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hipotesis ini atau H_a diterima, apabila hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) < 0,05. Sebaliknya, H₀ di tolak apabila hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (p-value) > 0,05.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berbagai kajian tentang metode *joyfull learning* tipe *bowling game* telah banyak diulas oleh sejumlah peneliti. Beberapa temuan penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Sri Rahayu Putri, “Efektivitas Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makasar”.

Hasil dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* efektif terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar yang dilihat dari hasil nilai *post-test* kelas III. Pada hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 59 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 40 %, rendah 30%, sedang 26,7%, tinggi 3,3% dan sangat tinggi pada persentase 0%. Penelitian ini juga menjelaskan beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian metode *Joyfull Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* tergolong rendah. Sedangkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan strategi pembelajaran *Joyfull Learning*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS juga meningkat sangat tinggi. Yaitu sangat rendah berada pada presentase 0%, rendah 10 %, sedang 16,7 %, tinggi 26,7 % dan sangat tinggi berada pada persentase 46,6 %.

2. Siti Nurbaiti Rizko, “Strategi *Joyfull Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Jatimulyo Lampung Selatan”.

Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan diterapkannya strategi *Joyfull Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi bahan ajar. Dijelaskan pada siklus I peserta didik mencapai ketuntasan sampai dengan 56,25% sedangkan pada siklus II peserta didik mencapai ketuntasan 81,25%. Dengan demikian menjawab bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas mengenai strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaanya terletak pada fokus penelitian yang mana penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih berfokus pada mata pelajaran Fikih dan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

3. Muhammad Noer Irfan Firdaus, “Pengaruh Penerapan Metode *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif dilakukan dengan uji hipotesis yang menunjukkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$ yang berarti nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil daripada 0.05. Maka dapat diambil kesimpulan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III pada mata pelajaran akidah akhlak. Hasil Uji N-Gain pada hasil *pretest posttest* mendapat nilai rata-rata sebesar 0.52 yang tergolong dalam kategori sedang dan interpretasi hasil Uji N-Gain persen dengan hasil sebesar 52.40% tergolong dalam kategori kurang efektif.

4. Elmania Alamsyah dan Fajar Ahwa, “Implementasi *Joyfull Learning* dengan Metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri”.

Hasil dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penerapan metode *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Alam Banyuwangi Islamic School berlangsung sangat menyenangkan, tidak membuat peserta didik tegang dan kaku ketika pembelajaran. Metode

Joyfull Learning ini bukan hanya sekedar cara mengajarnya saja yang asyik, namun juga semua yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk tempat belajarnya mendukung kelancaran dalam penggunaan metode tersebut. Penelitian ini juga menjelaskan beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian metode *Joyfull Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Alam Banyuwangi Islamic School. Faktor pendukungnya bersumber pada semangat dari peserta didik untuk belajar PAI. Sedangkan faktor penghambatnya hanyalah pada sisi kurangnya kreativitas dari pendidik dalam menerapkan game dan hal tersebut bukanlah penghambat yang berarti dalam melaksanakan pembelajaran PAI dengan metode *Joyfull Learning*.

5. Reza Fahlefi, “Penerapan Metode *Joyfull Learning* Berbasis *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Miftahul Falah Kota Bandung”.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking* pada mata pelajaran Fikih bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan kognitif siswa. Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking*. Berdasarkan angket yang disebar oleh peneliti dapat diketahui bahwa dari seluruh responden kelas eksperimen. Persentase terkecil sebesar 60 % dan persentase terbesar sebanyak 100%. Berdasarkan perhitungan rumus diperoleh hasil rata-rata dari seluruh responden sebesar 75,35% itu artinya kelas eksperimen memiliki motivasi belajar dengan kategori sedang pada mata pelajaran Fikih setelah diberikan *treatment* oleh peneliti.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang menyoroti penerapan metode *joyfull learning*, peneliti berkeinginan untuk melanjutkan penelitian dengan fokus dan lokasi penelitian yang berbeda. Kebaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya

terletak pada penekanan khusus pada penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling games* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Selain itu, penelitian ini akan difokuskan pada mata pelajaran Fkih di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan Kuasi-Eksperimen dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *joyfull learning* tipe *bowling games*. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode *joyfull learning* tipe *bowling games* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam konteks mata pelajaran Fikih. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mungkin berpengaruh, seperti latar belakang siswa dan lingkungan belajar, untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

