

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Kirom, 2017). Pendidikan bertujuan membentuk individu yang cerdas, berkarakter, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai perkembangan zaman.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan merupakan proses yang disusun secara sistematis dan terencana untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif melalui peran pendidik dan peserta didik. Sejalan dengan itu, Ki Hajar Dewantara memaknai pendidikan sebagai upaya menuntun segala kekuatan kodrat anak agar mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat (Hidayat, 2019). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan mengajar dan belajar yang mencakup aspek *soft skill* dan *hard skill* (Maolidah dkk., 2017). Di era perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan komunikasi, peserta didik juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta mampu merespons berbagai persoalan sosial (Usmadi, 2019). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu berlangsung secara aktif agar peserta didik dapat mengalami, berinteraksi, dan membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung. Dengan demikian, keaktifan belajar menjadi indikator penting keberhasilan pendidikan.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan seluruh potensi siswa, baik pikiran, penglihatan, maupun tindakan, dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2019) keaktifan merupakan suatu bentuk kegiatan yang mencakup aspek fisik maupun mental, yakni tindakan dan proses berpikir yang berlangsung sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Maka dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa merupakan kemampuan untuk terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial.

Siswa yang aktif akan berperan langsung dalam proses belajar, misalnya dengan mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sekelas (Supriatna et al., 2024). Di sisi lain, Nana Sudjana (2009) menyatakan bahwa siswa yang aktif secara fisik dan mental dalam pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik karena siswa terlibat dalam melaksanakan tugas, memecahkan masalah, dan berdiskusi.

Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui berbagai bentuk aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran. Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2019), aktivitas belajar meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motoric activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Dalam penelitian ini, indikator keaktifan belajar yang digunakan meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motoric activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*, karena ketujuh indikator tersebut dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah yang bertujuan membentuk peserta didik agar menjadi pribadi muslim yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, yang menyatakan bahwa PAI mencakup aspek akidah, akhlak, fikih, Al-Qur'an Hadis, serta sejarah kebudayaan Islam, yang semuanya diarahkan untuk membentuk kecerdasan spiritual, moral, dan sosial peserta didik.

Sebagai mata pelajaran yang sarat nilai, PAI-BP tidak hanya menanamkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membina sikap dan perilaku melalui pembelajaran yang bermakna. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran PAI-BP menuntut siswa aktif melalui diskusi, tanya jawab, pengamatan, praktik ibadah, dan kegiatan reflektif. Keaktifan menjadi komponen penting agar nilai-nilai keagamaan tidak hanya dipahami, tetapi juga dihayati dan diamalkan.

Keaktifan belajar dalam pembelajaran PAI-BP sangat penting karena hanya melalui keterlibatan langsung siswa dapat memahami makna ajaran Islam

secara mendalam. Pembelajaran yang pasif menyebabkan siswa hanya menerima informasi tanpa mengolah, memahami, atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertentangan dengan tujuan pedagogis PAI-BP yang menekankan pembentukan karakter dan penghayatan nilai. Dengan demikian, siswa perlu dilibatkan secara fisik, mental, dan emosional agar proses pembelajaran menjadi hidup dan bermakna.

Rendahnya keaktifan belajar juga dapat menghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keagamaan. Siswa yang pasif cenderung kurang bertanya, kurang terlibat dalam kegiatan kelas, serta kesulitan memahami materi PAI-BP yang membutuhkan penalaran dan pengaplikasian. Oleh karena itu, pembelajaran PAI-BP membutuhkan strategi, metode, atau model pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas XI di SMAN 26 Bandung, diperoleh gambaran bahwa keaktifan belajar siswa masih belum optimal. Sebagian besar siswa hanya memperhatikan penjelasan guru tanpa memberikan respons, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, sedangkan sebagian lainnya cenderung berbicara dengan teman sebangku atau kurang memperhatikan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa berbagai aspek keaktifan belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan indikator keaktifan belajar menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2019), permasalahan tersebut tampak pada berbagai aspek aktivitas belajar. Pada aspek *visual activities*, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru maupun media pembelajaran yang digunakan. Pada aspek *oral activities*, siswa masih pasif, jarang mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, ataupun menanggapi pertanyaan guru. Pada aspek *listening activities*, tidak semua siswa menyimak penjelasan guru secara optimal sehingga pemahaman terhadap materi belum maksimal. Pada aspek *writing activities*, masih banyak yang tidak mencatat materi. Pada aspek *motoric activities*, siswa kurang terlibat dalam aktivitas praktik maupun kerja kelompok. Pada aspek *mental activities*, siswa masih kurang menunjukkan kemampuan menganalisis,

memecahkan masalah, dan mengemukakan gagasan. Selain itu, pada aspek *emotional activities*, sebagian siswa tampak kurang antusias, kurang percaya diri, serta belum menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi berlangsung satu arah, yaitu dari guru kepada siswa. Kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat menjadi terbatas. Akibatnya, berbagai aspek keaktifan belajar belum berkembang secara optimal sehingga proses pembelajaran kurang bermakna dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa belum tercapai secara maksimal.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya permasalahan serius dalam proses pembelajaran PAI-BP, khususnya terkait keaktifan belajar siswa. Rendahnya keaktifan belajar siswa menunjukkan bahwa permasalahan tersebut tidak hanya berasal dari faktor siswa, tetapi juga berkaitan dengan aspek pedagogis guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menekankan pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan sangat beragam, dan salah satu model yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah *Joyful Learning*.

*Joyful Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, menggembirakan, serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui aktivitas yang variatif dan bermakna. *Joyful Learning* sering diartikan sebagai pembelajaran yang menghadirkan unsur kegembiraan dan bermakna, berlangsung secara aktif, iteratif, dan bersifat sosial sehingga siswa terlibat baik secara emosi maupun kognitif (Sutrina et al., 2025). proses pembelajaran yang dirancang agar siswa merasa nyaman, senang, dan terlibat aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kualitas pemahaman mereka.

Dalam penerapannya, model *Joyful Learning* sangat efektif ketika dipadukan dengan media digital yang interaktif, salah satunya Genially. Genially

merupakan media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai konten menarik, mulai dari presentasi interaktif hingga game edukatif. Genially memudahkan penggunaannya untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan berbagai elemen interaktif dalam suatu karya yang mendorong partisipasi aktif siswa (Ibda et al., 2023). Penggunaan Genially dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa karena tampilannya yang menarik serta fiturnya yang mendorong eksplorasi.

Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain (*learning by playing*), mengeksplorasi materi, dan berinteraksi dengan konten digital secara aktif. Menurut teori konstruktivisme Piaget, pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan bermakna (Mahmudi et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan *Joyful Learning* berbantuan Genially dipandang mampu meningkatkan keaktifan belajar melalui pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh Model *Joyful Learning* berbantuan media genially terhadap keaktifan belajar siswa. Penulis merumuskan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Joyful Learning* Berbantuan Media Genially Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMAN 26 Bandung)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah :

1. Bagaimana penerapan Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung sebelum dan sesudah penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially?
3. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat tujuan penelitian dapat diambil beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung sebelum dan sesudah penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai Model *Joyful Learning* berbantuan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi penelitian di masa yang akan datang pada bidang dan permasalahan sejenis atau bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

- a. Bagi Siswa

Siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari materi pelajaran Pendidikan agama Islam dan siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

- b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru di bidang pendidikan agama Islam dalam menentukan metode mengajar yang tepat sesuai dengan

kemampuan tiap kelas, pada mata pelajaran yang bersangkutan dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pembelajaran, khususnya mata pelajaran PAI-BP.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bekal bagi peneliti ketika mengajar anak didik dengan menggunakan model pembelajaran ini.

### **E. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan usaha untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar tentang Islam, serta tertarik untuk terus mempelajarinya. Proses belajar ini bertujuan agar siswa memahami cara beragama yang benar dan mengetahui Islam sebagai ilmu, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap dalam perilaku, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Abdul Majid, 2012). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif agar pembelajaran menjadi bermakna.

Secara teoritis, teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, Keaktifan siswa menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Keaktifan ini mencakup kegiatan fisik dan mental, yaitu melakukan dan memikirkan sesuatu secara bersamaan (Sardiman, 2019). Maka, keaktifan tidak hanya terlihat dari satu jenis kegiatan saja, tetapi tercermin dari berbagai aktivitas yang dilakukan siswa selama proses belajar berlangsung.

Banyak bentuk aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas belajar tidak terbatas pada mendengarkan dan mencatat seperti yang umum terjadi di sekolah-sekolah tradisional. Menurut Paul B. Diedric dalam (Sardiman, 2019) menyebutkan indikator keaktifan belajar siswa dikelompokkan berdasarkan berbagai kegiatan yang muncul dalam proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut antara lain: (1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar,

demonstrasi, percobaan, atau pekerjaan orang lain; (2) *Oral activities*, seperti menyatakan pendapat, merumuskan jawaban, bertanya, memberi saran, berdiskusi, atau melakukan wawancara; (3) *Listening activities*, seperti mendengarkan percakapan, diskusi, musik, atau pidato; (4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, laporan, karangan, atau angket; (5) *Motoric activities*, seperti melakukan percobaan, membuat suatu konstruksi, atau bermain; (6) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, menganalisis, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan; dan (7) *Emotional activities*, seperti menunjukkan minat, merasa senang, bosan, bersemangat, bergairah, atau tenang.

Berdasarkan landasan teori tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan belajar siswa. Salah satu model yang relevan adalah model *Joyful Learning*. Konsep pembelajaran *Joyful* merupakan strategi praktis yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu teori yang menjadi dasar *Joyful Learning* adalah teori konstruktivisme. Teori ini semakin dikenal karena penerapannya terbukti memberikan hasil belajar yang lebih baik, sehingga mendukung terbentuknya model pembelajaran *Joyful Learning* (Widyastuti, 2016).

Solikhah (2012), dalam Sufiani (2021), menjelaskan beberapa langkah dalam model *Joyful Learning* sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, yaitu membantu peserta didik keluar dari kondisi mental yang pasif, menghilangkan hambatan dalam belajar, membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, serta memberikan pengalaman positif agar mereka percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini, siswa diajak aktif, berpikir, dan merasa menjadi bagian dari komunitas belajar.
2. Tahap penyampaian, yaitu proses untuk mempertemukan siswa dengan materi secara menarik dan positif. Guru menyampaikan materi dengan menghubungkannya pada pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya.
3. Tahap pelatihan, yaitu meminta siswa untuk mempraktikkan keterampilan secara berulang dan memberikan umpan balik. Siswa didorong untuk menceritakan pengalaman belajar mereka dan apa yang dapat meningkatkan

kemampuan mereka. Suasana belajar dibuat menyenangkan seperti sedang bermain sehingga dapat meningkatkan keaktifan.

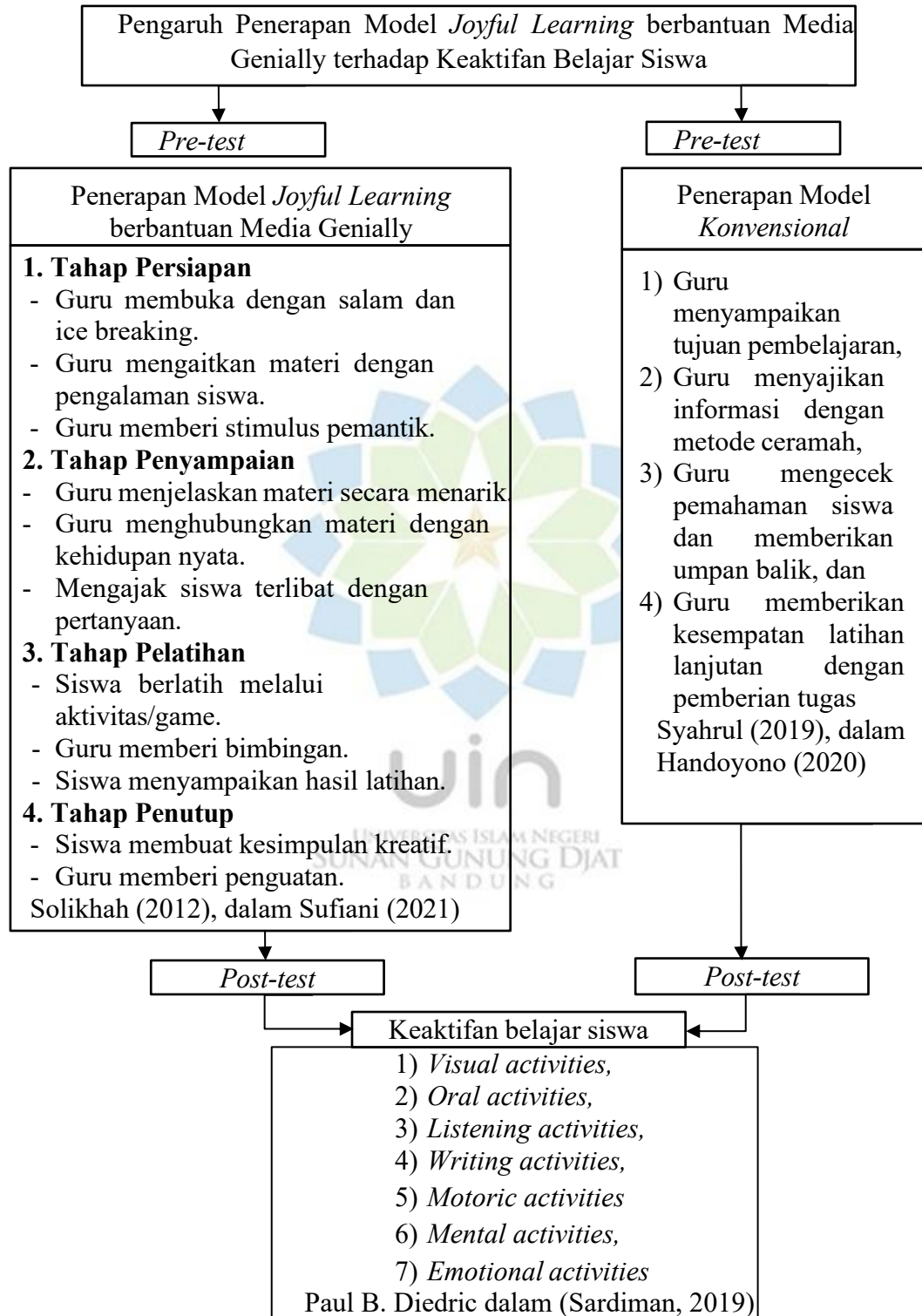
4. Tahap penutup, yaitu guru memberi penguatan terhadap materi dengan mengarahkan kembali perhatian siswa. Di tahap ini, siswa diminta membuat kesimpulan dalam berbagai bentuk seperti quotes, lagu, atau pantun.

Di era digital yang berkembang sangat cepat, teknologi sudah menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar karena dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang kini banyak digunakan dalam proses belajar adalah *platform* Genially. Genially merupakan media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur untuk membantu siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Enstein dkk. (2022) menjelaskan bahwa Genially adalah *platform* pembelajaran berbasis online yang dirancang untuk mendukung guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi, permainan edukatif, video pembelajaran, dan bentuk media lainnya. Adanya beragam fitur tersebut memungkinkan guru merancang kegiatan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar PAI-BP.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SMAN 26 Bandung serta observasi pembelajaran secara langsung, ditemukan adanya masalah dalam proses belajar. Keaktifan belajar siswa masih belum optimal. Pembelajaran PAI-BP yang dilakukan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, model *Joyful Learning* berbantuan media Genially dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Melalui penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially, siswa diharapkan menunjukkan peningkatan dalam berbagai bentuk aktivitas tersebut, sehingga keaktifan belajar mereka pada mata pelajaran PAI-BP dapat meningkat. Penelitian ini akan melibatkan dua kelompok, yaitu satu kelas eksperimen yang menerapkan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially, dan satu kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Secara skematik kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan pada bagan di bawah ini:



**Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari sebuah penelitian, hipotesis mengacu pada rumusan masalah yang dibuat dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2024). Maka dari itu, berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini ialah :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMAN 26 Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muftakhatul Hidayah, untuk skripsi pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Model *Joyful Learning* Berbasis *Flipped Classroom* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA/MA pada Materi Sistem Koloid”. Temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Joyful Learning* berbasis *Flipped Classroom* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , baik pada observasi keaktifan siswa sebesar 0,000 maupun pada angket keaktifan sebesar 0,018. Selain itu, hasil uji-t pada hasil belajar juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,017 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* berbasis *Flipped Classroom* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi Sistem Koloid. Dengan demikian model *Joyful Learning* Berbasis *Flipped Classroom* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas XI SMA/MA pada materi Sistem Koloid.

2. Artikel yang ditulis oleh Dini Anggraini, Hamdi Abdul Karim, Khairuddin, Eka Rizal pada tahun 2024 Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat yang berjudul “Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PAI di UPTD SDN 02 Mungka”. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa penerapan metode *Joyful Learning* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas III UPTD SDN 02 Mungka mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Metode ini menghadirkan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan membuat siswa lebih berani merespons serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan *Joyful Learning*, yang dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,030 ( $< 0,05$ ). Temuan ini memperlihatkan bahwa *Joyful Learning* efektif dalam mendorong siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran PAI-BP.
3. Ramadhani dkk., (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan *Joyful Learning* dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika” menemukan bahwa Model *Joyful Learning* berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini dinilai efektif karena menyajikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil ini memperkuat anggapan bahwa *Joyful Learning* dapat meningkatkan motivasi sekaligus pencapaian akademik siswa, khususnya pada materi bangun datar.
4. Skripsi yang disusun oleh Farah Afza Mulya berjudul “Implementasi Pendekatan Joyfull Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Siswa MI Perwanida Blitar” pada tahun 2024 menjelaskan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan, nyaman, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, merespons, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi *Joyful Learning*

terbukti membantu siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang diajarkan dan mendorong keterlibatan mereka secara lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Artikel yang ditulis oleh Nurul Ramadhani, Fajar Siddik, T.Khazinatul Asrairah (2023) dalam jurnal Pesona Edukasi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Kelas VIII di SMP Negeri 6 Binjai”. Dalam artikel tersebut, Pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VIII-5 di SMPN 6 Binjai mampu membuat menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar. Hal ini berdasarkan beberapa siswa yang mengatakan sangat setuju kalau saya senang dan enjoy mengikuti pelajaran dikelas karena dalam belajar ini guru mengarahkan siswa untuk fokus dan aktif dalam melihat yang penjelasan tentang materi pembelajaran tersebut.
6. Artikel yang ditulis oleh Latifah Rahmi Hasibuan, Zulhammi, Zainal Efendi Hasibuan (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Barumun”. Dalam artikel tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif Genially pada mata pelajaran PAI Fase E di SMKN 1 Barumun terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari hasil penilaian para ahli yang menunjukkan kategori sangat valid dengan validasi ahli materi sebesar 96,15%, ahli media 100%, dan ahli bahasa 90,28% serta respons guru dan peserta didik yang mencapai tingkat kepraktisan 88,98%. Media ini juga dinilai efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai 63,96% pada kategori sedang serta mendorong siswa lebih aktif, terlibat, dan mudah mengaitkan nilai-nilai Islam dengan permasalahan kehidupan nyata melalui pendekatan Problem-Based Learning. Maka, media ini dinilai layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Adapun penjabaran mengenai persamaan dan perbedaan diantara beberapa penelitian sebelumnya dengan penelitian ini disusun dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

| NO | Penelitian                                                                                                                                                                                                                                         | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Muftakhatul Hidayah pada Tahun 2022, dengan judul “Pengaruh Model <i>Joyful Learning</i> Berbasis Flipped Classroom Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA/MA pada Materi Sistem Koloid” | Penelitian Muftakhatul Hidayah dengan penelitian ini sama-sama meneliti penerapan model pembelajaran <i>Joyful Learning</i> sebagai variabel independen. Selain itu, kedua penelitian juga sama-sama mengkaji keaktifan belajar siswa sebagai salah satu variabel dependen. Subjek penelitian juga berada pada jenjang pendidikan menengah atas, yaitu siswa kelas XI. | Penelitian Muftakhatul Hidayah menerapkan Model <i>Joyful Learning</i> berbasis Flipped Classroom, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Joyful Learning</i> berbantuan media Genially. Selain itu penelitian Muftakhatul Hidayah memiliki dua variabel dependen, yaitu keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu variabel dependen yaitu keaktifan belajar siswa. Objek penelitian Muftakhatul Hidayah adalah mata pelajaran Kimia pada materi Sistem Koloid, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI. Lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Bandung. |

| NO | Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                 | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Artikel yang ditulis oleh Dini Anggraini, Hamdi Abdul Karim, Khairuddin, Eka Rizal pada tahun 2024 dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat yang berjudul “Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PAI di UPTD SDN 02 Mungka” | Artikel yang ditulis oleh Dini Anggraini dkk. dengan penelitian ini sama-sama meneliti penerapan metode atau model <i>Joyful Learning</i> dalam pembelajaran serta berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Selain itu, kedua penelitian sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) | Perbedaan penelitian Dini Anggraini dkk. dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan, media pembelajaran, dan lokasi penelitian. Penelitian Dini Anggraini dkk. dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas III, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas XI. Penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif sementara penelitian ini menggunakan media Genially sebagai penunjang pembelajaran. Selain itu, Lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian Dini Anggraini dkk. Dilaksanakan di UPTD SDN 02 Mungka, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Bandung. |

| NO | Penelitian                                                                                                                                             | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | Ramadhani dkk., (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan <i>Joyful Learning</i> dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika” | Penelitian Ramadhani dkk dengan penelitian ini sama-sama meneliti model <i>Joyful Learning</i> sebagai variabel Independen (X). Kedua penelitian juga sama-sama menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. | Perbedaan penelitian Ramadhani dkk. dengan penelitian ini terletak pada variabel dependen, mata pelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian Ramadhani dkk. meneliti minat dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini hanya memfokuskan pada keaktifan belajar siswa. Mata pelajaran yang diteliti oleh Ramadhani dkk. adalah Matematika, sementara penelitian ini meneliti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, penelitian Ramadhani dkk. tidak menggunakan media Genially, sedangkan penelitian ini secara khusus mengintegrasikan media Genially dalam penerapan <i>Joyful Learning</i> . |

| NO | Penelitian                                                                                                                                                                                                                               | Persamaan                                                                                                                                                                                                | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | <p>Penelitian (Skripsi) yang disusun oleh Farah Afza Mulya pada tahun 2024 dengan judul “Implementasi Pendekatan <i>Joyful Learning</i> untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Siswa MI Perwanida Blitar”</p> | <p>Penelitian oleh Farah Afza Mulya dengan penelitian ini sama-sama menerapkan <i>Joyful Learning</i> dalam proses pembelajaran serta bertujuan untuk meningkatkan partisipasi atau keaktifan siswa.</p> | <p>Perbedaan antara penelitian Farah Afza Mulya dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Penelitian Farah Afza Mulya dilakukan pada siswa MI, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas XI. Mata pelajaran yang diteliti adalah Matematika, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI. Selain itu, penelitian Farah Afza Mulya belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan bantuan media Genially. Lokasi penelitian juga berbeda, penelitian Farah Afza Mulya bertempat di MI Perwanida Blitar, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Bandung.</p> |

| NO | Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                   | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | <p>Artikel yang ditulis oleh Nurul Ramadhani, Fajar Siddik, dan T. Khazinatul Asrairah pada tahun 2023 dalam jurnal Pesona Edukasi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model <i>Joyful Learning</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI pada Materi Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru Kelas VIII di SMP Negeri 6 Binjai”.</p> | <p>Penelitian oleh Nurul Ramadhani dkk. dengan penelitian ini sama-sama meneliti penggunaan model <i>Joyful Learning</i> sebagai variabel independen (X). selain itu objek penelitian juga sama-sama diterapkan pada mata Pelajaran PAI</p> | <p>Perbedaan penelitian Nurul Ramadhani dkk. dengan penelitian ini terletak pada variabel dan jenjang pendidikan. Variabel dependen penelitian Nurul Ramadhani dkk. menekankan pada prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa. Subjek penelitian Nurul Ramadhani dkk. adalah siswa SMP kelas VIII, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas XI. Selain itu, penelitian Nurul Ramadhani dkk. belum memanfaatkan media Genially sebagai sarana pembelajaran. Perbedaan juga terletak pada lokasi penelitian, penelitian Nurul Ramadhani dkk. bertempat di SMP Negeri 6 Binjai, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Bandung.</p> |

| NO | Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                            | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | <p>Artikel yang ditulis oleh Latifah Rahmi Hasibuan, Zulhammi, dan Zainal Efendi pada tahun 2025 dengan judul</p> <p><i>“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun”</i>.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Rahmi Hasibuan dkk. dengan penelitian ini sama-sama memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially serta bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).</p> | <p>Perbedaan penelitian Latifah Rahmi Hasibuan dkk. dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dan subjek penelitian. Penelitian Latifah Rahmi Hasibuan dkk. berfokus pada pengembangan media Genially, sedangkan penelitian ini meneliti pengaruh penerapan model <i>Joyful Learning</i> berbantuan Genially. Selain itu, subjek penelitian Latifah Rahmi Hasibuan dkk. adalah siswa SMK Fase E, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas XI di SMAN 26 Bandung.</p> |