

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah fondasi utama guna mencetak generasi yang berkualitas dan dapat bermanfaat di masyarakat. Pendidikan mampu membentuk individu yang kompeten, etis, dan inovatif untuk berkontribusi pada kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya (Faruq & Bakar, 2025). Pendidikan di Indonesia bukan sebatas pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi pembentukan karakter dan nilai-nilai moral sebagai dasar bagi generasi muda menghadapi tantangan zaman serta mencetak sumber daya manusia dengan pendidikan berkualitas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Pendidikan Islam merupakan pilar fundamental dalam sistem pendidikan nasional. Orientasi utamanya adalah melahirkan siswa yang berakhlak mulia, yang selaras dengan petunjuk Al-Qur'an dan As-Sunnah. Kedua sumber tersebut menjadi jiwa dan landasan utama dalam setiap proses pendidikan (Faruq & Bakar, 2025).

Esensi pendidikan dalam Islam adalah pembentukan karakter unggul melalui pendekatan holistik. Pendidikan Islam menekankan bahwa proses pembelajarannya tidak hanya terbatas pada pengembangan aspek pengetahuan, melainkan juga mencakup pembinaan emosi dan jiwa (afektif dan spiritual). Keberhasilan dalam pendidikan Islam tidak diukur dari keunggulan satu komponen saja, melainkan dari sinergi dan keterpaduan seluruh elemen yang saling terkait erat. Dari sinergi inilah tercapai rumusan tujuan pendidikan Islam. (Faruq & Bakar, 2025).

Kurikulum nasional menempatkan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai komponen wajib yang mengintegrasikan ajaran syariat, akidah, akhlak, dan ibadah. PAI sendiri memayungi empat bidang fokus, yaitu Al-Quran Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Di antara rumpun tersebut, Fikih secara khusus mengkaji kodifikasi hukum syariat berbasis Al-Qur'an dan Hadis. Secara terminologis, fikih diartikan sebagai Disiplin ilmu ini memfokuskan kajian pada ketentuan hukum Islam yang mengikat tindakan lahiriah individu berdasarkan

ekstraksi dalil-dalil yang terperinci (Sanjaya, 2021). Pengertian ini menegaskan bahwa fikih berfokus pada aspek praktis dalam kehidupan sehari-hari umat Islam. Definisi ini memperkuat bahwa fikih merupakan hasil ijtihad para ulama berdasarkan sumber hukum Islam. Signifikansi pembelajaran Fikih terletak pada internalisasi panduan praktis kehidupan, seperti ritus ibadah (shalat, puasa, zakat, haji, bersuci) hingga hukum publik/privat (muamalah dan pernikahan). Hal ini bertujuan agar siswa mampu menghidupkan syariat Islam secara utuh dalam perilaku sehari-hari (Gafrawi & Mardianto, 2023).

Mata pelajaran Fikih berperan strategis dalam menumbuhkan motivasi siswa untuk mengamalkan ketentuan hukum Islam dalam kehidupan keseharian. Pengamalan tersebut merupakan wujud nyata dari terciptanya harmoni dan keseimbangan dalam relasi seorang hamba keseimbangan hubungan terhadap Allah *subhana wa ta'ala* maupun lingkungan eksternal yang mencakup sesama manusia, makhluk hidup lain, kelestarian alam, serta refleksi diri sendiri. Sebagai salah satu cabang PAI, Fikih memfasilitasi siswa tidak hanya untuk tahu dan paham, melainkan juga menanamkan serta mempraktikkan syariat Islam melalui praktek, pengajaran, pembiasaan, pengajaran, dan pengamalan sebagai pandangan hidup (Gafrawi & Mardianto, 2023). Tujuan pembelajaran fikih untuk membentuk sikap dan keterampilan dalam beribadah. Menurut Kementerian Agama Republik Indonesia, tujuan pembelajaran Fikih di madrasah antara lain adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa dalam menjalankan hukum Islam, membentuk sikap disiplin dalam beribadah, serta membekali siswa dengan pengetahuan yang memadai tentang hukum-hukum Islam (Kemenag RI, 2020).

Pembelajaran fikih sering kali dihadapkan pada kesulitan karena materi normatif dan hafalan-intensif, yang menyebabkan hasil belajar rendah dan kurangnya aplikasi praktis, seperti yang terlihat dari survei yang menunjukkan bahwa siswa SMP sering gagal memahami konsep seperti wudhu atau zakat karena kurangnya keterlibatan aktif (Hidayatullah, 2021). Proses pendidikan melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Keduanya berinteraksi dalam proses pendidikan yang dinamakan kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya menelan informasi secara mentah-mentah dari guru, melainkan harus ada interaksi dari siswa itu

sendiri agar proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Rosyad, 2019).

Model *joyful learning*, yang menggabungkan elemen permainan dan kreativitas untuk membuat prosesnya lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa dapat belajar fikih melalui simulasi *role-playing* atau aplikasi digital interaktif. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran yang inovatif menjadi kunci untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas pendidikan secara keseluruhan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Miskiyyah, 2024).

Proses transfer materi akan berjalan efektif dan mampu mendorong performa akademik siswa, penggunaan media pembelajaran baik yang berbasis fisik maupun digital menjadi sebuah keharusan sebagai jembatan strategis yang menghubungkan penyampaian materi agar pesan edukatif dapat tersalurkan secara efektif. Media yang interaktif terbukti mampu mengunci fokus peserta didik serta membangun komunikasi dua arah selama kegiatan belajar mengajar. Dalam kaitannya dengan skema *joyful learning*, *word search puzzle* dapat diadopsi sebagai media pendukung yang menyenangkan. Secara teknis, media ini memanfaatkan format permainan teka-teki pencarian kata yang disusun dari kombinasi aksara acak di dalam sebuah tabel matriks (Divanita & Fanani, 2025).

Dinamika di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung pada temuan observasi awal di jenjang kelas X MA Al-Jawami yang dilaksanakan tanggal 29 September 2025 memperlihatkan minimnya antusiasme siswa. Pola perilaku pasif mendominasi ruang kelas, yang ditandai dengan fenomena siswa yang kehilangan fokus, mengantuk, hingga sibuk memainkan buku sendiri alih-alih menyimak paparan pendidik. Respons interaktif seperti mengajukan pertanyaan, merespons stimulus, atau berdiskusi masih sangat minim dan hanya dimonopoli oleh segelintir anak. Pasifnya atmosfer belajar ini berujung pada merosotnya tingkat daya serap siswa terhadap konsep-konsep Fikih.

Evaluasi melalui sesi wawancara bersama pendidik Fikih dan perwakilan siswa semakin mempertegas persoalan tersebut. Pihak guru mengaku menemui hambatan besar untuk mengintegrasikan pendekatan mengajar yang kreatif dan variatif. Masalah utamanya berakar pada alokasi waktu yang sangat sempit, yakni

cuma 2×35 menit per pertemuan. Durasi yang terbatas ini memaksa guru bertahan pada metode ceramah konvensional serta skema *flipped classroom* yang sayangnya belum optimal memicu atensi siswa. Imbasnya, suasana kelas terasa monoton dan kurang interaktif. Di sisi lain, potensi sarana pendukung seperti laboratorium multimedia belum dioptimalkan secara baik dalam kegiatan belajar-mengajar.

Keterbatasan pola instruksional tersebut secara otomatis berimbas negatif pada capaian nilai siswa yang mayoritas anjlok di bawah KKM. Pretest yang dilakukan pada jenjang kelas X MA Al-Jawami pada tanggal 11 November 2025, ditemukan fakta bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai standar kelulusan minimal. Dari keseluruhan jumlah siswa, hanya ada 5 orang (27,78%) yang nilainya dinyatakan tuntas. Sementara itu, mayoritas siswa—yaitu sebanyak 13 orang atau setara dengan 72,22%—masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Fikih. Rendahnya capaian akademis ini mengindikasikan perlunya tindakan korektif melalui adopsi strategi instruksional yang jauh lebih efisien.

Bertolak dari urgensi tersebut, sangat mendesak untuk menerapkan sebuah model pembelajaran baru yang mampu menghadirkan kegembiraan sekaligus merangsang keterlibatan motorik dan kognitif siswa secara penuh. Transformasi metodologi ini diharapkan mampu menggeser iklim belajar menjadi lebih suportif dan memicu kenyamanan siswa dalam memahami materi. Ketika kenyamanan psikologis dan keaktifan di ruang kelas terbangun, hal tersebut diproyeksikan akan mendongkrak performa akademik mereka. Sebagai solusi konkret atas problem ini, penerapan kerangka *joyful learning* dinilai menjadi alternatif yang paling relevan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model *Joyful Learning* Berbantu *Word Search Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian kuasi eksperimen di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung)"

B. Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada potret permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka fokus persoalan yang menjadi inti dalam kajian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung?
2. Bagaimana penerapan model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* pada mata pelajaran fikih di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung?
3. Bagaimana penerapan model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Hasil belajar siswa di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung.
2. Penerapan model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* pada mata pelajaran fikih di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung.
3. Penerapan model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna, baik secara konseptual maupun aplikatif, yang dirincikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara konseptual, luaran dari penelitian ini diproyeksikan mampu memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan. Selain itu, hasil studi ini dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah atau pijakan dasar bagi akademisi lain yang bermaksud melakukan telaah sejenis maupun mengembangkan teori pembelajaran yang relevan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Dengan menggunakan model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Siswa lebih konsentrasi.
- 3) Siswa merasa senang dan tidak jenuh selama pembelajaran.
- 4) Siswa ikut berpartisipasi selama pelajaran berlangsung.

b. Bagi guru :

- 1) Memperluas wawasan guru dalam memilih alternatif model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan di kelas.
- 2) Sebagai sarana menarik atensi siswa.

c. Bagi sekolah : Masukan untuk supervisi dalam usaha mengembangkan kemampuan guru.

E. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Fikih berperan strategis dalam menumbuhkan motivasi siswa untuk mengamalkan ketentuan hukum Islam dalam kehidupan keseharian. Pengamalan tersebut merupakan wujud nyata dari terciptanya harmoni dan keseimbangan dalam relasi seorang hamba keseimbangan hubungan terhadap Allah *subhana wa ta'ala* maupun lingkungan eksternal yang mencakup sesama manusia, makhluk hidup lain, kelestarian alam, serta refleksi diri sendiri. Sebagai salah satu cabang PAI, Fikih memfasilitasi siswa tidak hanya untuk tahu dan paham, melainkan juga menanamkan serta mempraktikkan syariat Islam melalui praktek, pengajaran, pembiasaan, pengajaran, dan pengamalan sebagai pandangan hidup (Gafrawi & Mardianto, 2023). Pembelajaran fikih sering kali dihadapkan pada kesulitan karena materi normatif dan hafalan-intensif, yang menyebabkan hasil belajar rendah dan kurangnya aplikasi praktis.

Hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai bahwasannya dalam penilaian hasil ketuntasan belajar siswa ditentukan oleh seorang guru karena hal tersebut merupakan bagian dari proses metode pembelajaran yang mana untuk mengetahui berhasilnya seorang siswa dalam mencapai standar kriteria kompetensi yang sudah ditetapkan (Kumala et al., 2024).

Hasil belajar siswa merupakan capaian akademik yang diperoleh melalui serangkaian evaluasi, seperti ujian dan pengerjaan tugas, serta didukung oleh partisipasi aktif siswa dalam kegiatan tanya jawab di kelas. Di kalangan akademisi, memang kerap muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata diukur dari nilai yang tertera pada rapor atau ijazah. Namun demikian, untuk mengukur keberhasilan pada ranah kognitif, hasil belajar tetap menjadi indikator yang dapat diandalkan.

Hasil belajar siswa merupakan capaian akademik yang diperoleh melalui serangkaian evaluasi, seperti ujian dan pengerjaan tugas, serta didukung oleh partisipasi aktif siswa dalam kegiatan tanya jawab di kelas. Di kalangan akademisi, memang kerap muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata diukur dari nilai yang tertera pada rapor atau ijazah. Namun demikian, untuk mengukur keberhasilan pada ranah kognitif, hasil belajar tetap menjadi indikator yang dapat diandalkan.

Capaian akademis yang diinternalisasi oleh peserta didik melalui jalur persekolahan memegang peran penting sebagai modal dasar untuk berkompetisi di ranah sosial. Menghadapi dinamika persaingan global yang kian kompetitif, urgensi ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki kapabilitas, keterampilan, dan kompetensi tinggi menjadi hal yang tidak dapat ditawar. Orientasi ini selaras dengan cita-cita besar yang diamanatkan dalam Regulasi Pemerintah berupa UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas. Konstitusi tersebut menegaskan bahwa visi utama pendidikan nasional berpusat pada optimalisasi bakat dan kemampuan siswa. Output yang diharapkan adalah lahirnya generasi yang religius, berintegritas moral, berwawasan luas, inovatif, otonom, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan yang kuat demi menopang kecerdasan kolektif bangsa

Hasil belajar sebagai representasi dari evaluasi pada ranah kognitif, merefleksikan bagaimana kapasitas intelektual serta ketajaman penalaran kritis siswa bekerja. Pencapaian akademik ini sendiri tidak berdiri tunggal, melainkan distimulasi oleh beragam aspek. Terkait hal tersebut, Slameto mengklasifikasikan elemen penentu performa belajar ke dalam dua kategori

utama, yakni internal (dari dalam diri siswa) dan stimulus eksternal (dari lingkungan luar). Pada aspek internal, terdapat empat indikator krusial yang saling bertalian dan membentuk kesiapan belajar, meliputi kondisi fisik (kesehatan), ketertarikan (minat), potensi bawaan (bakat), serta dorongan emosional (motivasi) yang ada pada diri siswa.

Kesehatan merujuk pada keadaan jasmani yang bugar dan terbebas dari penyakit, di mana seluruh anggota tubuh berfungsi secara normal. Kondisi fisik yang sehat sangat mendukung kelancaran proses belajar; sebaliknya, ketika tubuh tidak dalam keadaan prima, siswa akan cepat merasa lelah, kehilangan gairah, dan kesulitan berkonsentrasi, yang berakibat pada menurunnya kualitas belajarnya. Selanjutnya, minat juga berperan sebagai salah satu penentu keberhasilan belajar. Minat adalah kecenderungan yang mengakar dalam diri seseorang untuk memberikan perhatian dan mengingat suatu kegiatan tertentu. Pasifnya siswa dalam mengikuti pelajaran karena tidak ada daya tarik yang cukup untuk mendorong mereka belajar secara maksimal.

Bakat pun menjadi faktor internal yang tidak boleh diabaikan. Bakat merupakan kapasitas alamiah seseorang untuk menguasai suatu bidang keahlian. Namun, kapasitas ini baru akan menjelma menjadi keterampilan yang sesungguhnya apabila diiringi dengan belajar dan latihan yang tekun. Ketika materi yang diajarkan sesuai dengan bakat yang dimiliki siswa, mereka akan merasa lebih antusias, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun cenderung lebih baik dan memicu peningkatan semangat belajar secara berkelanjutan. Faktor internal terakhir adalah motivasi. Motivasi memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. Meskipun tujuan tersebut mungkin disadari atau tidak oleh siswa, untuk merealisasikannya diperlukan serangkaian tindakan. Motivasi hadir sebagai daya dorong yang menggerakkan siswa untuk berbuat dan berupaya keras meraih tujuan yang telah ditetapkan.

Kedua, faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini mencakup tiga lingkungan utama, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap proses belajar siswa.

Beberapa aspek dalam keluarga yang turut menentukan keberhasilan belajar antara lain pola asuh yang diterapkan orang tua, kualitas hubungan antaranggota keluarga, suasana atau iklim rumah tangga, serta kondisi ekonomi keluarga. Kesemuanya secara langsung atau tidak langsung membentuk sikap dan kebiasaan belajar siswa.

Lingkungan sekolah juga menjadi faktor eksternal yang tidak kalah pentingnya. Berbagai komponen di sekolah yang memengaruhi belajar siswa meliputi metode pengajaran yang digunakan guru, kurikulum yang berlaku, kualitas hubungan antara guru dan siswa, serta hubungan antarsiswa itu sendiri. Selain itu, kedisiplinan di sekolah, pengaturan waktu belajar, standar atau kriteria pencapaian minimal, kondisi fisik gedung sekolah, strategi belajar yang diterapkan, hingga pemberian tugas rumah juga turut memengaruhi efektivitas belajar siswa. Sementara itu, lingkungan masyarakat juga memiliki peran yang sangat signifikan terhadap proses belajar siswa. Keberadaan siswa sebagai bagian dari masyarakat membuatnya tidak terlepas dari berbagai pengaruh sosial, seperti aktivitas yang dijalankannya di tengah masyarakat, pengaruh dari teman-teman pergaulannya, serta norma dan kehidupan sosial yang berlaku di lingkungan tempat tinggalnya. Semua aspek tersebut ikut mewarnai dan membentuk perilaku belajar siswa sehari-hari.

Peningkatan mutu hasil belajar siswa secara signifikan dapat ditempuh melalui penerapan kerangka mengajar yang relevan. Melalui pemanfaatan model pembelajaran tersebut, guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk memicu motivasi belajar dan mendongkrak capaian akademik mereka secara menyenangkan.. Model pembelajaran menurut Yamin adalah contoh yang digunakan untuk menyusun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran (Harefa, 2023). Model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah adalah Model pembelajaran konvensional. Guru menyampaikan materi menggunakan ceramah sedangkan siswa mendengarkan dan membuat catatan.

Model suatu pembelajaran harus memiliki dampak yang sangat besar terhadap kesuksesan dan menumbuhkan jiwa antusiasme belajar siswa di kelas. Kesuksesan pencapaian hasil pembelajaran siswa bergantung pada cara

pendidik mempunyai kepiawaian dan kecermatan dalam menentukan penggunaan model pengajaran tersebut. Melalui model pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan merasa nyaman, aktif, dan semangat sehingga hasil belajar pun meningkat (Kumala et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran *joyful learning* dapat diadopsi sebagai solusi alternatif guna mengantisipasi kejenuhan siswa di ruang kelas. Atmosfer belajar yang penuh kegembiraan, kreatif, serta bersih dari tekanan mental maupun fisik menjadi pilar utama dalam pelaksanaan *joyful learning*. Metode mengajar ini hadir sebagai jawaban untuk mengikis rasa jenuh yang sering melanda siswa di sekolah. Merujuk pada pemikiran Agus Nurjaman, konsep ini menjadi sebuah formulasi proses edukasi yang mengutamakan rasa senang. Melalui pemaknaan dari akar katanya yang berarti pembelajaran yang dinikmati, strategi ini berorientasi pada pembangunan ruang kelas yang kondusif agar siswa mampu menyerap materi tanpa merasa terbebani. (Primaidola & Arsyah, 2023). E. Mulyasa menyatakan bahwa *joyful learning* adalah pembelajaran yang terjadi kekompakan yang kuat antara guru dan siswa tanpa adanya rasa terpaksa atau tertekan sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan siswa juga tidak akan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung (Miskiyyah, 2024).

Target utama serta kegunaan dari implementasi *joyful learning* dalam ruang kelas adalah memberikan ruang bagi guru untuk mengaktualisasikan bakat-bakat terpendam siswa. Lewat pendekatan ini, pendidik dapat memulihkan hakikat dasar dari aktivitas mengajar, yaitu menstimulasi kompetensi internal siswa melalui proses distribusi keilmuan yang jauh dari kesan doktrin atau pemaksaan sepihak, di mana posisi guru bertindak penuh sebagai pemandu dan fasilitator. (Susilowati, 2022).

Langkah-langkah model *joyful learning* terbagi menjadi empat tingkatan, yakni tahap persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penutup. *Pertama*, diawali dengan tahap persiapan yang berfokus pada kesiapan internal siswa untuk memulai proses edukasi. Ketidadaan persiapan yang matang dapat mengakibatkan siswa mengalami hambatan besar atau bahkan berhenti belajar

secara total. Tujuan utama pengondisian ini adalah mematangkan aspek psikis siswa agar lebih percaya diri untuk meraih capaian akademik yang ditargetkan. Selain itu, atmosfer belajar yang stimulatif ini merangsang keberanian siswa untuk bertindak, aktif bertanya, mengutarakan ide-ide baru, serta bersikap kritis terhadap pendapat luar. Strategi ini secara holistik mampu melejitkan daya serap siswa, mengubah proses transfer ilmu menjadi aktivitas yang memuaskan, sekaligus menopang tingkat kebahagiaan, kecakapan, dan kesuksesan siswa di masa depan.

Kedua, tahap penyampaian, yang bertujuan untuk mempertemukan siswa dengan materi belajar melalui awal proses yang positif dan menarik. Pada fase ini, guru menyajikan bahan ajar dengan mengaitkannya pada fenomena konkret yang dapat dijumpai siswa dalam keseharian mereka, serta menghubungkannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Ketiga, tahap pelatihan, yakni fase di mana proses pembelajaran sesungguhnya berlangsung. Pada tahap ini, esensi pembelajaran tidak ditentukan oleh aktivitas guru, melainkan oleh apa yang dipikirkan, diucapkan, dan dilakukan oleh siswa itu sendiri. Pelatihan dapat diwujudkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih suatu keterampilan secara berulang-ulang, meskipun pada awalnya mereka belum berhasil melakukannya dengan sempurna. Siswa kemudian memperoleh umpan balik secara langsung dan kembali mempraktikkan keterampilan tersebut. Selain itu, siswa juga didorong untuk merefleksikan pengalaman yang mereka alami, mengungkapkan perasaan mereka selama proses belajar, serta mengidentifikasi apa yang masih mereka perlukan untuk meningkatkan pencapaian mereka.

Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga terasa seperti sebuah permainan bagi siswa, misalnya dengan mengimplementasikan metode kuis atau pendekatan lainnya. Dalam penyampaian materi, guru dapat menggunakan gambar atau animasi yang mampu menumbuhkan minat dan keceriaan siswa dalam mengikuti pelajaran. Secara khusus pada metode kuis, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang saling berkompetisi untuk meraih posisi juara.

Untuk meningkatkan daya tarik dan mendorong partisipasi aktif siswa, diberikan penghargaan berupa hadiah dan pujian bagi mereka yang berperan aktif dalam kuis. Di samping itu, proses pembelajaran juga dapat diselingi dengan humor agar suasana belajar menjadi lebih santai (Miskiyyah, 2024)

Keempat, Tahap penutup, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah diserap oleh siswa melalui pemusatan perhatian. Proses ini membuka peluang bagi terbentuknya daya ingat yang kuat terhadap apa yang telah dipelajari. Pada kesempatan ini pula, guru bersama siswa merumuskan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilalui. Tidak hanya memberikan kesimpulan secara satu arah, tetapi justru melibatkan siswa secara aktif dalam merangkum dan merefleksikan pelajaran. Model yang digunakan antara lain berupa diskusi ringan, tanya jawab, permainan reflektif, dan penulisan kesimpulan singkat. Tahap penutup dalam Joyful Learning tidak hanya berfungsi sebagai penegas materi, tetapi juga menjadi momen penting untuk melibatkan siswa secara emosional dan intelektual, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan hingga akhir sesi pembelajaran (Handayani et al., 2021).

Keberadaan media pembelajaran sebagai proses internalisasi materi berjalan interaktif dan mampu memacu hasil belajar siswa di ruang kelas menjadi sebuah keharusan. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah penyerapan materi dan mengefektifkan interaksi edukatif. Meskipun terdapat variasi penekanan dalam definisinya, secara umum media pembelajaran dioptimalkan untuk menstimulasi pola pikir, memfokuskan perhatian, serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Atmosfer kelas dapat bertransformasi menjadi lebih interaktif dan memberikan kedalaman makna bagi siswa melalui pemanfaatan media. Disisi lain, media pembelajaran dikonseptualisasikan sebagai untuk menyajikan materi secara lebih atraktif, konkret, dan mudah dicerna.

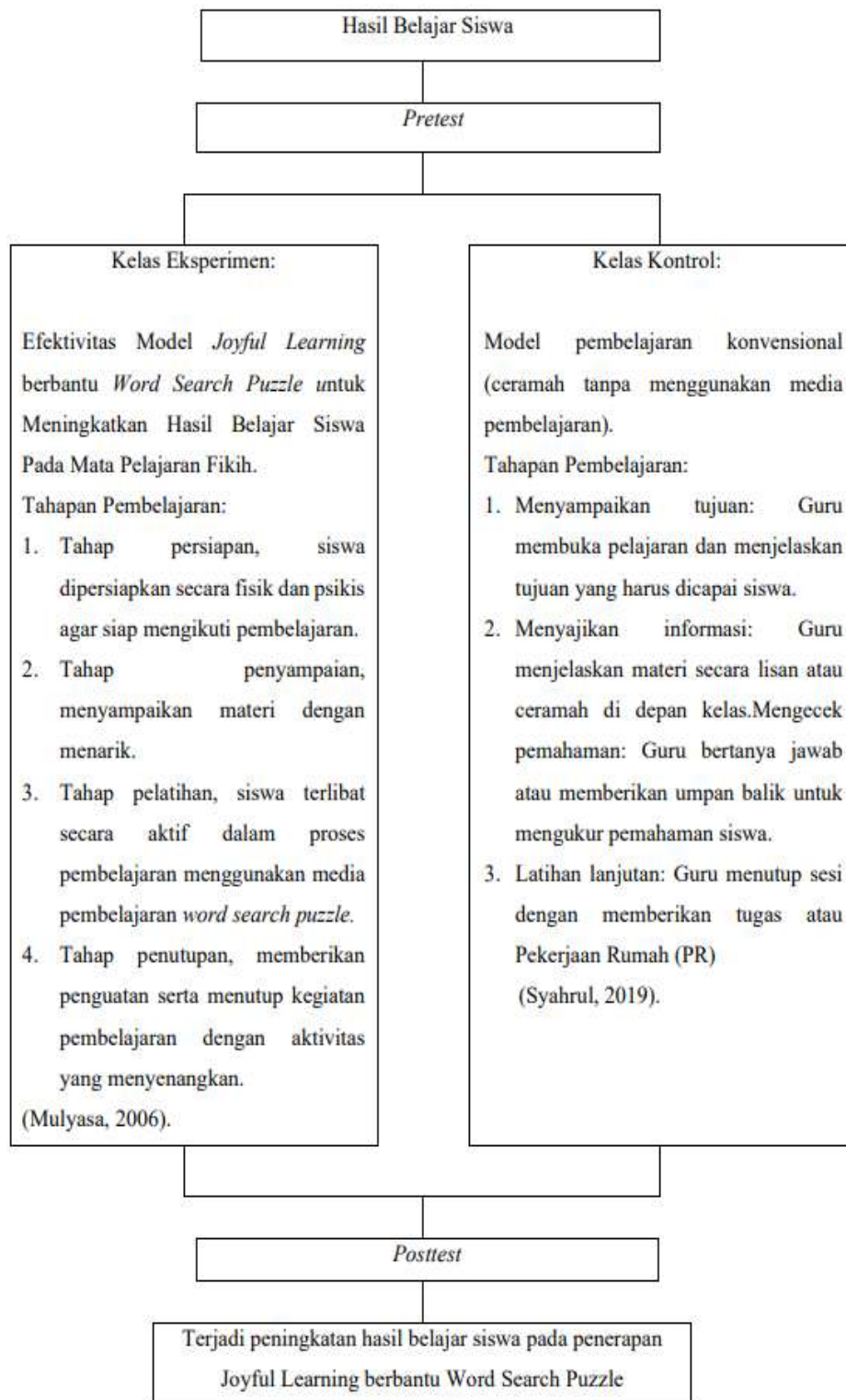
Media yang inovatif berfungsi sebagai penyalur pesan yang mampu mengikat perhatian siswa dari awal hingga akhir sesi. Dalam kaitannya dengan skema *joyful learning*, penerapan *word search puzzle* hadir sebagai instrumen

pendukung yang rekreatif. Secara teknis, media ini memanfaatkan format permainan teka-teki pencarian kata yang disusun dari kombinasi aksara acak di dalam sebuah tabel matrik. (Divanita & Fanani, 2025).

Teknik dalam permainan *Word search Puzzle* adalah menemukan kata-kata yang telah ditentukan dimulai dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri dengan memperhatikan huruf pertama dari kata yang ditentukan. Kata-kata ini bisa ditemukan dalam arah horizontal, vertikal, atau diagonal, dengan kata-kata yang harus dicari namun telah ditentukan sebelumnya dalam permainan ini (Yulianah et al., 2024). Keunggulan *word search puzzle* adalah meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar, membangun kerjasama antar siswa, dalam belajar dengan teman sekelas, dan siswa belajar secara mandiri selayaknya bermain (Yulianah et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwasannya lingkungan sekolah atau suasana kelas sebagai penentu psikologis (kejiwaan) yang paling utama dalam mempengaruhi akademi prestasi siswa (Kumala et al., 2024).

Dalam kerangka berpikir ini, kita melihat bagaimana penerapan model joyful learning berbantu seacrh word puzzle (X) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih (Y).





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara, yang harus membuktikan kebenarannya dengan penyelidikan ilmiah (Yusuf, 2017).

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel X = Model *joyful learning* berbantu *word search puzzle*

Variable Y = Hasil belajar siswa

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penelitian merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Penerapan Model *Joyful Learning* berbantu *Word Search Puzzle* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung.

Ho: Penerapan Model *Joyful Learning* berbantu *Word Search Puzzle* tidak berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil studi terdahulu yang memiliki keterkaitan erat serta relevansi dengan ruang lingkup kajian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Diah Ayu Puspitasari, 2024 melalui karya ilmiahnya yang menelaah implementasi metode *joyful learning* dalam instruksi Geografi pada kelas X2 PA di SMA IT Al-Ittihad Pekanbaru, menggunakan desain deskriptif kualitatif, investigasi tersebut membuktikan bahwa seluruh rangkaian operasional *joyful learning*, mulai dari fase persiapan hingga konklusi, telah diaktualisasikan secara optimal. Dampak positif dari perlakuan ini terlihat pada teratasinya hambatan siswa yang berkaitan dengan rendahnya gairah belajar, kepasifan di kelas, serta kejenuhan selama proses edukasi (Puspitasari, 2024).
2. M. Badhik pada tahun 2023 mengeksplorasi eksperimentasi strategi pembelajaran berbasis kesenangan ini pada klaster bidang studi Fiqih di Madrasah Diniyah Miftahul Hidayah Katur Gayam Bojonegoro. Menggunakan kerangka kualitatif, kajian tersebut membuahkan dua kesimpulan mendasar. Poin pertama, operasionalisasi strategi *joyful*

learning di madrasah ini dikelola lewat tiga fase berkala, yaitu pemetaan rencana, eksekusi lapangan, dan penilaian akhir. Pada fase awal, pendidik mengkondisikan bahan ajar spesifik yang diselaraskan dengan taktik mengajar yang relevan. Fase eksekusi dipecah ke dalam aktivitas pembuka, kegiatan inti, serta bagian akhir. Sementara itu, fase penilaian akhir mencakup pengukuran komprehensif pada domain *kognitif*, *afektif*, serta *psikomotorik*. Poin kedua berkaitan dengan variabel determinan di lapangan, di mana kesiapan santri dalam membawa perangkat belajar menjadi kendala utama, sedangkan ketersediaan literatur kitab yang representatif menjadi elemen penyokong kelancaran program. (Badhik, 2023).

3. Agus Fathoni Prasetyo dan Qoridatul Mu'awanah, 2023 Studi mereka membedah dampak dari implementasi strategi joyful learning terhadap tingkat partisipasi aktif siswa dalam ruang kelas pada pembelajaran Fiqih di jenjang kelas V MI. Berdasarkan hasil analisis data di MI Miftahurrohman Senori Tuban, ditemukan adanya dampak positif yang sangat signifikan pada tingkat keaktifan siswa. Pembuktian secara statistik melalui estimasi uji-t memperlihatkan nilai thitung mencapai 2,828, angka yang berada di atas ambang batas ttabel sebesar 1,771 dengan derajat bebas $df = N-1$ pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian yang menunjukkan $thitung > ttabel$ ini menjadi dasar kuat untuk menggugurkan hipotesis nol (H_0) dan meloloskan hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa atmosfer belajar berbasis joyful learning secara nyata menstimulasi keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas V MI (Agus Fathoni Prasetyo & Qoridatul Mu'awanah, 2020).
4. Zakiyyatul Miskiyyah, 2024 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Metode Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di SMP Mu'allimat NU Gresik". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode penelitiannya. Riset kuantitatif ini sengaja dirancang demi

menguji kadar pengaruh dari model belajar interaktif tersebut bagi hasil belajar siswa. Melalui pembuktian empiris menggunakan rumus korelasi *product moment*, ditemukan bahwa angka koefisien korelasi antara variabel X dan Y menyentuh 0,665. Data tersebut melesat melebihi angka acuan pada r_{tabel} dengan parameter signifikansi 1% yang hanya sebesar 0,418. Mengingat nilai indeks hitung lebih besar daripada nilai tabelnya, maka diambil sebuah konklusi mutlak bahwa keterikatan antara kedua variabel bernilai valid dan signifikan (Miskiyyah, 2024).

Tabel 1. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Tahun/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Diah Ayu Puspitasari, 2024. Analisis Penerapan Strategi Joyful Learning pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X2 PA di SMA IT Al-Ittihad Pekanbaru”	Varibael x <i>joyful learning</i>	Perbedaan variabel X yaitu berbantu <i>word search puzzle</i>
2	M. Badhik, 2023 dalam penelitiannya yang berjudul penerapan strategi pembelajaran joyfull learning pada mata pelajaran fiqih di madrasah diniyah miftahul hidayah katur gayam bojonegoro.	Varibael x <i>joyful learning</i>	Hasil belajar siswa diposisikan sebagai variabel Y pada penelitian ini

3	Agus Fathoni Prasetyo dan Qoridatul Mu'awanah, 2023 dengan judul "pengaruh strategi joyful learning terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran fiqih di kelas V MI".	Varibael x <i>joyful learning</i>	Hasil belajar siswa diposisikan sebagai variabel Y pada penelitian ini
4	Zakiyyatul Miskiyyah, 2024 dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Metode Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Di Smp Mu'allimat Nu Gresik.	Varibael x <i>joyful learning</i>	Perbedaan variabel X yaitu berbantu <i>word search puzzle</i>

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa model *joyful learning* mampu meningkatkan hasil belajar atau aktivitas siswa. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa model tersebut digunakan untuk mata pelajaran fiqih. Namun, peneliti belum menemukan penelitian yang mengintegrasikan model *joyful learning*

dengan *word search puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih. Celah inilah yang menjadi kekuatan penelitian ini, yaitu model *joyful learning* berbantu *word search puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih.

