

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar merupakan hal yang 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 prestasi belajar siswa ini diperlukan 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 prestasi belajar yang optimal (Hamid, 2022).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor yang datang dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa (Karimah, 2013). Faktor yang datang dari dalam diri siswa diantaranya adalah faktor kelelahan dan faktor psikologi. Faktor kelelahan bisa terdiri dari kesehatan, kenyamanan, dan ketenangan. Sedangkan faktor psikologi yang terdiri dari minat, bakat, motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Adapun faktor yang berasal dari luar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat seperti cara orangtua mendidik anak, cara sekolah menyelenggarakan pembelajaran serta lingkungan masyarakat dan teman bergaul (Aisyah, dkk., 2017).

Salah satu komponen penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan adalah ketepatan menentukan 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 akan dapat berproses secara efisien dan efektif dalam kegiatan belajar-mengajar menuju tujuan pendidikan (Bunyamin, 2017). Metode pembelajaran adalah *a way in achieving something* atau cara untuk mencapai sesuatu. Suatu cara untuk menyajikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Helmiati, 2012).

Metode merupakan upaya untuk megimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Aswan, 2016). Tanpa metode, suatu pesan pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara optimal dan mengakibatkan tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. Menerapkan suatu strategi 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 menyenangkan (Darmansyah, 2012).

Berkaitan dengan pentingnya peran guru dalam merancang strategi pembelajaran, Manullang menyatakan bahwa kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sasaran merupakan bagian dari profesionatitasnya sebagai pendidik. Guru yang memiliki sikap profesional sebagai pendidik akan selalu dirindukan oleh siswanya (Darmansyah, 2012).

Metode pembelajaran dalam Islam tentunya tidak terlepas dari sumber pokok yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an banyak menjelaskan tentang metode pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat (*Al-Nahl* : 125):

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *“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”*

Selama ini sering kita jumpai metode ceramah masih dominan digunakan para pendidik dalam menyampaikan materi, ditambah dengan adanya ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang membuat hasil belajar siswa kurang maksimal (Aisyah, dkk., 2017). Siswa sekedar mengikuti pelajaran dengan mendengar ceramah dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Cara pandang seperti ini kini mulai ditinggalkan seiring dengan munculnya kesadaran yang makin kuat di dunia pendidikan bahwa proses belajar mengajar efektif apabila peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berkreasi serta belajar dalam suasana yang menyenangkan (Helmiati, 2012). Guru merupakan pemegang peranan utama dalam pembelajaran sebagai inti dari proses pendidikan (Hapudin, 2021). Peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik secara tidak langsung menuntut kepada seorang guru untuk lebih mengembangkan dan mengelola metode pembelajaran. Semua dilakukan sebagai usaha memaksimalkan hasil yang diharapkan dan mencapai tujuan pendidikan.

Guru harus mengenal karakteristik peserta didik, karena dengan mengenal karakteristik peserta didik akan membantu guru dalam mengantarkan peserta didik untuk mengejar cita-cita yang diinginkan. (Meriyati, 2015). Dunia anak identik dengan dunia bermain, bercerita dan bernyanyi. Karena itulah upaya pembelajaran yang sesuai dengan minat dan usia anak perlu terus-menerus diujicobakan sehingga belajar menjadi menyenangkan dan mengasyikkan (Indayani & Mawardi, 2020). Pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan peserta didik akan terasa nyaman dan senang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode yang sesuai dengan karakteristik dan usia perkembangan anak (Hamid, 2022).

Metode pembelajaran harus menyesuaikan karakteristik peserta didik. Karena pembelajaran diwujudkan dengan mengikutsertakan siswa untuk aktif dan ikut serta dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi hidup dan mendapat hasil sesuai dengan yang diharapkan. Setiap guru dapat memilah dan memilih strategi yang sesuai dengan usia perkembangan peserta didik. Maka dengan itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam upaya memfasilitasi keaktifan peserta didik yang salah satunya adalah metode *Joyfull Learning*.

Metode ini cocok diterapkan di madrasah ibtidiyyah 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 dan aktif. Guru memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan sebagai wahana belajar sambil bermain.

Berdasarkan studi pendahuluan, diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas 3 di MI Jam'iyatul Hikmah pada ulangan harian mata pelajaran akidah akhlak mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68 dengan kategori cukup. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran 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 siswa yang rendah.

Penggunaan metode yang tepat dapat menjadi solusi untuk menghidupkan suasana belajar dan mengatasi kesulitan belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam melibatkan peran aktif siswa adalah metode pembelajaran *Joyfull Learning*. 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 (Azizah, dkk., 2019).

Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik 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 yang rileks dan menyenangkan, banyak strategi yang bisa diterapkan, lebih bervariasi dalam penyampaian materi pembelajarannya serta dapat merangsang kreativitas dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Putri, 2019). Guru dapat mengkombinasikan metode, media, teknik dan pendekatan dalam mengelola pembelajaran menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Peneliti memberikan judul pada penelitian ini dengan "Pengaruh Penerapan Metode *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak" Penelitian *Pre-Eksperimen* di Kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan metode *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang?
3. Sejauh mana pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan metode *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang.
2. Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan metode *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang.
3. Pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Karawang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah wawasan tentang penggunaan dan pengaruh metode *Joyfull Learning* dalam pelajaran Akidah Akhlak.
 - b. Berguna sebagai pengetahuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam serta bermanfaat bagi dunia pendidikan secara umum.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.
- 2) Meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, dan interaktif.

E. Kerangka Berpikir

Pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain (Poerwadarminta, 1991). Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu ke bentuk yang kita inginkan (Zain, 1996). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa pengaruh merupakan sebuah hal abstrak yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial.

Penerapan sebagai tingkat kemampuan berpikir lebih tinggi dari pemahaman (Usman, 2014). penerapan 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 (Nasution, 2014). Penerapan biasa diartikan sebagai rencana yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk nyata.

Metode *Joyfull Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure) (Mulyasa, 2006). Proses pembelajaran menyenangkan adalah terciptanya lingkungan belajar yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat siswa ragu untuk mencoba (Hartono, 2013). Metode *Joyfull Learning* adalah sistem pembelajaran yang efektif berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri murid.

Hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman dan penalaran peserta didik akan suatu hal. Pemahaman ini merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah melakukan suatu pembelajaran. Hasil belajar kognitif akan menjadi pengetahuan peserta didik untuk dapat diterapkan dalam bentuk sikap dan keterampilan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh murid berkat adanya usaha atau proses berpikir dalam pembelajaran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Ketentuan tinggi dan rendahnya hasil belajar kognitif siswa tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan guru. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Metode pembelajaran juga akan menentukan arah proses pembelajaran dan akan menggambarkan bagaimana aktivitas pada proses belajar mengajar. pembelajaran dengan menggunakan metode *Joyfull Learning* 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.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban dan aktif melibatkan siswa adalah *Joyfull Learning* atau pembelajaran menyenangkan. Metode *Joyfull Learning* adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa melalui pembelajaran menyenangkan dengan lebih menekankan belajar sambil bekerja atau *learning by doing*. Pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran (Asmani, 2011).

Strategi pembelajaran menyenangkan adalah upaya guru untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang suatu strategi yang dapat membuat pembelajaran itu menyenangkan (Darmansyah, 2012). Banyak bentuk pembelajaran menyenangkan yang dapat dikembangkan, beberapa diantaranya adalah dengan menggunakan variasi gaya mengajar, bernyanyi sambil belajar, bermain sambil belajar, menonton sambil belajar, dan pengaturan variasi ruang belajar (Suparman, 2010).

Pembelajaran menyenangkan memiliki arti bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif. Sehingga tujuan yang diharapkan tercapai secara maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi *reward* bagi peserta didik, yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan pembelajaran berikutnya (Aswan, 2016).

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

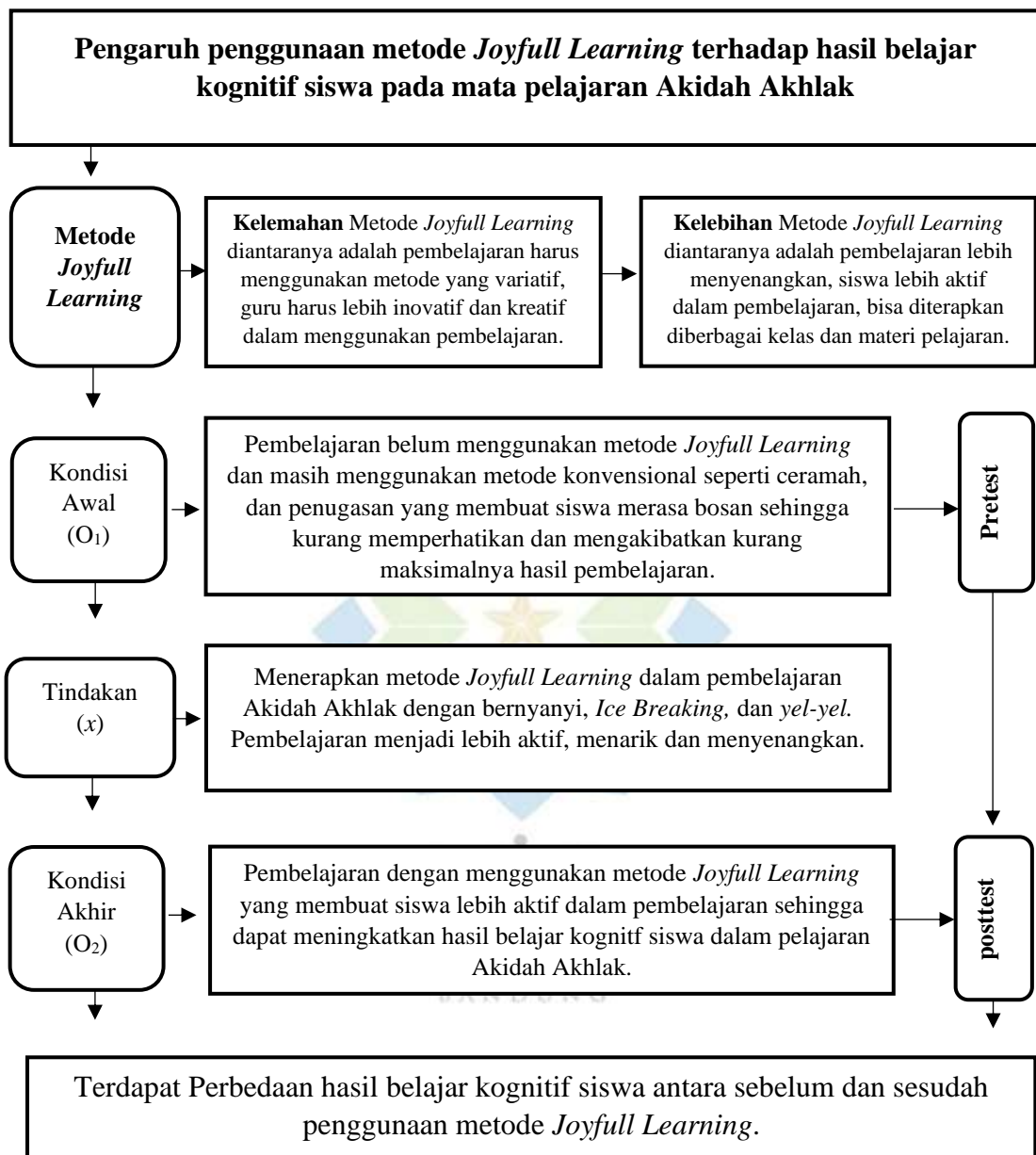
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan berdasarkan studi pendahuluan tentang hasil belajar kognitif siswa yang masih berada dalam kategori cukup karena nilai rata-rata ulangan harian siswa hanya sebesar 68. Penggunaan metode ceramah yang masih dominan digunakan membuat pembelajaran menjadi tidak aktif. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Joyfull Learning* karena metode ini mengikutsertakan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan dapat mewartakan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar kognitif siswa. Pembelajaran dengan metode *Joyfull Learning* diharapkan akan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta dalam melewati ujian sehingga nilai yang dicapai akan maksimal. Metode pembelajaran ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini 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 adalah dengan menerapkan tahapan-tahapan metode *Joyfull Learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan bernyanyi, *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 dengan menggunakan metode *Joyfull Learning*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan metode *Joyfull Learning*. Hasil *pretest* dan *Posttest* akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *Joyfull Learning*. Jika hasil *posttest* lebih besar dari *pretest* berarti menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III di MI Jam'iyatul Hikmah Karawang.

Bagan 1. 1. Skema Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu diuji kebenarannya (Siregar, 2013). Adapun hipotesis dari penelitian ini diduga:

H₁ : Terdapat pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Jam'iyatul Hikmah Kec. Batujaya Kab. Karawang.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siti Nurbaiti Rizko, “*Strategi Joyfull Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Jatimulyo Lampung Selatan*” (Rizqo, 2016).

Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan diterapkannya strategi *Joyfull Learning* pada mata pelajaran 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 di sekolah tingkat dasar. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang mana penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

2. Siti Nur Maulidia, “*Pengaruh penerapan strategi Joyfull Learning terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar*” (Maulidia, 2016).

Hasil dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro yang dapat dilihat dari perbandingan hasil nilai pre-test dan posttest. Penelitian ini juga membahas mengenai pengaruh metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah fokus penelitian yang lebih spesifik terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, mata pelajaran, tempat dan waktu penelitian.

3. 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*” (Alamsyah & Ahwa, 2020).

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*

4. Sri Rahayu Putri, “*Efektivitas Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makasar*” (Putri, 2019).

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 %.

5. M Syaiful Aqil, dkk., "*Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri*"(Aqil, dkk., 2020).

Hasil dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa implementasikan *Joyfull Learning* dengan metode Mind Mapping dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X TKI 5 SMKN 5 kota Malang membuat peserta didik merasa nyaman dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai acuan guru dalam pembelajaran dikelas. Penelitian ini juga menjelaskan faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian *Joyfull Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Setelah melihat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa, peneliti ingin melanjutkan dari penelitian sebelumnya dengan fokus dan lokasi penelitian yang berbeda. Kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian tentang pengaruh metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Penelitian ini juga akan berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas III MI Jam'iyatul Hikmah dengan menggunakan penelitian Pre-Eksperimen pretest dan posttest design.