

***JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH***
**(Studi Kasus di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu
Al-Hidayah Kabupaten Sumenep)**

DISERTASI

Diajukan untuk memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Doktor dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh

**FIENA SAADATUL UMMAH
NIM. F03118025**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Fiena Saadatul Ummah

NIM : F03118025

Program : Doktor (S-3)

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa DISERTASI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 25 Juni 2022

Saya yang menyatakan,



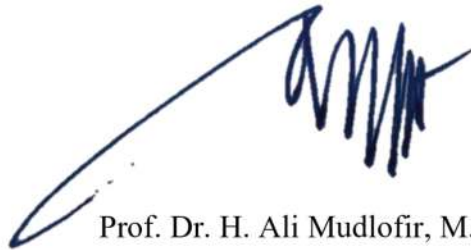
FIENA SAADATUL UMMAH

PERSETUJUAN PROMOTOR

Disertasi berjudul “*Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah (Studi Kasus di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep)” yang ditulis oleh Fiena Saadatul Ummah ini telah disetujui untuk diuji terbuka
Pada tanggal 25 Juli 2022

Oleh:

PROMOTOR



Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.

PROMOTOR

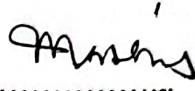
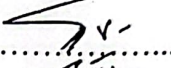
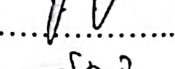
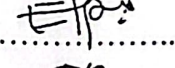


H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D.

PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN DISERTASI TERBUKA

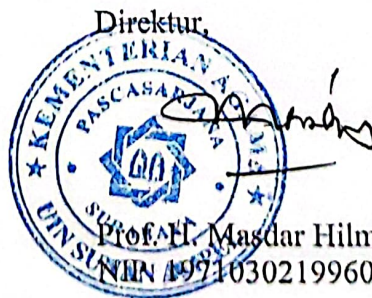
Disertasi berjudul "*Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah (Studi Kasus di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep)" yang ditulis oleh Fiena Saadatul Ummah ini telah diuji dalam Ujian Disertasi Tertutup pada tanggal 05 Agustus 2022

Tim Penguji:

- | | | |
|---|-----------------|---|
| 1. Prof. H. Masdar Hilmy, S.Ag, MA, Ph.D. | (Ketua) |  |
| 2. Prof. Dr. Kusaeri, M.Pd . | (Sekretaris) |  |
| 3. Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. | (Promotor) |  |
| 4. H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed., Ph.D. | (Promotor) |  |
| 5. Prof. Dr. H. Ahmad Pathoni, M.Ag. | (Penguji Utama) |  |
| 6. Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. | (Penguji) |  |
| 7. Dr. H. Asep Saepul Hamdani, M.Ag. | (Penguji) |  |

Surabaya, 27 September 2022

Direktur,



Prof. H. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D
NIDN 197103021996031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FIENA SAADATUL UMMAH
NIM : F03118025
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : fienasaadatulummah92@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☐ Tesis ☒ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI

SEKOLAH (Studi Kasus di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah

Kabupaten Sumenep)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 JULI 2023

Penulis



(FIENA SAADATUL UMMAH)

ABSTRAK

Fiena Saadatul Ummah, 2022, “*Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah (Studi Kasus di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep)”, Disertasi, Program Doktor Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, Promotor: Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed., Ph.D.

Kata kunci: Pembelajaran PAI, model pembelajaran, *Joyfull Learning*

Joyfull learning merupakan suatu sistem proses pembelajaran secara menyenangkan. *Joyfull learning* menyajikan cara belajar yang asyik, dimana peserta didik diajak belajar sambil bermain, artinya proses pembelajaran dikemas dalam situasi menyenangkan, baik dilaksanakan di dalam kelas maupun di alam sekitar. Pembelajaran yang menyenangkan diharapkan mampu menciptakan daya minat, kreativitas dari siswa secara sempurna, sehingga menumbuhkan proses pembelajaran yang baik.

Ada tiga pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu: aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep, respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI, dan dampak aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data ditempuh melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah meliputi beberapa indikator yakni terciptanya proses integrasi pendidikan agama dan umum, terbentuknya aktivitas nalar dan dialog, terciptanya proses berpikir bersama, tumbuhnya suasana hati yang menyenangkan, terciptanya motivasi dan keinginan yang keras untuk belajar, terciptanya aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif, aktivitas menganalisis masalah, dan terciptanya aktivitas presentasi. Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu memberikan tanggapan positif dan antusias yang meliputi senang melaksanakan aktivitas diskusi, semangat menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI, senang dan antusias berlomba-lomba mencari jawaban dari suatu pertanyaan yang berupa teka-teki, serta senang mengkaji suatu topik dan dihubungkan dengan cerita dalam kehidupan siswa sehari-hari. Dampak penerapan *joyfull learning* mempengaruhi pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter.

ABSTRACT

Fiena Saadatul Ummah, 2021, " *Joyfull Learning in Islamic Religious Education Learning in Schools (Case Study at Luqman Hakim Integral Junior High School and Al-Hidayah Integrated Islamic Junior High School, Sumenep Regency)*", Dissertation, Islamic Education Doctoral Program Postgraduate Program UIN Sunan Ampel Surabaya, Advisors: Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. and H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed., Ph.D.

Keywords: Islamic Religious Education, model of learning, joyfull learning

Joyful learning is a fun learning process system. Joyful learning presents a fun way of learning, where students are invited to learn while playing, meaning that the learning process is packaged in fun situations, both in the classroom and in the natural environment. Through fun learning, it is expected to be able to create interest and creativity from students perfectly, so that it fosters a good learning process.

Three main problems will be discussed in this study, namely: Joyfull Learning activities in learning Islamic religious education at Luqman Hakim Integral Junior High School and Al-Hidayah Integrated Islamic Middle School in Sumenep Regency, student responses to Joyfull Learning activities in Islamic religious education learning, and the impact of Joyful Learning activities in learning Islamic religious education at Luqman Hakim Integral Junior High School and Al-Hidayah Integrated Islamic Middle School, Sumenep. This study uses a type of qualized research with fenoy approach. In this study, data collection techniques using observation, an instructure spring and documentation. In analyzing the data, it is taken through data reduction, data presentation, and drawing conclusions and verification

The results showed that Joyful learning activities in Islamic Religious Education learning in schools include several indicators, namely the creation of an integration process of religious and general education, the formation of reasoning and dialogue activities, the creation of a shared thinking process, the growth of a pleasant mood, the creation of motivation and a strong desire to learn, the creation of activities playing while learning, creating a conducive learning environment, analyzing problem activities, and creating presentation activities. Students' responses to joyful learning activities in learning Islamic Religious Education in schools are giving positive and enthusiastic responses which include being happy to carry out discussion activities, enthusiasm for analyzing problems related to the topic of learning Islamic religious education, happy and enthusiastic competing to find answers to a question that in the form of puzzles, and likes to study a topic and connect it with stories in students' daily lives. The impact of implementing joyful learning affects the cognitive, affective, psychomotor and character education aspects.

ملخص البحث

فيينا سعادة الأمة، ٢٠٢٢، "التعلم الممتع في التربية الدينية الإسلامية التعلم في المدارس (دراسة حالة في مدرسة لقمان الحكيم الثانوية المتكاملة ومدرسة الهداية الثانوية الإسلامية المتكاملة جونيور سومنيب ريجنسي)"، أطروحة، برنامج الدكتور في التربية الإسلامية لكلية الدراسات العليا في جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية بسورابايا، المشرف: الأستاذ الدكتور عليّ مظافر، الحاج الماجستير والدكتور محمد شيف الدين، الحاج الماجستير.

كلمات مفتاحية: تعليم التربية الإسلامية، أساليب التعليم، طرق التعليم، التعلم الممتع.

التعلم الممتع هو نظام عملية تعلم ممتع. يقدم التعلم الممتع طريقة ممتعة للتعلم ، حيث يتم دعوة الطلاب للتعلم أثناء اللعب ، مما يعني أن عملية التعلم يتم تجميعها في مواقف ممتعة ، يتم إجراؤها في الفصل وفي البيئة المحيطة الطبيعية. من خلال التعلم الممتع ، من المتوقع أن تكون قادرة على خلق الاهتمام والإبداع من الطلاب بشكل مثالي ، بحيث تعزز عملية التعلم الجيدة.

ثمة ثلاثة أسئلة البحث هي: أنشطة تعليمية ممتعة في تعليم التربية الدينية الإسلامية، واستجابات الطلاب لأنشطة التعلم المبهج في تعلم التربية الدينية الإسلامية ، وتأثير أنشطة التعلم المبهج في التعليم الديني الإسلامي التعلم في مدرسة لقمان الحكيم الثانوية المتكاملة ومدرسة الهداية الثانوية الإسلامية المتكاملة، سومنيب ريجنسي. نهج البحث المنهج النوعي باستخدام دراسة حالة. الطرق التي استخدمها البحث في جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلة شبه المقننة والتوثيق. تم تحليل البيانات بتخفيضها وعرضها والاستنتاج والمراجعة.

لقد أشارت نتائج البحث إلى أن تتضمن أنشطة التعلم المبهج في التربية الدينية الإسلامية التعلم في المدارس عدة مؤشرات ، وهي إنشاء عملية تكامل للتعليم الديني والتعليم العام ، وتشكيل أنشطة التفكير والحوار ، وخلق عملية تفكير مشتركة ، ونمو مزاج لطيف ، خلق الحافز والرغبة القوية في التعلم ، وخلق أنشطة تلعب أثناء التعلم ، وخلق بيئة تعليمية مواتية ، وتحليل أنشطة المشكلة ، وإنشاء أنشطة العرض. ردود فعل الطلاب على أنشطة التعلم المبهجة في تعلم التربية الدينية الإسلامية في المدارس تعطي ردودًا إيجابية وحساسية تشمل السعادة لإجراء أنشطة المناقشة ، والحماس لتحليل المشكلات المتعلقة بموضوع تعلم التربية الدينية الإسلامية ، والتنافس السعيد والحماسي للعثور على يجيب على سؤال على شكل ألغاز ، ويجب دراسة موضوع ويرتبط بقصص في حياة الطلاب اليومية. أثر تنفيذ التعلم المبهج يؤثر على الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية وتعليم الشخصية.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PRASYARAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PROMOTOR	iv
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN DISERTASI TERBUKA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
ABSTRAK	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan Penelitian.....	18
D. Kegunaan Penelitian.....	18
E. Kerangka Teoritik.....	19
F. Penelitian Terdahulu.....	36
G. Metode Penelitian	52
H. Sistematika Pembahasan	62

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Paradigma Model <i>Joyfull Learning</i>	65
1. Pengertian Model <i>Joyfull Learning</i>	65
2. <i>Joyfull Learning</i> dalam Tinjauan Psikologis	74
3. Karakteristik Model <i>Joyfull Learning</i>	81
4. Prinsip-prinsip Model <i>Joyfull Learning</i>	89
5. Jenis-jenis <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran	95
6. Respon dan Dampak <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran.	115
B. Paradigma Pembelajaran PAI.....	118
1. Pengertian Pembelajaran PAI.....	118
2. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI.....	124

BAB III. SETTING PENELITIAN

A. SMP Integral Luqman Hakim Sumenep.....	131
B. SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep	133
C. Waktu Penelitian	138

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian	139
1. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI.....	139
a. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep	139
b. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep ...	155
c. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI.	163

2. Respon Siswa terhadap Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI	166
a. Respon Siswa terhadap Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep	166
b. Respon Siswa terhadap Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep	176
3. Dampak Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah	181
a. Dampak Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep	181
b. Dampak Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep	191
B. Analisis Data Lintas Situs	197
C. Temuan Penelitian	208

BAB V. PEMBAHASAN

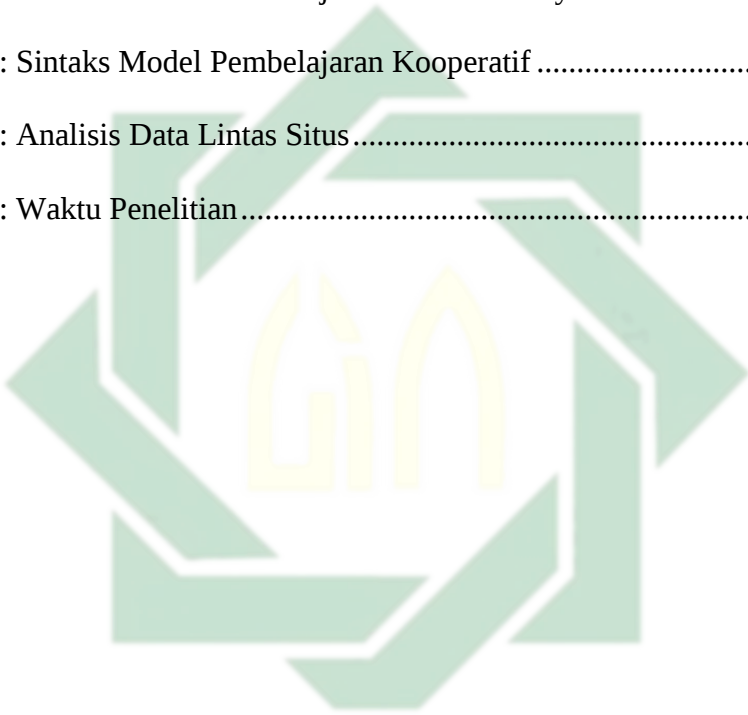
A. Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep	210
--	-----

B. Respon Siswa terhadap Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep	222
C. Dampak Aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep.....	229
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	237
B. Implikasi Penelitian	238
C. Keterbatasan Studi.....	247
D. Rekomendasi	248
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Persamaan dan perbedaan kajian penelitian	49
Tabel 2.1: Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek	108
Tabel 2.2: Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	114
Tabel 4.1: Analisis Data Lintas Situs	207
Tabel 3.1: Waktu Penelitian	138



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Proses <i>Problem Based Learning</i>	100
Gambar 4.1 : Konsep Belajar Menyenangkan SMP Integral Luqman Hakim Sumenep.....	140
Gambar 4.2 : Konsep Belajar Menyenangkan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep.....	156
Gambar 4.3 : Temuan Konsep <i>Joyfull Learning</i> dalam pembelajaran PAI	163
Gambar 4.4 : Jumlah siswa dalam merespon aktivitas <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI SMP Luqman Hakim.....	166
Gambar 4.5 : Respon siswa terhadap aktivitas <i>Joyfull Learning</i> pada mata pelajaran PAI	169
Gambar 4.6: Respon Siswa pada aktivitas diskusi, tanya jawab dan bermain dalam pembelajaarn PAI.....	172
Gambar 4.7: Jumlah siswa dalam merespon aktivitas <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI SMPIT Al-Hidayah	176
Gambar 4.8: Respon siswa terhadap aktivitas <i>joyfull learning</i> pada pembelajaran PAI	178
Gambar 4.9: Aspek perubahan pada aktivitas <i>Joyfull Learning</i> dalam pembelajaran PAI	182
Gambar 4.10: Perubahan siswa dalam aktivitas <i>joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI	185
Gambar 4.11: Dampak aktivitas <i>joyfull learning</i> bagi siswa	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat melaksanakan proses belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung pada motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pemelajar yang memiliki motivasi yang tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.¹ Dengan demikian, desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas guru, akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pada zaman ini, diakui atau tidak, sebagian besar guru mengajar menggunakan model dan metodologi mengajar yang tradisional. Cara mengajar

¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 16–17.

tersebut lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*),² sedangkan para siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan subjek. Guru memberikan ceramah kepada siswa-siswanya, sementara mereka hanya mendengarkan. Cara mengajar yang tradisional menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapatnya. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru.³ Dalam hal ini, pendidikan menjadi sarana yang efektif untuk melakukan transformasi masyarakat dan bangsa ke arah yang lebih baik. Hal ini disadari oleh setiap bangsa dalam upayanya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, maka yang perlu dilakukan adalah memperbaiki mutu pendidikannya.

Trianto menyatakan bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sulit untuk bisa dilatih kembali, dan kurang bisa mengembangkan diri. Hal ini juga tampaknya mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah belum banyak menyentuh atau mengembangkan kemampuan adaptasi siswa.⁴ Padahal, peran guru di sekolah sangat berperan penting dan mampu mempengaruhi proses pembelajaran. Sebagai seorang guru yang selalu berinteraksi dengan siswanya setiap hari, harus mampu melakukan

² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 17.

³ Ibid.

⁴ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014), 2.

inovasi dalam pembelajaran.⁵ Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam melakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan menciptakan model-model pembelajaran baru sehingga siswa tidak mengalami kebosanan serta dapat menggali pengetahuan dan pengalaman secara maksimal.

Model pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.⁶ Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu yang meliputi tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, komputer, kurikulum, dan lain sebagainya.⁷ Dengan demikian, model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Ada beberapa macam model pembelajaran yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Model-model tersebut diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran langsung, *active learning*, *discovery learning*, dan lain sebagainya. Adanya

⁵ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 20.

⁶ Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 22.

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 13–14.

variasi model tersebut sebenarnya dapat menguntungkan kita, yaitu kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan yang dihadapi di lapangan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).⁸ Selain itu juga, kita dapat mengembangkan model-model yang sudah ada sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih bermakna dan berkembang.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami ajaran Islam (*knowing*), terampil melakukan ajaran Islam (*doing*), dan melakukan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (*being*). Karakteristik utama PAI adalah banyaknya muatan komponen *being*, di samping sedikit komponen *knowing* dan *doing*. Hal ini menuntut perlakuan pendidikan yang banyak berbeda dari pendidikan bidang studi umum.⁹ Dengan demikian, pembelajaran untuk mencapai *being* yang tinggi lebih mengarahkan pada usaha pendidikan agar murid melaksanakan apa yang diketahuinya itu dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, untuk melahirkan peserta didik yang berkualitas, maka pembelajaran PAI harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh positif bagi peserta didik, diantaranya melibatkan proses komunikasi, kolaborasi atau interaksi,

⁸ Muhammad Rohman and Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), 198.

⁹ Muhammad Iwan Abdi, "Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI," *Dinamika Ilmu* 11, no. 1 (June 2011): 6.

berpikir kritis, dan kreativitas. Karena apa hebatnya memiliki kemampuan berpikir dalam proses memecahkan masalah PAI, jika siswa tidak mampu mengimplementasikannya dalam berinteraksi dengan orang lain?. Pada era global saat ini kemampuan untuk menjalin kerja sama dengan orang lain merupakan kebutuhan mutlak bagi setiap orang yang ingin berhasil.¹⁰ Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk bisa berkolaborasi dengan teman-teman kelasnya sehingga mereka mampu menyesuaikan diri dengan tepat dan menghargai berbagai perbedaan pendapat dalam menciptakan ide-ide baru. Bahkan peserta didik mampu menikmati pembelajarannya dengan baik dan menyenangkan yakni melalui pembelajaran *Joyfull Learning*. Dengan kondisi bahagia, peserta didik dapat berkreativitas lebih optimal, lebih tekun dalam belajar, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan lahir dan batinnya.

Disamping itu, untuk membantu melancarkan pembelajaran, dibutuhkan adanya panca indera, misalnya jika lingkungan belajar tidak memuaskan indra mata seperti gambar dan tulisan tidak menarik, tidak ada alunan ritme nada yang terdengar oleh telinga. Ditambah udara pengap dan tidak sejuk maka yang terjadi adalah terganggunya proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Akan tetapi, berbeda bila menerapkan pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning*. *Joyfull learning* merupakan suatu sistem proses pembelajaran secara menyenangkan. *Joyfull learning* menyajikan cara belajar yang asyik, dimana peserta didik diajak belajar sambil bermain, artinya

¹⁰ Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 29.

proses pembelajaran dikemas dalam situasi menyenangkan, baik dilaksanakan di dalam kelas maupun di alam sekitar. Melalui pembelajaran yang menyenangkan diharapkan mampu menciptakan daya minat, kreativitas dari siswa secara sempurna, sehingga menumbuhkan proses pembelajaran yang baik.

Joyfull learning dalam hal ini dipahami sebagai aktivitas pembelajaran di mana guru dan siswa berinteraksi dengan bebas tanpa ada perasaan tertekan atau terpaksa, dan mereka sama-sama menikmati pembelajaran. Guru dalam hal ini memposisikan dirinya sebagai mitra siswa atau fasilitator dalam pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat. *Joyfull learning* dapat mengembangkan pola berpikir siswa, membangun konsep sendiri, dan mampu merumuskan suatu kesimpulan, sehingga membuat siswa *interest* dengan pembelajarannya. Pembelajaran *joyfull learning* membutuhkan stimulus dan tools untuk merangsang peserta didik agar lebih memahami materi dan lebih aktif dalam belajarnya

Ada beberapa kajian empiris tentang model *Joyfull Learning*, diantaranya yaitu *pertama*, kajian tentang *Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching* yang dilakukan oleh Hilary G. Conklin. Kajian ini membahas tentang aktivitas bermain yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan pilihan dan pengarahan diri, kreasi imajinatif, dan keadaan tanpa tekanan. Kegiatan ini memberikan respon dan

pengaruh positif bagi peserta didik sehingga mereka mengalami kegembiraan dan memiliki minat belajar yang tinggi.¹¹

Kajian empiris kedua yakni tentang *A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication* yang dilakukan oleh Chun-Wang WEI. Penelitian ini mendemonstrasikan desain sistem pembelajaran *Joyfull Learning* dengan fitur yang fleksibel, mobile, dan menyenangkan. Selain itu, bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi pembelajaran tersebut yang diimplementasikan dengan menggunakan teknologi robot dan Radio-Frequency IDentification (RFID). Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk latihan langsung, membantu mereka berkonsentrasi pada pengajaran dan kegiatan belajar, memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dan memiliki lebih banyak waktu berpikir untuk konstruksi pengetahuan. Bahkan meningkatkan motivasi peserta didik serta menciptakan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran.¹² Dengan demikian, peserta didik memiliki lebih banyak waktu berpikir untuk konstruksi pengetahuan.

Adapun kajian tentang pembelajaran *Joyfull Learning* yakni *Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science* yang dikaji oleh S. Anggoro, W. Sopandi, dan M. Sholehuddin. Penelitian ini

¹¹ Hilary G. Conklin, "Toward More Joyful Learning: Integrating Play into Frameworks of Middle Grades Teaching," *American Educational Research Journal* 51, no. 6 (Desember 2014): 1227–1249, DOI: 10.3102/0002831214549451.

¹² Chun-Wang WEI et al., "A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication," *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 10, no. 2 (April 2011): 20–22.

menyelidiki tentang pengaruh pendekatan pembelajaran yang menyenangkan terhadap sikap siswa sekolah dasar terhadap sains. Perolehan skor sikap siswa kelompok eksperimen terhadap sains secara signifikan lebih tinggi daripada perolehan skor kelompok kontrol. Selain itu, kelompok eksperimen membuat kemajuan signifikan lebih besar dalam pengalaman kognitif, afektif dan konatif mereka. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan sikap siswa SD terhadap sains.¹³ Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat digunakan sebagai pendekatan alternatif untuk meningkatkan sikap siswa terhadap sains.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan kajiannya pada pembelajaran Pendidikan agama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada peserta didik. Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pengetahuan, penghayatan, pengalaman, dan juga pengamalan atas pengetahuan yang ia peroleh sebagai wujud manusia yang beriman. Sehingga agar Pendidikan Agama Islam dapat mencapai tujuan maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat memberikan makna bagi peserta didik sehingga tidak hanya transfer pengeahuan namun juga namun juga transfer nilai.

¹³ S Anggoro, W Sopandi, and M Sholehuddin, "Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science," *Journal of Physics: Conf. Series* (2017): 1–6.

Oleh karena itu, agar kemalasan tidak terjadi di dalam pembelajaran PAI harus ada penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan, menyenangkan bukan berarti mengharuskan anak-anak tertawa terus-menerus, tetapi pembelajaran yang menyenangkan yakni di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana sama sekali tidak ada tekanan, yang ada hanyalah komunikasi yang saling mendukung. Menyenangkan di sini berarti proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan dan mengesankan serta menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

Dengan mendesain materi pembelajaran yang mengedepankan peserta didik untuk terlibat aktif, sehingga peserta didik mampu untuk berfikir, bereksplorasi, kreatif, dan memiliki kemandirian untuk mengkaji materi. Jadi dapat disimpulkan bahwa *joyfull learning* adalah metode pembelajaran dengan penuh kegembiraan, menarik, tanpa memberikan paksaan untuk belajar pada peserta didik dan mendorong untuk aktif, kreatif dan berpikir kritis. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat memicu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kembangkan minat belajar khususnya pada pembelajaran PAI bagi peserta didik. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan jika peserta didik dapat aktif di dalamnya.

Selain itu, hendaknya lembaga pendidikan mampu menciptakan sistem pembelajaran yang menyenangkan sehingga hal tersebut mampu membuat peserta didik tidak tertekan, merasa bahagia, dan mampu menikmati

pembelajaran yang sedang berlangsung bahkan jauh dari rasa jenuh. Diantara lembaga pendidikan yang menerapkan sistem pembelajaran menyenangkan yaitu di Sekolah Menengah Pertama Integral Luqman Hakim dan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al-Hidayah. Kedua lembaga pendidikan tersebut terletak di Kabupaten Sumenep yang memiliki keunggulan pada masing-masing sekolah.

Pertama, SMP Integral Luqman Hakim merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Hidayatullah. Sekolah berdiri tahun 2018 yang dibawah naungan Pesantren Hidayatullah ini dikenal dengan konsep berasrama yang mengintegrasikan kurikulum nasional dan penanaman nilai-nilai keIslaman dan spritual yang didukung sarana dan pra sarana representatif yang memadai. Tidak hanya itu sekolah SMP Integral Luqman Hakim ini juga memiliki ekstrakurikuler wajib dan pilihan. Lembaga tersebut adalah satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang mengaplikasikan pembelajaran menyenangkan dalam proses pembelajaran PAI. SMP Integral Luqman Hakim merupakan lembaga pendidikan berbasis Islam yang sangat berperan penting dalam mencetak generasi yang akademis dan bernaaskan Islam. Sekolah ini juga memiliki keunggulan dalam menciptakan calon anak-anak sebagai generasi Qur'ani dan cakap dalam ilmu-ilmu sains maupun tekhnologi.¹⁴

SMP Integral Luqman Hakim memiliki visi *Excellent Witht Integral Character*. Dalam mewujudkan visi tersebut, sekolah melakukan beberapa misi yakni menyelenggarakan lembaga pendidikan dasar integral profesional, yang

¹⁴ Observasi Langsung, Sumenep. 25 Januari 2022.

melahirkan generasi yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan berwawasan global; berdakwah melalui pendidikan; mengutamakan keteladanan dan kasih sayang dalam proses pendidikan; mengembangkan lingkungan pendidikan yang islamiyah, ilmiah dan alamiah; menyelenggarakan pengelolaan dan pelayanan sekolah yang unggul; serta meningkatkan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan yang berkarakter integral.

Berdasarkan visi dan misi tersebut maka akan melahirkan output sekolah yang memiliki profil sebagai berikut: memiliki Akhlakul karimah; dapat melaksanakan sholat dengan baik; mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil; memiliki hafalan minimal 10 juz; kreatif, terampil dan mandiri; memiliki Kemampuan akademik yang tinggi; mampu berkomunikasi aktif dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab; serta memiliki jiwa leadership dan enterprenership.

SMP Integral Luqman Hakim Sumenep memiliki program unggulan sekolah yaitu Tahfidz Al-Qur'an dan *English Area*. Dua program yang telah dirintis pada tahun ajaran 2018-2019, diyakini mampu menghadapi perkembangan zaman. *Output* atau lulusan dari lembaga tersebut mampu bersaing menghadapi era revolusi industri 4.0. Program Tahfidz Al-Qur'an diharapkan mampu menjadi benteng keimanan anak dan agar mereka tidak mudah tercerabut akar budayanya. Sedangkan Program *English Area* dimaksudkan supaya kelak anak mampu beradaptasi dan tidak kaget dengan masifnya perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dan canggih.

Dalam penyelenggaraan program pendidikan dan pembelajaran di SMP Integral Luqman hakim, siswa dibimbing untuk mampu berpikir logis dan analitis agar mampu menyelesaikan permasalahan dengan pendekatan *problem solving*. Dengan konsep model pendidikan berasrama (*boarding*) dan *Full day* yang mengintegrasikan kurikulum nasional dari penanaman nilai-nilai spiritual keagamaan tentu ini merupakan desain yang tepat untuk menumbuhkembangkan potensi fitrah yang meliputi aspek spiritual, kecerdasan dan sosial secara komprehensif. Dalam aktivitas belajar pun, para siswa dibimbing dan dilatih untuk memiliki keterampilan-keterampilan, kreativitas, maupun kemampuan akademik yang tinggi¹⁵.

Dalam usaha menciptakan kenyamanan siswa untuk belajar dengan baik, tentunya aktivitas belajar harus dibentuk sedemikian rupa agar siswa tidak merasa terpaksa mengikuti pembelajaran PAI di kelas. Hal tersebut ditujukan agar niat atau keinginan siswa untuk belajar agama tidak menurun dan tidak menciptakan rasa jenuh dalam diri setiap siswa. Cara-cara yang efektif dan kreatif serta tidak membosankan adalah kata kunci yang harus dicapai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran PAI dengan baik dan variatif. Sebagaimana pernyataan dari guru PAI bahwasanya “Dalam mengajarkan mata pelajaran PAI, tentunya saya sebagai pengajar PAI harus mampu memberikan cara terbaik agar para siswa tidak bosan jika materinya kurang menarik. Oleh karena itu, saya

¹⁵ Analisis Dokumen Program Pendidikan Sekolah, Sumenep. 27 Januari 2022.

terkadang menggunakan metode diskusi, kemudian juga menerapkan permainan yang masih menjadi bagian dari pendidikan agama Islam”.¹⁶

Kedua, lembaga SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep sebagai lokasi kedua yang peneliti pilih untuk mengkaji aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI. SMPIT Al-Hidayah Sumenep merupakan suatu lembaga pendidikan yang terletak di Desa Pangarangan yang berdiri tahun 2011. Selanjutnya istilah “Terpadu” dimaksudkan sebagai penguat dari Islam itu sendiri. Dengan maksud Islam yang utuh menyeluruh, integral. SMPIT Al-Hidayah menggunakan *system full day schools* dimana proses kegiatan belajar mengajar dimulai dari pagi hingga sore hari dengan memadukan secara integratif nilai dan ajaran Islam dalam bangunan kurikulum dengan pendekatan pembelajaran yang efektif dan keterlibatan yang optimal dan kooperatif antara guru dan orang tua serta masyarakat untuk membina karakter dan kompetensi siswa.¹⁷

SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep memiliki visi “Menjadi Sekolah Pembina Generasi Islami Berprestasi, Peduli dan Berbudaya”. Dalam mewujudkan visi tersebut, sekolah melakukan beberapa kebijakan yakni membangun kepribadian muslim, da’i, dan murabbi; meningkatkan kompetensi guru dan karyawan; menerapkan kurikulum pendidikan yang integral dan komprehensif; menerapkan sistem manajemen sekolah berbasis mutu;

¹⁶ Ust. Zubair. *Wawancara Langsung*, Sumenep. 25 Januari 2022.

¹⁷ Dokumentasi Profil Sekolah, Sumenep. 12 Januari 2022.

membangun sinergi antar sekolah, rumah dan masyarakat atau lingkungan serta komponen pendidikan lainnya untuk meningkatkan efektifitas pendidikan; meningkatkan *skill* guru dan karyawan melalui pengembangan berkelanjutan; menerapkan model pendidikan berbasis *Quality Assurance System* (QAS) sebagai standar kelulusan siswa; standarisasi sistem manajemen yang meliputi standarisasi aturan, standarisasi organisasi sekolah, dan standarisasi sdm sehingga menjamin kenyamanan, produktivitas dan kolektifitas; serta senantiasa melakukan *bench marking*

Berdasarkan visi dan misi tersebut maka akan melahirkan output sekolah yang memiliki profil sebagai berikut: tekun dan istiqamah dalam beribadah; berbakti kepada orang tua dan hormat kepada guru; berperilaku sosial yang baik (hormat kepada yang lebih tua dan sayang pada yang lebih muda); senang membaca; mandiri dan peduli; ketuntasan belajar (*mastery learning*); disiplin dan percaya diri; mampu berkomunikasi efektif baik dalam bahasa Inggris atau bahasa Arab (lisan dan tulis); berinteraksi kuat dengan Al-Qur'an, hafal minimal 2 juz dan tartil membaca Al-Qur'an; serta mempunyai jiwa sebagai *leader* (semangat juang tinggi) berbudaya dan berkarakter.

Ada beberapa program unggulan di SMPIT Al-Hidayah yaitu *reading Al-Qur'an everyday, weekly mentoring, field study, outbond/camping, mabit and pesantren ramadhan, gardening day, family day, social care day, student expo and business day (enterpreneurship), leadership training*, takhassus tahfiz Al-Qur'an, menghafal 200 kosa kata bahasa arab dan bahasa inggris.

Pembelajaran di SMPIT Al-Hidayah terintegrasi dengan profil Pelajar Pancasila yang secara umum bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong dan kreatif, serta inovatif. Dalam hal ini, peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman bermakna pada konteks global. Pembelajaran di SMPIT Al-Hidayah menekankan pembelajaran berbasis literasi dan mengacu pada tema yang sudah ditentukan dalam capaian pembelajaran. Dalam pelaksanaannya tetap mengimplementasikan strategi pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Inquiry*, dan model pembelajaran yang relevan.¹⁸

Keunggulan lokal yang dikembangkan di SMPIT Al-Hidayah adalah mata pelajaran agama khususnya Al-Qur'an, karena dengan mata pelajaran Al-Qur'an, peserta didik diharapkan mampu memahami dan hafal minimal 2 juz Al-Qur'an. Selain itu juga di SMPIT Al-Hidayah, dengan banyak prestasi yang diraih di berbagai even dan kompetisi, walaupun berstatus swasta sekolah ini mampu menarik perhatian pemerintah kabupaten sumenep dan telah tercatat sebagai Sekolah Penggerak, sehingga dijadikan sampel /contoh ketika ada monitoring dari pusat atau propinsi. Bahkan terdapat pengawalan karakter harian yang dikontrol dan dikawal oleh kesiswaan dan bimbingan konseling yang dibantu oleh wali kelas.

¹⁸ Dokumentasi Profil Sekolah, Sumenep. 12 Januari 2022.

Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI, guru mendesain strategi pembelajaran yang cukup menyenangkan bagi para siswa. Salah satunya yakni penggunaan media Sound System yang dipasang pada masing-masing kelas. Hal tersebut memberikan efek mengajar yang cukup efektif karena mampu memberikan efek suara yang mampu menjadikan suasana kelas menjadi hidup.¹⁹ Selain itu, para siswa diajak untuk menikmati materi pembelajaran PAI yang akan berlangsung dengan menerapkan teka-teki awal pembelajaran sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembahasan pada mata pelajaran PAI. Adapun pernyataan dari kepala sekolah bahwasanya, “Pembelajaran yang kita terapkan memang memberikan kesan menyenangkan bagi para siswa. artinya aktivitas belajar itu harus santai namun tetap serius. Kita bisa bermain sambil belajar, namun juga harus tetap terkontrol dan fokus pada materi pembelajaran termasuk pelajaran PAI. Hal itu kami lakukan karena para siswa pasti membutuhkan rasa nyaman untuk melaksanakan pembelajaran dan aktivitas belajar menyenangkan itu memberikan dorongan positif bagi para siswa untuk belajar”.²⁰

Berdasarkan uraian kedua lembaga pendidikan SMP yang menjadi pusat penelitian tersebut memiliki keunggulan tersendiri dalam proses pembelajaran PAI. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mengeksplor berbagai bentuk dan konsep aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di Sekolah

¹⁹ Observasi Langsung, Sumenep. 10 Januari 2022.

²⁰ Robiatul Adawiyah, *Wawancara Langsung*, Sumenep. 10 Januari 2022.

Menengah Pertama dan melahirkan *joyfull learning* dengan konsep baru yang mampu menyentuh serta mengarah pada berbagai aspek sehingga proses pembelajaran PAI menjadi aktivitas belajar yang sangat efektif, inovatif dan bermakna. Dengan demikian, diharapkan temuan penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi penciptaan suasana pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif, yang mampu membangkitkan suasana belajar siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka ada beberapa rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep?
2. Bagaimanakah Siswa merespon Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep?
3. Bagaimanakah Dampak Penerapan *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian disertasi yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep.
2. Mengklasifikasi respon siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep.
3. Mengeksplorasi dampak penerapan *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep.

D. Kegunaan Penelitian

Pada dasarnya, kegunaan penelitian dikelompokkan dalam dua garis besar, yaitu:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan siswa. Beberapa teori yang telah dirumuskan akan dicoba untuk dicarikan implikasinya dalam proses pembelajaran PAI di lembaga pendidikan Islam. Dalam hal ini, tidak menutup kemungkinan bahwa teori yang telah dirumuskan sebelumnya dapat berkembang dan memiliki kesesuaian dengan berbagai fenomena di lapangan. Sehingga hasil

penelitian ini juga akan bermanfaat bagi lembaga pendidikan Islam dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Secara praktis, penelitian ini akan memberikan kontribusi nyata bagi peneliti sendiri bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan dalam proses pembelajaran PAI mampu mempengaruhi siswa untuk berkembang menjadi lebih aktif, kritis, dan inovatif. Disamping itu, bagi praktisi pendidikan khususnya di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep, penelitian ini akan berguna sebagai sumbangsih untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran PAI untuk mengembangkan kemampuan dalam diri siswa serta melakukan perbaikan untuk melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik dan efektif. Bahkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran PAI.

E. Kerangka Teoritik

1. Teori Pembelajaran *Joyfull Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa dengan suatu metode atau cara tertentu dengan benar, dan tentunya membuat hati para siswa senang. Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan

pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, *reward* bagi siswa yang pada gilirannya akan mendorong motivasi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.²¹

Learning is Fun, belajar itu menyenangkan. Lingkungan belajar yang baik merupakan lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Pembelajaran menyenangkan juga merupakan adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan ini, guru dituntut untuk mampu mendesain materi pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa di kelas. Dengan demikian, siswa akan mampu untuk berpikir, akan timbul kreativitas yang tinggi dan akan timbul kemandirian dalam diri siswa.²²

Pembelajaran menyenangkan bukan hanya berupa pembelajaran yang selalu membuat siswa bersenang-senang, namun pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang memiliki tujuan

²¹ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran: Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 110.

²² Ibid.

tercapainya kompetensi dengan cara-cara yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan adalah dengan menyajikan pembelajaran dengan strategi yang menarik dan menantang. Sehubungan dengan hal itu, strategi permainan merupakan suatu strategi belajar yang mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan di dalam kelas. Kesenangan yang didapatkan oleh siswa dalam pembelajaran dengan strategi bermain tersebut mampu membangun motivasi belajar mereka.²³

Pembelajaran yang menyenangkan selain dalam aktif fisik harus ada pula aktif mental, karena aktif mental juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Seperti sering bertanya, mempertanyakan gagasan atau hal yang kurang mengerti, itu merupakan karakteristik dari aktif mental. Syarat berkembangnya aktif mental yaitu tumbuhnya perasaan tidak takut dalam diri siswa. Karena berkembangnya perasaan takut tersebut sangat bertentangan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Karena dengan adanya rasa aktif dari siswa baik dari segi mental maupun fisik, maka akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan hal tersebut menunjukkan adanya perasaan senang dalam diri siswa.²⁴

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan perkembangan psikologis dan kognitif

²³ Nurdinah Hanifah and Julia, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2014), 255.

²⁴ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran: Teoritis dan Praktis*, 121.

siswa dengan memberikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Dia diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan santai, riang, dan siswa memiliki motivasi untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses atau pengalaman belajar yang membuat siswa merasa senang dalam skenario atau proses pembelajaran tersebut. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam praktik, guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan tertentu dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan proses pembelajaran dilakukan dengan santai, riang, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁵

Berbagai macam cara dilakukan oleh para pengajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Adapun model dan metode yang mampu merangsang perkembangan siswa dalam aktivitas belajar salah satunya ialah dengan memadukan kegiatan fisik atau gerakan dalam proses pembelajaran. Gerakan dalam hal ini merupakan jalan menuju pembelajaran, artinya gerakan dapat menjadi salah satu jalur yang dapat digunakan sebagai landasan dalam pembelajaran. Pentingnya gerakan dalam pembelajaran mampu membangkitkan dan mengaktifkan kapasitas mental seseorang.

²⁵ Rizki Widyawulandari, Sarwanto, and Mintasih Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 277 (2019): 54–55.

Gerakan juga dianggap sebagai sesuatu yang sangat vital bagi semua tindakan demi mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.²⁶

Aktivitas fisik sangat penting bagi anak. Steve Stork dan Stephen W. Sanders menyatakan bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Aktivitas fisik mampu mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup. Aktivitas fisik juga bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan sosial, serta perkembangan fisiologis yang unik.²⁷ Ketika guru mengajar di ruang kelas, sebenarnya guru sedang berkomunikasi secara sosial dengan peserta didiknya dan komunikasi sosial yang sedang dilakukan akan menjadi kering tanpa diselingi humor. Dalam praktik komunikasi apapun, termasuk komunikasi pembelajaran, humor merupakan bumbu penting dalam proses komunikasi. Relasi di antara sesama peserta proses komunikasi menjadi lebih cair karena adanya humor.²⁸

Banyak hal yang dapat dilakukan pendidik untuk mengaktifkan kegiatan fisik siswa dalam pembelajaran. Seperti, memulai proses belajar dengan mengajak siswa melakukan *energizer* (aktivitas pembangkit energi) seperti tepukan tangan yang akan mengaktifkan fisik saat pembelajaran akan

²⁶ Najamuddin Muhammad, *Teach Like Fun Teacher* (Yogyakarta: Araska Publisher, 2020), 41.

²⁷ Steve Stork and Stephen W. Sanders, "Physical Education in Early Childhood," *Elementary School Journal* 108, no. 3 (January 2008): 197–199.

²⁸ Wahyu Widodo, "Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, dan Pembelajaran Bermakna di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam* 14, no. 2 (2016): 31–32.

dimulai. Cara lainnya juga yakni dengan memadukan kegiatan yang mengandung berdiri atau gerakan yang terlihat alami dalam pembelajaran. Misalnya, dapat meminta siswa untuk bercerita disertai dengan beberapa gerakan sederhana.²⁹ Dengan demikian, belajar sambil bergerak dapat memberikan kontribusi positif bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Ungkapan bermain sambil belajar merupakan ungkapan yang benar adanya. Pembelajaran menyenangkan salah satunya dengan strategi bermain, tentu akan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar. Selain itu, seorang guru harus menyadari bahwa pembelajaran menyenangkan bisa diciptakan bila guru berinteraksi dengan harmonis dan hangat kepada siswa. Guru juga harus sadar bahwa interaksi efektif merupakan kunci dari terciptanya pembelajaran menyenangkan. Sehingga, pembelajaran menyenangkan tentu menjadi suatu hal yang sangat dirindukan oleh siswa.³⁰

Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui berbagai cara. Humor dan permainan merupakan contoh pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Meskipun demikian materi pembelajaran yang dibahas seharusnya tetap menjadi fokus dari pembelajaran tersebut. Unsur menyenangkan dalam pembelajaran yang menyenangkan tidak boleh berdiri sendiri atau menjadi sesuatu yang terpisah

²⁹ Timothy D. Walker and Pasi Sahlberg, *Teach Like Finland: 33 Simple Strategies for Joyful Classrooms* (New York: W. W. Norton Company, 2017), 16–17.

³⁰ Hanifah and Julia, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*, 255.

dari materi pembelajaran karena akan menghilangkan manfaat dari keberadaan unsur tersebut dalam pembelajaran.³¹

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yakni: *pertama*, menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat. Selalu awali kegiatan pembelajaran dengan memberikan sapaan hangat kepada siswa. karena sapaan hangat dan raut wajah cerah akan memantulkan energi positif yang mampu mempengaruhi semangat para siswa. *Kedua*, menciptakan suasana rileks. Yakni menciptakan lingkungan yang nyaman. Oleh karena itu, hal tersebut bisa dilakukan dengan mengatur posisi tempat duduk sesuai dengan keinginan siswa. *Ketiga*, memotivasi siswa. Adanya dorongan dalam diri individu untuk belajar bukan hanya tumbuh dari dirinya secara langsung, tetapi bisa karena rangsangan dari luar, misalnya berupa stimulus model pembelajaran yang menarik memungkinkan respon yang baik dari diri siswa yang akan belajar. respon yang tersebut akan berubah menjadi sebuah motivasi yang tumbuh dalam dirinya sehingga ia menjadi terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh antusias.³²

Keempat, menggunakan *Ice Breaking*. *Ice Breaking* berguna untuk menaikkan kembali tingkat perhatian siswa. Seorang guru harus peka ketika

³¹ Bertha Wikara et al., “Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis,” *S P E K T R A: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 6, no. 2 (2020): 192–194.

³² Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran: Teoritis dan Praktis*, 121–122.

melihat gejala yang menunjukkan bahwa siswa sudah tidak dapat konsentrasi lagi. Dengan *Ice Breaking*, siswa akan menjadi lebih segar dan konsentrasi kembali. *Kelima*, menggunakan metode variatif. Individu adalah makhluk yang unik memiliki kecenderungan, kecerdasan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam hal ini, guru perlu menyadari bahwa siswa dalam satu kelas memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk mengakomodir semua siswa belajar dengan latar belakang yang berbeda tersebut guru dapat menggunakan metode yang bervariasi.³³

2. Teori Pembelajaran Bermakna Ausubel

Pembelajaran yang bermakna adalah pendekatan dalam mengelola sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri. Kemampuan untuk belajar secara mandiri adalah tujuan akhir dari pembelajaran yang bermakna. Cara mengemas pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh pada pengalaman bagi siswa. Cara mengemas pengalaman belajar bisa melalui tema yang sesuai dengan lingkungan siswa. Dengan demikian, lingkungan sangat memengaruhi bagaimana siswa dapat merasa bermakna dalam belajar.³⁴

Pembelajaran yang bermakna adalah pendekatan dalam mengelola sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri. Kemampuan untuk belajar secara mandiri adalah

³³ Ibid., 123–124.

³⁴ Hidayatul Muamanah and Suyadi, “Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 165.

tujuan akhir dari pembelajaran yang bermakna. Cara mengemas pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh pada pengalaman bagi siswa. Cara mengemas pengalaman belajar bisa melalui tema yang sesuai dengan lingkungan siswa. Dengan demikian, lingkungan sangat memengaruhi bagaimana siswa dapat merasa bermakna dalam belajar.

Belajar bermakna adalah pembelajaran dimana seseorang dapat menghubungkan ilmu-ilmu baru yang diperolehnya dengan ilmu-ilmu yang telah ia peroleh sebelumnya. Hasil dari kebermaknaan belajar tersebut dapat dilihat dengan adanya keterkaitan antara teori-teori, fakta-fakta, atau keadaan baru yang sesuai didalam kerangka kognitif peserta didik. Pembelajaran bukan hanya dengan menghafal materi-materi pelajaran atau peristiwa-peristiwa yang terjadi, namun belajar merupakan kegiatan yang didalamnya menghubungkan seluruh konsep yang diajarkan sehingga peserta didik tidak akan mudah lupa dan agar pembelajaran terlaksana dengan mudah.³⁵

Belajar bermakna menghadirkan pengetahuan dan proses-proses kognitif yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan masalah. Penyelesaian masalah terjadi ketika siswa menggagas cara untuk mencapai tujuan yang belum pernah ia capai yakni mengerti bagaimana cara mengubah keadaan menjadi keadaan yang diinginkan. Dalam penyelesaian masalah ini terdapat

³⁵ David P. Ausubel, *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View* (New York: Kluwer Academic Publishers, 2000), 67.

dua komponen pokok yaitu gambaran masalah (siswa menggambarkan masalahnya dalam mentalnya) dan solusi (siswa membuat rencana penyelesaian masalah dan melaksanakannya). Dengan demikian, fokus pembelajaran yang bermakna yaitu mengkonstruksi pengetahuan yang di dalamnya siswa berusaha memahami pengalaman-pengalaman mereka.³⁶

Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang, memberikan batasan antara belajar bermakna (*meaningful learning*) dengan belajar menghafal (*rote learning*). Dalam belajar bermakna ada dua hal penting : *pertama*, bahan yang di pelajari dan yang *kedua* struktur kognitif yang ada pada individu. Yang dimaksud dengan struktur kognitif adalah jumlah, kualitas, kejelasan dan perorganisasian dari pengetahuan yang sekarang dikuasai oleh individu. Dalam belajar menghafal peserta didik berusaha menerima dan menguasai bahan yang diberikan oleh guru atau yang dibaca tanpa makna.

Pembelajaran bermakna dapat diwujudkan melalui pengorganisasian tema, muatan pelajaran, dan materi pembelajaran yang padu; penyusunan bahan ajar yang praktis dan menarik; penggunaan pendekatan saintifik; penggunaan kalimat poster yang sederhana; keterampilan mengajar guru; dan penerapan asesmen autentik.

³⁶ Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessment: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, 2001), 97–98.

Kebermaknaan belajar ditandai dengan terjadinya hubungan substantif antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa, baik dalam bentuk hubungan-hubungan yang bersifat derivatif, elaboratif, korelatif, suportif, maupun hubungan-hubungan kualitatif.³⁷ Pembelajaran bermakna terdiri dari 2 konsep yakni *pertama*, terkait dengan cara konsep-konsep yang disajikan pada siswa melalui menerima dan menemukan. *kedua* berkaitan dengan bagaimana peserta didik mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut pada struktur kognitif yang telah dimiliki. Struktur kognitif adalah keadaan yang sebenarnya, konsep generalisasi yang telah di pelajari dan diingat oleh siswa.³⁸

Belajar bermakna menekankan adanya hubungan antara materi yang baru dengan materi sebelumnya. Karena hubungan antar materi merupakan kunci siswa akan belajar dengan baik. Materi-materi tersebut diuraikan dan kemudian dipersentasikan dengan baik dan tetap kepada siswa. Dengan ini diharapkan akan mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar siswa. Dimana didalamnya juga ada *advance organizer* yang merupakan bahan

³⁷ Widodo, "Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar," 27–28.

³⁸ Muamanah and Suyadi, "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," 165.

pembelajaran atau informasi umum yang mengcover semua isi perjalanan yang akan diajarkan kepada peserta didik.³⁹

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Dalam proses belajar seseorang mengkonstruksi apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.⁴⁰

Adapun tiga persyaratan untuk pembelajaran yang bermakna: (1) pengetahuan awal siswa yang relevan, (2) pengorganisasian konsep instruktur untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan awal siswa, dan (3) siswa secara aktif memilih untuk memasukkan pengetahuan baru ke dalam kerangka konseptual mereka yang sudah ada. Oleh karena itu, guru perlu mendukung siswa dalam menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan mereka sebelumnya. Sehingga membangun minat yang cukup dalam konsep baru, mendorong siswa untuk secara aktif membuat hubungan dengan pengetahuan mereka sebelumnya.⁴¹

³⁹ Ibid., 168.

⁴⁰ Nur Rahmah, "Belajar Bermakna Ausubel," *Al-Khwarizmi* 1, no. 1 (2013): 44.

⁴¹ Trisha Gupte et al., "Students' Meaningful Learning Experiences from Participating in Organic Chemistry Writing-to-Learn Activities," *Chemistry Education Research and Practice* 22, no. 2 (April 2021): 396–397.

Adapun konsep bermakna menurut teori belajar konstruktivistik yaitu *pertama*, pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Perkembangan pengetahuan anak tergantung pada seberapa jauh mereka aktif berinteraksi dengan lingkungannya. *Kedua*, peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna dan pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, serta mengaitkan antara gagasan dan informasi baru yang diterima. *Ketiga*, belajar bermakna hanya terjadi bila siswa menemukan sendiri pengetahuan.⁴²

Teori pembelajaran bermakna mencakup tiga domain yang berkaitan dengan pembelajaran: domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup pengetahuan konseptual dan keterampilan penalaran yang menarik, domain afektif berkaitan dengan sikap dan motivasi terhadap belajar, dan domain psikomotorik melibatkan keterampilan motorik dan gerakan fisik. Masing-masing domain ini diperlukan untuk pembelajaran yang bermakna; yaitu, pengalaman belajar harus memperhatikan ketiga domain agar menjadi bermakna.⁴³

Kebermaknaan kegiatan pembelajaran ditentukan oleh cara kegiatan belajar. Cara belajar yang terdapat dalam belajar bermakna, yaitu: *pertama*, cara belajar dengan menerima. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan

⁴² Daryanto and Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 67–68.

⁴³ Gupte et al., “Students’ Meaningful Learning Experiences from Participating in Organic Chemistry Writing-to-Learn Activities,” 396–397.

dalam belajar cara memperhatikan, mengamati, mendengar kemudian dilanjutkan dengan mengkaji. *Kedua*, cara belajar penemuan yang terpimpin. Siswa dalam belajar melakukan sendiri penarian terhadap konsep-konsep pengetahuan yang dibantu dengan bantuan yang dilakukan oleh seorang guruberdasarkan prinsip dan prosedur yang telah ada. *Ketiga*, belajar yang dilakukan dengan melakukan penemuan sendiri yakni peserta didik harus mencari pengetahuan sendiri dan tidak mendapat bantuan dari gurunya.⁴⁴

Teori Belajar Bermakna sangat dekat dengan Konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru kedalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai siswa. Keduanya mengandaikan bahwa dalam proses belajar itu siswa aktif. Dalam hal ini, guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar, akan bermanfaat kalau siswa banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk siswa pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu.⁴⁵

⁴⁴ Daryanto and Karim, *Pembelajaran Abad 21*, 69.

⁴⁵ Rahmah, "Belajar Bermakna Ausubel," 46.

3. Model pembelajaran

Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak sesuai model tersebut.⁴⁶ Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁴⁷ Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.⁴⁸

Setiap model pembelajaran mengarahkan guru dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga

⁴⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 45.

⁴⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 133.

⁴⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 52.

tujuan pembelajaran tercapai.⁴⁹ Pemilihan model dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan tingkat kemampuan peserta didik.⁵⁰ Dalam hal ini, para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus, yaitu rasional teoritik logis, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model terlaksana dengan baik dan berhasil, serta lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai.⁵¹ Disamping itu, model pembelajaran yang baik harus bisa memenuhi beberapa bagian dalam suatu model, yaitu *pertama*, setiap model pembelajaran selalu mempunyai tahapan-tahapan (sintaks). Dalam hal ini merupakan pola yang menggambarkan urutan alur tahap keseluruhan pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran.⁵² *Kedua*, sistem sosial, karena mengajar pada dasarnya menggambarkan hubungan antara guru dan siswa. *Ketiga*, adanya prinsip-prinsip reaksi, dan *keempat* yaitu sistem pendukung.⁵³ Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis apabila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

⁴⁹ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 23.

⁵⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, 54.

⁵¹ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 24.

⁵² Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi, dan Riset Terkait* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 63.

⁵³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 136.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang diajarkan dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.⁵⁴ Disamping itu, ada empat macam fungsi model pembelajaran, yaitu *pertama*, sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru. *Kedua*, sebagai pengembang kurikulum. Model mengajar dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam pendidikan. *Ketiga*, model pembelajaran menetapkan bahan-bahan mengajar secara rinci dan berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa. *Keempat*, membantu perbaikan dalam mengajar yakni dalam proses belajar-mengajar yang dapat meningkatkan keefektifan mengajar.⁵⁵

Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.⁵⁶ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam melakukan aktivitas pembelajaran untuk

⁵⁴ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 42.

⁵⁵ Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi, Dan Riset Terkait*, 64–65.

⁵⁶ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 23–24.

mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Untuk mengetahui kualitas model pembelajaran, maka harus dilihat dari 2 aspek yaitu proses dan produk.⁵⁷ Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif dalam belajar dan berpikir kreatif. Sedangkan aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan yakni meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang memfokuskan kajiannya pada pelaksanaan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI, belum banyak dilakukan sebagaimana hasil dari penelusuran peneliti. Ada beberapa buku, jurnal, skripsi, tesis maupun disertasi yang membahas tentang pelaksanaan *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran. Namun, menurut peneliti masih belum banyak pembahasan yang menitikberatkan pada pembelajaran PAI di kalangan peserta didik. Dalam hal ini, peneliti akan memaparkan beberapa hasil kajian terdahulu tentang pelaksanaan

⁵⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, 55.

Joyfull Learning dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Kajian tentang *Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching* oleh Hilary G. Conklin.⁵⁸ Data dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di delapan ruang kelas ini cukup mengalami kegembiraan dan minat dari jenis kegiatan kelas yang telah saya diskusikan di sini sehingga praktik guru memerlukan pertimbangan lebih lanjut. Elemen permainan yang ditampilkan di seluruh ruang kelas tampaknya terkait dengan keinginan siswa untuk berada di kelas ini—fakta yang patut dicatat, mengingat bukti meningkatnya angka putus sekolah yang sering kali berakar pada kelas menengah.
2. Kajian tentang *Game Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research* oleh Ming-Chaun Li dan Chin-Chung Tsai. Kajian ini membahas tentang pembelajaran sains berbasis permainan. Kognitivisme dan konstruktivisme adalah landasan teoretis utama yang digunakan oleh peneliti pembelajaran sains berbasis permainan. sebagian besar permainan digital digunakan untuk mempromosikan pengetahuan/konsep pembelajaran ilmiah, sementara kurang dari sepertiga diterapkan untuk memfasilitasi keterampilan pemecahan masalah siswa. Peran game digital sebagai tutor, alat, dan tutee untuk pendidikan sains yang didiskusikan, sementara potensi

⁵⁸ Conklin, "Toward More Joyful Learning: Integrating Play into Frameworks of Middle Grades Teaching."

game digital untuk menjembatani pembelajaran sains antara dunia nyata dan virtual, untuk mempromosikan pemecahan masalah kolaboratif, untuk menyediakan lingkungan belajar yang afektif, dan untuk memfasilitasi pembelajaran sains yang ditujukan untuk siswa yang lebih muda. Game yang digunakan memiliki ragam variasi dalam jenis desain, pendekatan penggunaan game, dan cara bermain untuk memfasilitasi pembelajaran. Sebagian besar studi mengadopsi pendekatan gameplaying dan hanya dua pembelajaran yang difasilitasi dengan meminta siswa untuk merancang game digital mereka sendiri. Di antara 29 studi yang mempromosikan pembelajaran sains siswa melalui bermain game yakni 19 mengadopsi game pemain tunggal dan 6 menggunakan lingkungan game virtual multipemain yaitu Massively Multiplayer Online (MMO) yakni multipemain online dengan jumlah yang sangat banyak dan Classroom Multiplayer Presential Games (CMPG). Empat penelitian lain menggunakan teknologi mobile atau augmented reality. Dalam Classroom Multiplayer Presential Game (CMPG) rekan-rekan berinteraksi secara kolaboratif dengan dunia virtual dalam ruang bersama. Ini adalah istilah yang biasanya diterapkan pada game online yang dapat dinikmati puluhan atau bahkan ratusan pemain. Siswa di hampir semua studi diatur untuk belajar secara individual dalam permainan, terlepas dari apakah permainan dirancang sebagai pemain tunggal atau multi-pemain. Hanya dua game yang diimplementasikan menggunakan desain aslinya, dimana siswa diminta untuk berkolaborasi dan berinteraksi

dalam dunia game virtual. Meskipun di sebagian besar studi siswa memainkan permainan secara individual, 11 dari studi memberikan peluang kolaborasi dunia nyata bagi siswa. Para siswa ini memainkan permainan secara berpasangan untuk menyelesaikan tugas permainan atau berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau kelas untuk berbagi ide mereka tentang pertanyaan di dunia permainan.⁵⁹

3. Kajian tentang *Joyful Learning and Letting Stories Breathe* oleh Katherine Newhouse dan Kristine Rodriguez Kerr. Dalam kajian ini menceritakan tentang penerapan metode bercerita dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru tidak harus terpaku pada buku teks untuk menjelaskan materi, tetapi harus integrasikan dengan metode bercerita. Aktivitas bercerita hendaknya diterapkan dalam kurikulum pembelajaran. Dalam memberikan pemahaman kepada siswa, lebih efektif jika menyampaikan dengan kolaborasi cerita, baik cerita tentang hidup kita ataupun cerita tentang orang lain. Akan tetapi, dalam menggunakan aktivitas bercerita, harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan jenis cerita yang diceritakan, serta bagaimana orang menceritakan dan bagaimana membuat cerita. Selain itu, bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran

⁵⁹ Ming-Chaun Li and Chin-Chung Tsai, "Game Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research," *Journal of Science Education and Technology* 22, no. 6 (2013): 877–898.

aktif dan kolaboratif di kelas sebagai sebuah strategi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁶⁰

4. Kajian tentang *Learning Joyfully: An Emotional and Transformative Experience* oleh Peta Heywood. Dalam kajian ini fokus pada emosi kegembiraan di dalam kelas dan mengidentifikasi peran yang dimiliki oleh pengalaman kegembiraan dalam mendorong keterlibatan dan kepuasan dalam belajar. Implikasi iklim emosional kelas memiliki banyak hubungannya dengan pertumbuhan kognitif seperti halnya dengan sikap yang perlu dikenali dan ditangani. Emosi berkontribusi untuk mengontrol suasana hati sehingga seseorang akan mengalami kegembiraan dan hal-hal yang positif. Selain itu, kegembiraan mendorong pembelajaran holistik melalui keterlibatan aktivitas berpikir sehingga keseluruhan pihak akan terlibat dalam proses pembelajaran. Suasana yang menggembirakan dalam hati seseorang akan mampu menerima tantangan dengan sikap yang positif dan menganggap hal itu sebagai sebuah pengalaman yang menyenangkan. Di sisi lain, ketika guru menyampaikan pembelajaran dengan menceritakan pengalaman yang menyenangkan di kelas, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang jauh lebih sukses. Karena kegembiraan mampu

⁶⁰ Katherine Newhouse and Kristine Rodriguez Kerr, "Joyful Learning and Letting Stories Breathe," *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 60, no. 2 (2006): 237–239.

menciptakan pemikiran yang positif. Selain itu, kegembiraan juga diciptakan melalui perayaan berupa hasil prestasi yang dicapai.⁶¹

5. Tentang *Joyful Learning in Rural Indian Primary Schools: An Analysis of Social Control in the Context of Child-Centred Discourses* yang dikaji oleh Arathi Sriprakash. Kajian ini membahas tentang upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk semua sekolah dasar negeri di India telah mengalami pergeseran ke arah pengajaran yang berpusat pada anak. Kajian ini membahas program Pembelajaran Menyenangkan, contoh reformasi pendidikan adalah upaya perbaikan pada bidang pendidikan yang diterapkan di sekolah dasar pedesaan di negara bagian Karnataka, India selatan. Melalui analisis empiris wacana pedagogik guru, dierkenalkan prinsip-prinsip pedagogik yang berpusat pada anak dalam konteks pedesaan India berpenghasilan rendah. Kajian ini berusaha mengungkap beberapa kompleksitas pedagogi dan perubahan pendidikan. Analisis tersebut mengungkapkan kontrol yang bertahan lama atas transmisi pengetahuan, bercampur juga dengan hubungan hierarkis yang lebih lemah yang didasarkan pada retorika *Joyful Learning* Nali Kali. Guru menggunakan retorika yang menyenangkan dalam hal kebutuhan afektif anak-anak, namun pendekatan yang berpusat pada anak untuk kegiatan tampaknya memiliki hubungan ambivalen (perasaan mendua) dengan belajar. Program

⁶¹ Peta Heywood, "Learning Joyfully: An Emotional and Transformative Experience," *Critical Studies in Education* 46, no. 1 (2005): 33–44.

pembelajaran yang menyenangkan juga diterapkan melalui pengelompokan siswa sebagai strategi pengelolaan kelas yakni pembelajaran berbasis kelompok atau biasa disebut dengan kooperatif. Hal ini dilakukan sebagai sarana untuk mendorong interaksi kolaboratif atau partisipatif siswa di dalam kelas. Siswa menjadi saling membantu, belajar dalam kelompok, dan mengembangkan pikiran yang kompetitif. Dengan demikian mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai keberhasilan yang diinginkan.⁶²

6. Kajian tentang *Play and Learning-Inseparable Dimensions in Preschool Practice* oleh Ingrid Pramling Samuelsson dan Eva Johansson. Artikel ini membahas tentang kajian teoritis pada dimensi belajar dalam bermain dan dimensi bermain dalam pembelajaran, dengan menggunakan interaksi yang menyenangkan antara siswa dan guru. Bermain dan belajar adalah dimensi yang merangsang satu sama lain dan dapat dilihat sebagai satu kesatuan yang tak terpisahkan, yang merupakan bagian dari pengalaman anak-anak, dan yang membantu mereka menciptakan pemahaman tentang dunia sekitarnya. Bermain dan belajar dipandang sebagai dua fenomena yang saling terkait. Bermain ditunjukkan sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Bermain dan belajar menyenangkan merangsang beberapa kemampuan, seperti fantasi, empati, komunikasi, pemikiran simbolis serta kolaborasi dan

⁶² Arathi Sriprakash, "Joyful Learning in Rural Indian Primary Schools: An Analysis of Social Control in the Context of Child-Centred Discourses," *Compare: A Journal of Comparative and International Education* 39, no. 5 (September 2009): 629–641, <http://dx.doi.org/10.1080/03057920903125677>.

pemecahan masalah. Guru harus mengintegrasikan bermain dan belajar dalam kegiatan sehari-hari di prasekolah. Bermain sering dilihat sebagai pekerjaan anak-anak dan cara alami anak-anak bertindak di dunia sekitarnya. Tanggung jawab guru dalam hal permainan anak adalah 'mendukung, bukan mengganggu' Permainan anak belum termasuk dalam proses pembelajaran, tetapi harus dilindungi dan dijaga agar tetap bebas, menyenangkan dan tanpa beban. bermain adalah bagian sentral dari budaya anak-anak, dan bahwa dunia bermain tempat anak-anak hidup yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik.⁶³

7. Kajian tentang *Smoothing the path to practice: Playful learning raises study happiness and confidence in future roles among student teachers and student ECE teachers* oleh Hanne Jensen dan Lasse Lykke Rørbæk. Kajian ini menjelaskan tentang penerapan pengajaran berbasis pembelajaran yang menyenangkan yang berhubungan dengan kebahagiaan siswa, kompetensi siswa, dan kesiapan untuk memfasilitasi belajar siswa dengan bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki hubungan positif dengan ketiga hal tersebut. dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa merasa bahwa dirinya memiliki pemahaman mata pelajaran yang baik dan menganggap dirinya berhasil dalam belajar dibandingkan dengan tidak menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

⁶³ Ingrid Pramling Samuelsson and Eva Johansson, "Play and Learning-Inseparable Dimensions in Preschool Practice," *Early Child Development and Care* 176, no. 1 (2006): 47–65.

Selain itu, aktivitas belajar dengan bermain mampu meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dianggap sebagai penguatan hasil belajar siswa, sebagai pengajaran yang berharga dan memiliki kualitas yang lebih tinggi yakni bermakna, terlibat secara aktif, berulang, interaktif secara sosial, dan menyenangkan. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran menyenangkan yakni sikap positif guru terhadap pendekatan pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan aktivitas belajar menyenangkan, dan memiliki akses ke berbagai sumber yang relevan.⁶⁴

8. Kajian tentang *A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication* oleh Chun-Wang WEI, I-Chun HUNG, Ling LEE, dan Nian-Shing CHEN.⁶⁵ Penelitian ini mendemonstrasikan desain Joyful Classroom Learning System (JCLS) dengan fitur yang fleksibel, mobile, dan menyenangkan. Landasan teori penelitian ini meliputi teori *experiential learning*, teori pembelajaran konstruktivis dan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi JCLS yang diimplementasikan dengan menggunakan teknologi robot dan RFID. Sistem JCLS yang dikembangkan untuk mendukung anak-anak belajar perkalian matematika. Baik percobaan

⁶⁴ Hanne Jensen and Lasse Lykke Rørbaek, "Smoothing the Path to Practice: Playful Learning Raises Study Happiness and Confidence in Future Roles among Student Teachers and Student ECE Teachers," *Studies in Educational Evaluation* 74 (2022): 1–10.

⁶⁵ WEI et al., "A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication."

percontohan maupun percobaan formal dilakukan dan hasilnya menunjukkan bahwa JCLS dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk latihan langsung dan memperdalam kesan mereka tentang isi pembelajaran. Memiliki banyak kesempatan untuk latihan langsung, pelajar dapat memiliki lebih banyak waktu berpikir untuk konstruksi pengetahuan. Menggunakan robot untuk merancang RLC secara bersamaan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menawarkan persepsi yang lebih menyenangkan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Di sisi lain, JCLS dapat mendukung instruktur untuk segera memperoleh status belajar setiap peserta didik untuk menyesuaikan strategi pembelajaran di kelas dan memberikan bantuan setelah sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi JCLS dengan menggunakan teknologi RLC dan RFID. Sistem yang dirancang dapat digunakan dalam tiga skenario pembelajaran yang berbeda termasuk pengajaran kelas fisik konvensional, pembelajaran kolaboratif kelompok kelas dan pembelajaran mandiri di rumah dengan mendukung tiga mode aplikasi, yaitu instruksi, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran mandiri.

9. Kajian *Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science* yang dikaji oleh S. Anggoro, W. Sopandi, dan M. Sholehuddin. Penelitian ini menyelidiki tentang pengaruh pendekatan pembelajaran yang menyenangkan terhadap sikap siswa sekolah dasar terhadap sains. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan peserta

dibagi menjadi dua kelompok. *Joyful Learning* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap sikap siswa dalam pembelajaran IPA. Pada kelompok eksperimen, guru menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan prinsip prinsip belajar sambil bermain, belajar sambil berbuat, belajar sambil menikmati dan belajar dengan pemecahan masalah. Mahasiswa sinergi kegiatan membuat alat dan berperan seperti membuat stetoskop dan memeriksa detak jantung. Di lain waktu siswa membuat alat musik dari botol berisi air dalam jumlah tertentu dan membuat nada yang mereka pilih sendiri. Peran guru dalam kegiatan tersebut adalah sebagai fasilitator dan evaluator. Siswa antusias dalam menerapkan kegiatan tersebut, terlihat dari kesediaan mereka untuk membawa peralatan sendiri dari rumah dan keinginan yang kuat untuk dapat membuat alat peraga dan mengaplikasikannya. Pada awal pembelajaran, guru memberikan materi pengantar dengan pembelajaran sambil bermain, baik menggunakan alat bantu seperti permainan puzzle maupun buku komik sains. Selain itu, selama proses pembelajaran, guru menerapkan interaksi yang intens pada siswa melalui diskusi interaktif. Pada setiap pembelajaran, guru menyediakan waktu untuk menerapkan kegiatan di luar ruangan. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan materi yang disampaikan. Ternyata memberikan suasana yang berbeda dibandingkan saat dilakukan di dalam kelas. Siswa dapat mengaplikasikan pada kegiatan kelompok dengan ruang yang lebih luas.

Siswa terlihat lebih semangat dalam menerapkan kegiatan pembelajaran karena kegiatan belajar dapat dilakukan sambil bermain.⁶⁶

10. Tentang *Analysis of Seven Important Studies in Research of Joyful Learning and Society* yang dilakukan oleh Chun-Hung Lin, Eric Zhi-Feng Liu, dan Ju-Ling Shih. Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran dan masyarakat yang menyenangkan, dikembangkan, dan salah satu isu yang menjadi fokus grup adalah bagaimana menggunakan permainan digital untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Pembelajaran berbasis game mendapat banyak perhatian di berbagai bidang. Dari analisis mata pelajaran, terungkap bahwa permainan digital biasanya diterapkan di mata pelajaran Matematika dasar. permainan digital memiliki efek positif pada motivasi belajar, sikap, dan pengalaman aliran siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan sikap atau motivasi belajar siswa. Namun, tentang efek permainan digital pada kognisi siswa, para peneliti tidak mencapai konsensus. Karena dalam suatu kegiatan pembelajaran, perubahan kognisi siswa merupakan hasil yang penting, kedepannya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji pengaruh game digital terhadap kognisi siswa.⁶⁷

⁶⁶ Anggoro, Sopandi, and Sholehuddin, "Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science."

⁶⁷ Chun-Hung Lin, Eric Zhi-Feng Liu, and Ju-Ling Shih, "Analysis of Seven Important Studies in Research of Joyful Learning and Society," *International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning* (2010): 231–233.

Dengan demikian, dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mengkaji secara spesifik sekaligus menyeluruh tentang aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI belum banyak dilakukan. Hal ini menjadi alasan peneliti serta pembeda dalam penelitian sebelumnya. Disertasi ini akan meneliti tentang aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah. Dimana penelitian sebelumnya hanya fokus pada pembelajaran umum, sedangkan dalam penelitian saat ini, diharapkan menghasilkan sebuah konsep baru pembelajaran menyenangkan yang benar-benar memberikan dan melatih siswa untuk lebih kreatif, aktif, dan mengalami perubahan serta membentuk pengetahuannya sendiri dengan penuh makna.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Penelitian saat ini yang menjadi pembeda dari penelitian lainnya yaitu bahwa peneliti saat ini mengkaji tentang aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI yang nantinya akan mengkaji konsep belajar menyenangkan yang sesungguhnya sehingga pembelajaran PAI menjadi menyenangkan dan bermakna. Diantara persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yaitu sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1.1 : Persamaan dan perbedaan kajian penelitian

No.	Peneliti	Judul	Indikator Pembahasan <i>Joyfull Learning</i>
1.	Hilary G. Conklin	<i>Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching</i>	Indikator pembelajaran yang menyenangkan dalam kajian ini yaitu belajar tanpa tekanan, penciptaan karya imajinatif dan artistik, penerapan humor dan kondisi tanpa stres, metode bermain peran.
2.	Ming-Chaun Li dan Chin-Chung Tsai	<i>Game Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research</i>	Pembelajaran yang menyenangkan dalam hal ini melalui penggunaan game dalam proses pembelajaran. game yang digunakan berupa game online maupu game yang diterapkan langsung di kelas. Selain itu, lingkungan kelas yang aman, terciptanya kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran yang diintegrasikan dengan bermain menjadi bagian indikator dari pembelajaran yang menyenangkan.
3.	Katherine Newhouse dan Kristine Rodriguez Kerr	<i>Joyful Learning and Letting Stories Breathe</i>	Pembelajaran menyenangkan diwujudkan melalui aktivitas bercerita yang diterapkan dalam kurikulum pembelajaran dan mengembangkan strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif di kelas.
4.	Peta Heywood	<i>Learning Joyfully: An Emotional and Transformative Experience</i>	Indikator pembelajaran yang menyenangkan diantaranya yaitu keterlibatan aktivitas berpikir dalam pembelajaran, menumbuhkan suasana hati yang positif, dan menciptakan kegembiraan di dalam kelas melalui penerapan strategi pembelajaran holistik.
5.	Arathi Sriprakash	<i>Joyful Learning in Rural Indian Primary Schools: An</i>	Pembelajaran menyenangkan tercipta melalui adanya penerapan mengajar guru melalui retorika

		<i>Analysis of Social Control in the Context of Child-Centred Discourses</i>	yang baik sehingga apa yang disampaikan guru mampu memberikan kegembiraan kepada siswa. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga diterapkan melalui pengelompokan siswa sebagai sarana untuk mendorong interaksi kolaboratif atau partisipatif siswa di dalam kelas yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
6.	Ingrid Pramling Samuelsson dan Eva Johansson	<i>Play and Learning-Inseparable Dimensions in Preschool Practice</i>	Pembelajaran yang menyenangkan diterapkan melalui aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Bermain dan belajar menyenangkan merangsang beberapa kemampuan, seperti fantasi, empati, komunikasi, pemikiran simbolis (Pemikiran yang membantu melatih daya ingat siswa) serta kolaborasi dan pemecahan masalah. Dunia bermain tempat anak-anak hidup yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik sehingga anak memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar tanpa adanya beban dalam dirinya yang memaksanya untuk belajar.
7.	Hanne Jensen dan Lasse Lykke Rørbæk	<i>Soothing the path to practice: Playful learning raises study happiness and confidence in future roles among student teachers and student ECE teachers</i>	Indikator pembelajaran yang menyenangkan dalam kajian ini yaitu kebahagiaan siswa dalam aktivitas belajar, aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya interaksi antara guru dan siswa, keterlibatan aktif siswa dalam belajar, kemauan yang tinggi untuk belajar, dan timbulnya sikap positif dari dalam diri siswa dalam aktivitas belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dianggap sebagai penguatan hasil

			belajar siswa, sebagai pengajaran yang berharga dan memiliki kualitas yang lebih tinggi yakni bermakna, terlibat secara aktif, berulang, interaktif secara sosial, dan menyenangkan
8.	Chun-Wang WEI, I-Chun HUNG, Ling LEE, dan Nian-Shing CHEN	<i>A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication</i>	Pembelajaran yang menyenangkan tercipta karena adanya keterlibatan media teknologi dalam pembelajaran yakni robot belajar pendamping. Dengan hal itu, dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, juga diterapkannya praktik dan percobaan secara langsung terhadap proses pembelajaran matematika seperti perkalian.
9.	S. Anggoro, W. Sopandi, dan M. Sholehuddin	<i>Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science</i>	Indikator pembelajaran menyenangkan dalam hal ini yaitu keterlibatan strategi belajar eksperimen yakni dengan menggunakan prinsip-prinsip belajar sambil bermain, belajar sambil berbuat, belajar sambil menikmati dan belajar dengan pemecahan masalah. Selain itu, menemukan kesenangan dalam belajar, membiarkan siswa membuat sesuatu, memamerkan hasil karya siswa, dan meluangkan waktu untuk berpikir.
10.	Chun-Hung Lin, Eric Zhi-Feng Liu, dan Ju-Ling Shih	<i>Analysis of Seven Important Studies in Research of Joyful Learning and Society</i>	Indikator pembelajaran menyenangkan dalam kajian ini yaitu siswa menemukan kesenangan dalam belajar melalui permainan digital, belajar sambil menikmati, dan belajar sambil bermain. Permainan digital memiliki efek positif pada motivasi belajar, sikap, dan pengalaman belajar siswa.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang cermat khususnya melalui pencarian fakta baru di cabang ilmu pengetahuan apa pun. Penelitian adalah kegiatan akademik dan istilah tersebut harus digunakan dalam pengertian teknis.⁶⁸ Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Studi kualitatif dapat hadir untuk kekayaan kontekstual yang akan memungkinkan Anda untuk mempelajari kehidupan sehari-hari dari berbagai jenis orang dan apa yang mereka pikirkan, dalam banyak keadaan yang berbeda.⁶⁹ Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif mengacu pada *context of discovery* yang pada dasarnya mengharapkan penemuan sesuatu yang nantinya dapat diangkat menjadi hipotesis untuk penelitian selanjutnya.⁷⁰

Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan yaitu penelitian studi kasus, artinya penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari

⁶⁸ C.R. Kothari, *Research Methodology: Methods and Techniques* (New Delhi: New Age Publications (Academic), 2009), 1.

⁶⁹ Robert K. Yin, *Qualitative Research from Start to Finish* (New York: The Guilford Press, 2016), 3.

⁷⁰ Neni Hasnunidah, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 11–12.

sebuah entitas.⁷¹ Studi kasus diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. kasus sama sekali tidak mewakili populasi dan tidak dimaksudkan untuk memperoleh kesimpulan dari populasi.

Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber. Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Walaupun demikian, data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti, tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik. Dengan kata lain, data dalam studi kasus dapat diperoleh dari berbagai sumber namun terbatas dalam kasus yang akan diteliti.

Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan data, akan tetapi deskripsi tersebut merupakan hasil dari pengumpulan data yang valid yakni melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

⁷¹ Danu Eko Agustinova, *Memahami Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Calpulis, 2015), 26.

2. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.⁷² Sumber data dalam kajian ini meliputi sumber data primer, yang dihasilkan dari beberapa informan dan pengamatan, sedangkan sumber data sekunder sebagai sumber data pendukung dari hasil data informan yang diperoleh oleh peneliti. Seluruh informan yang dipilih merupakan orang-orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar PAI di kelas. Adapun informan yang menjadi sumber data meliputi guru PAI, waka kurikulum, kepala sekolah, dan siswa.

Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.⁷³ Jenis data dalam pengembangan model pembelajaran ini meliputi data kualitatif. Data kualitatif dilakukan dalam bentuk observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Adapun data respon guru dan siswa yang diperoleh dari hasil angket, serta

⁷² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 172

⁷³ Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 54.

dijabarkan dalam bentuk persentase pada masing-masing respon yang semuanya tercantum sebagaimana pada lampiran sebagai berikut:

- a. Lampiran 1: Pedoman wawancara
- b. Lampiran 2: Pedoman observasi
- c. Lampiran 3: Pedoman dokumentasi
- d. Lampiran 4: Angket respon siswa dalam melaksanakan aktivitas *joyfull learning* pada mata pelajaran PAI.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini, untuk menggali data yang ada, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Teknik observasi. Teknik atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok.⁷⁴ Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi non partisipan. Keterlibatan peneliti dalam hal ini dilakukan secara terbuka dan diketahui oleh subjek penelitian bahwa ia adalah seorang peneliti. Dengan demikian, peneliti mudah dalam memahami, melihat, dan mencatat berbagai pengalaman langsung berdasarkan hasil wawancara yang masih diragukannya. Ada beberapa hal yang akan diamati oleh peneliti dalam tahap ini yaitu aktivitas belajar siswa, aktivitas diskusi, aktivitas tanya jawab, aktivitas kuis

⁷⁴ Buna'i, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Pamekasan: STAIN Press, 2006), 104.

dalam pembelajaran, aktivitas *ice breaking*, penggunaan media dalam diskusi, dan suasana belajar di kelas. (Lihat lampiran 2 tentang pedoman observasi)

- b. Teknik wawancara (*interview*). Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur (Lihat lampiran 1 tentang pedoman wawancara) secara mendalam karena peneliti mendapat kebebasan dalam bertanya dan menggunakan pedoman wawancara sebagai petunjuk dalam pertanyaan selanjutnya.⁷⁵ Peneliti mewawancarai siswa melalui daftar pertanyaan terlampir, serta beberapa pihak yang merupakan bagian dari proses pembelajaran di sekolah, seperti kepala sekolah, guru PAI, dan bagian kurikulum.
- c. Analisis dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi pengumpulan data selain observasi dan wawancara yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang diteliti. Adapun dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan RPP, Raport, Nilai ulangan, data guru, data siswa, materi-materi pembelajaran PAI, dokumentasi foto pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran PAI. (Lihat lampiran 3 tentang pedoman analisa dokumen)
- d. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden.

⁷⁵ Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 66.

Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban sesuai dengan persepsi mereka. Teknik ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI. Daftar pertanyaan ini dilakukan secara online maupun offline. Bagi siswa peneliti mengirimkan daftar pertanyaan secara tertulis yang dikirimkan langsung ke lembaga pendidikan. (Lihat lampiran 4 tentang daftar kuesioner)

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam suatu proses. Proses berarti pelaksanaannya mulai dilakukan sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif, yaitu sesudah meninggalkan lapangan. Pekerjaan menganalisis memerlukan pemusatan perhatian, pengerahan tenaga, dan pikiran peneliti.⁷⁶ Dalam penelitian ini yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan observasi, juga melalui dokumentasi yang ada, dimana analisis tersebut dilakukan saat proses pencarian data dan sesudahnya.

Oleh karena itu seorang peneliti dalam menganalisis data, tidak hanya sekedar menganalisis, namun juga membuktikan teori yang bersangkutan guna mengkonfirmasi adanya teori baru jika ada. Adapun

⁷⁶ Afifudin and Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 146.

tahap-tahap analisis data sebagaimana yang dipaparkan oleh Sugiyono adalah *Data Reduction* (reduksi data), *Data Display* (penyajian data), dan *Verification* (kesimpulan).⁷⁷

Dalam menganalisis data, adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut: *pertama*, reduksi data. Yakni mengumpulkan seluruh data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi berupa catatan lapangan yang diperoleh dari berbagai informan. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memilih data yang sesuai dan bermakna. Kemudian, mengkategorisasikan data-data penelitian sesuai dengan kategorinya. Berdasarkan hasil teknik pengumpulan data, bahwa ada 25 orang siswa yang dijadikan informan. Selain itu, terdapat 4 informan yang bersumber dari para guru dan bagian kurikulum di lembaga pendidikan.

Kedua, menyajikan data, yakni menyajikan data yang dilakukan dalam bentuk bagan, hubungan antar kategori, dan teks yang bersifat naratif. Dalam menyajikan data, huruf besar, huruf kecil dan angka disusun ke dalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami. dalam prakteknya tidak semudah yang telah diilustrasikan, karena fenomena sosial bersifat kompleks dan dinamis sehingga segala yang ditemukan pada saat memasuki lapangan dan setelah berlangsung lama di lapangan akan mengalami perkembangan data. Dalam penyajian data, peneliti mendeskripsikan dalam bentuk narasi, tabel, dan gambar berdasarkan pengelompokan pertanyaan penelitian.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 338.

Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, namun mungkin juga tidak, karena masalah serta rumusan masalah dalam suatu penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berlangsung di lapangan.⁷⁸

5. Teknik analisis data lintas situs

Analisis lintas situs merupakan perpaduan temuan-temuan yang dihasilkan dari beberapa situs penelitian. Analisis data lintas situs dilakukan untuk membandingkan temuan-temuan yang diperoleh dari beberapa situs yang diteliti, sehingga terdapat perpaduan di antara masing-masing situs. Temuan yang didapat disusun sesuai tema dan kategori, kemudian dilakukan analisis konsep induktif dan dibuat penjabaran naratifnya yang terbentuk jadi proposisi lain yang kemudian diberlakukan pengembangan jadi teori substantif.

Langkah pertama peneliti melakukan analisis situs 1 dan situs 2 dengan temuan masing-masing situs. Berdasarkan temuan-temuan masing yang dihasilkan pada masing-masing situs akan disusun dalam bentuk proposisi-proposisi tertentu. Langkah kedua adalah melakukan analisis lintas situs. Temuan-temuan sementara pada situs 1 dan situs 2 dipadukan

⁷⁸ Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2014), 16–20.

kesamaannya dan dibandingkan perbedaannya. Temuan-temuan lintas situs ini berupa pernyataan-pernyataan konseptual atau proposisi-proposisi lintas situs. Temuan-temuan inilah yang merupakan temuan teoritis-substantif sebagai temuan akhir penelitian.

6. Teknik Keabsahan Data

Dalam proses penelitian, untuk dapat mengecek keabsahan temuan dari data-data yang diperoleh, maka yang harus dilakukan peneliti adalah mengecek kembali secara cermat dan teliti, agar penelitian yang dilakukan tidak sia-sia dan menghasilkan data yang benar-benar valid. Dalam mengecek validitas temuan di lapangan, peneliti mengecek temuan dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:⁷⁹

a. Perpanjangan keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.⁸⁰ Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Hal ini tidak hanya dilakukan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan dalam penelitian. Sehingga dengan itu, peneliti bisa menemukan informasi dalam situasi yang sesuai dengan

⁷⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 326.

⁸⁰ Ibid., 327.

permasalahan yang sedang diamati. Karena dengan demikian, peneliti dapat menguji validitas data.

b. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud untuk mengadakan pengamatan dengan lebih teliti dan rinci secara berkesinambungan dalam memahami suatu gejala, peneliti juga dapat menetapkan mana aspek yang penting dan yang tidak dalam pengumpulan data. Serta dapat memusatkan perhatian kepada aspek yang relevan dengan topik.⁸¹ Ketekunan pengamatan dengan maksud untuk menemukan ciri-ciri unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian dipusatkan pada ketekunan pengamatan tersebut secara terperinci.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Tujuan penggunaan teknik ini bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, melainkan lebih kepada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.⁸² Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yakni dibandingkan dan mengecek kembali derajat

⁸¹ Buna'i, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 115.

⁸² Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 231.

kebenaran tentang suatu informasi, yang benar dari informan dan dari metode pengumpulan data. Selanjutnya dapat ditempuh dengan berbagai cara, yaitu mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan, mengecek dengan berbagai sumber data, dan memanfaatkan berbagai metode yang digunakan dalam pengecekan kebenaran data.

H. Sistematika Pembahasan

Hasil akhir dalam penelitian ini akan dilaporkan dalam bentuk disertasi dengan merencanakan sistematika pembahasan yang terdiri dari 6 bab, meliputi:

Bab pertama yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teoritik, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Hal ini penting karena untuk mengungkap urgensi penelitian dan menjelaskan fokus yang akan dikaji dalam proses penelitian. Hal ini penting dilakukan karena menjabarkan dan menegaskan berbagai teori yang digunakan sebagai acuan yang mendasari proses penelitian

Bab kedua yaitu pemaparan tentang kajian pustaka. Pada bab ini meliputi pengertian model *joyfull learning*, karakteristik model *joyfull learning*, prinsip-prinsip model *joyfull learning*, pembelajaran Pendidikan Agama dan model *joyfull learning* pada pembelajaran PAI. Hal ini penting dilakukan karena menjabarkan dan menegaskan berbagai teori yang digunakan sebagai acuan yang mendasari proses penelitian.

Bab ketiga yaitu *setting* penelitian. Hal ini menguraikan keterangan dan informasi lengkap tentang lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti, meliputi profil lembaga pendidikan, visi dan misi lembaga, dan program di lembaga pendidikan. Hal ini penting dikaji karena menunjukkan gambaran dan deskripsi tentang lokasi penelitian yang ditentukan oleh peneliti. Sehingga pembaca mengetahui profil lembaga pendidikan yang menjadi kajian dalam penelitian ini.

Bab keempat yaitu hasil penelitian. Dalam hal ini meliputi aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI, respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI, serta dampak yang dirasakan siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI. Hal ini penting dilakukan karena untuk menjabarkan seluruh hasil yang diperoleh dalam proses penelitian sehingga menjadi bukti data empiris yang diungkap oleh peneliti.

Bab kelima yaitu pembahasan. Dalam hal ini meliputi perpaduan penjelasan dari data di lapangan dan kajian teori yang digunakan. Sehingga pada bab ini dapat ditentukan dan dirumuskan bahwa data-data yang ada mampu menguatkan teori, mengembangkan teori atau membantah teori yang ada. Hal ini penting karena merupakan sebuah kegiatan verifikasi data antara temuan dengan teori yang mampu menguatkan tingkat kepercayaan pembaca.

Bab keenam yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran secara tertulis, serta implikasi hasil penelitian dan pengembangan. Bahkan pada bagian akhir akan dilengkapi dengan daftar pustaka

dan sejumlah lampiran. Hal ini dilakukan dengan alasan untuk memberikan penjelasan singkat dari seluruh pelaksanaan penelitian yang dilakukan dan memberikan sebuah sumbangsih baik secara teoritis dan praktis bagi para praktisi pendidikan serta bagi lembaga pendidikan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Paradigma Model Pembelajaran *Joyfull Learning*

1. Pengertian Model *Joyfull Learning*

Model adalah suatu konsepsi untuk mengajar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Model artinya suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal.¹ Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model tersebut. Model juga adalah interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.² Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model merupakan suatu gambaran atau miniatur kecil dari sebuah konsep yang besar.

Model pembelajaran memiliki arti sebagai perencanaan yang berisi rangkaian langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang

¹ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014), 23.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 45.

tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.³ Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁴ Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.⁵ Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁶

Model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial serta untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Model pembelajaran memberikan

³ Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 21–22.

⁴ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 23.

⁵ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 40.

⁶ Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*, 46.

kerangka dan arah bagi guru untuk melakukan pembelajaran.⁷ Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.⁸ Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.⁹ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam melakukan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai panduan bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang diajarkan dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.¹⁰ Disamping itu, ada empat macam fungsi model pembelajaran, yaitu *pertama*, sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru. *Kedua*, sebagai pengembang kurikulum. Model mengajar dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas yang

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 30.

⁸ Suci Handayani, *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 8.

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 23–24.

¹⁰ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 42.

berbeda dalam pendidikan. *Ketiga*, model pembelajaran menetapkan bahan-bahan mengajar secara rinci dan berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa. *Keempat*, membantu perbaikan dalam mengajar yakni dalam proses belajar-mengajar yang dapat meningkatkan keefektifan mengajar.¹¹

Joyce dan Weil membagi model pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu model pembelajaran memproses informasi, perilaku, interaksi sosial, dan model personal. Model pembelajaran tersebut telah diuji melalui kegiatan penelitian. Tujuan utamanya yaitu membantu peserta didik bekerja sama untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, mengembangkan keterampilan kolaborasi dengan orang lain, serta menyadari nilai-nilai pribadi dan sosial.¹² Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghubungkan teori belajar dengan aktivitas pembelajaran.

Model-model pembelajaran memiliki beberapa atribut yang tidak dimiliki berbagai strategi dan metode yang spesifik. Atribut-atribut tersebut yaitu adanya basis teoritis yang koheren atau sebuah sudut pandang tentang apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana mereka belajar. Penggunaan model pembelajaran haruslah sesuai dengan materi pelajaran agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menjadikan

¹¹ Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi, dan Riset Terkait* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 64–65.

¹² Bruce Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun, *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*, terj. Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 95–399.

peserta didik belajar.¹³ Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Dalam mengetahui kualitas suatu model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek yakni proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Sedangkan aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan yakni meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan yang ditentukan.¹⁴ Dalam hal ini, sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung dengan baik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kelas sangatlah beraneka ragam, salah satunya yakni menerapkan *Joyfull Learning* yang mampu memberikan situasi dan kondisi menyenangkan bagi peserta didik. *Joyfull Learning* merupakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Strategi pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik, peserta didik merasa nyaman, aman dan mengasyikkan. Mengasyikkan tersebut mengandung “*Inner Motivation*” yakni dorongan untuk selalu ingin tahu

¹³ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 30.

¹⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 55.

dan berusaha mencari tahu.¹⁵ Melalui model pembelajaran tersebut akan mampu menimbulkan motivasi dari dalam diri untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu dikombinasikan dengan lelucon, banyak bernyanyi ataupun bertepuk tangan dengan meriah. Pembelajaran menyenangkan perlu memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak peserta didik menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (berdaya saing).¹⁶

Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk tertawa, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik dalam suasana sama sekali tidak ada unsur ketertekanan. Dalam hal ini hanyalah ada komunikasi yang saling mendukung. *Joyfull Learning* pada dasarnya adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar (guru) untuk membuat peserta didik lebih dapat menerima materi yang disampaikan dikarenakan suasana menyenangkan dan tanpa adanya tekanan.¹⁷ Dengan demikian,

¹⁵ Dasep Bayu Ahyar et al., *Model-Model Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 150.

¹⁶ Daryanto and Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 212.

¹⁷ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 109.

Joyfull Learning diharapkan akan lebih efektif dan menyenangkan ketimbang mengikuti pola yang bersifat monoton.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan kondisi yang mendorong peserta didik untuk dapat belajar dengan optimal. Pembelajaran yang menyenangkan dirancang sedemikian rupa oleh guru untuk menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif, menarik dan merangsang siswa secara fisik dan emosional serta bebas dari rasa tegang atau tekanan yang menakutkan, sehingga peserta didik dengan bebas berkekspresi dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran alami dan harmonis, pembelajaran sangat jauh dari perasaan yang menakutkan. Semua peserta didik diperlakukan adil dan menghargai setiap perbedaan dan selalu merayakan keberhasilan pembelajaran.¹⁸

Dalam pembelajaran menyenangkan, guru memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari peserta didiknya. Hal ini disebabkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh informasi lebih cepat daripada gurunya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana suasana yang demokratis dan tidak ada beban baik bagi guru maupun bagi peserta didik

¹⁸ Rinto Alexandro, Misnawati, and Wahidin, *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)* (Jakarta: Guepedia, 2021), 142–143.

dalam melakukan proses pembelajaran.¹⁹ Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal.

Tujuan dan manfaat *Joyfull Learning* adalah guru bisa membangkitkan potensi-potensi alamiah dan yang dapat dikembangkan pada diri peserta didik, guru bisa mengembalikan fungsi mengajar dan dikembangkan pada fungsi lainnya, dengan demikian guru dapat mengidentifikasi dan membangkitkan potensi tumbuh kembang peserta didik melalui transfer pengetahuan yang bersifat indoktrinal dan penyampaian materi secara konvensional, dalam *Joyfull Learning* peran guru sebagai adalah instrumen belajar dan fasilitatornya.²⁰

Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan beberapa cara yakni *pertama*, dengan menata ruangan yang rapi, indah, dan menarik yang memenuhi unsur kesehatan, seperti pengaturan cahaya, ventilasi, dan ruangan kelas bersih serta sejuk, bahkan unsur keindahan seperti cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, adanya lukisan atau hiasan dinding. *Kedua*, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi yakni dengan model pembelajaran, media dan

¹⁹ Isriani Hardini and Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)* (Yogyakarta: Familia, 2015), 85–86.

²⁰ M Saiful Aqil, Azhar Haq, and Indhra Musthofa, “Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang,” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 6 (2020): 36.

sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.²¹

Menurut Denis Hayes, pembelajaran yang menyenangkan meliputi beberapa indikator yaitu *pertama*, melaksanakan pembelajaran dimana-mana yakni dalam kehidupan sehari-hari, ketika siswa di rumah, ketika menonton televisi di rumah, ketika membaca buku di ruang perpustakaan sehingga hal tersebut mampu menjadi referensi bagi siswa; *kedua*, mengaitkan pengalaman saat ini yang dialami oleh siswa dan pengalaman sebelumnya salah satunya yakni memperkenalkan sesuatu yang baru dengan menanyakan tentang apa yang siswa ketahui sebelumnya tentang hal tersebut. *ketiga*, berpikir bersama yakni menikmati dialog bersama siswa di kelas.²²

Keempat, merangsang dan memotivasi siswa dengan buku bergambar yang mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk bertanya. Buku bergambar sangat cocok untuk mendorong pertanyaan dan untuk melatih proses berpikir siswa karena memiliki kualitas estetika yang baik dan mampu menawarkan akses yang lebih mudah untuk menciptakan ide dalam diri siswa. *Kelima*, mendukung partisipasi siswa dalam aktivitas berdialog di dalam kelas. *Keenam*, studi kasus. Yakni Pembelajaran yang diberikan, bukan saja menarik bagi siswa melainkan

²¹ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2017), 266.

²² Denis Hayes, *Joyful Teaching and Learning in the Primary School* (Exeter: Learning Matters, 2007), 10–19.

juga menimbulkan rasa keingintahuan siswa sehingga melahirkan sebuah pertanyaan yang harus diselesaikan.²³

2. *Joyfull Learning* Dalam Tinjauan Psikologis

Joyfull Learning dalam tinjauan psikologis merupakan bagian dari teori belajar humanistik. Dalam hal ini, manusia sebagai makhluk yang kreatif, yang dikendalikan bukan oleh kekuatan-kekuatan ketidaksadaran, melainkan oleh nilai-nilai dan pilihan-pilihannya sendiri. Model humanistik memandang manusia sebagai satu makhluk dalam proses menjadi (memanusia) memberi penekanan khusus pada kecenderungan-kecenderungan alamiah manusia untuk mengatur diri sendiri dan memenuhi kebutuhan diri.²⁴

Psikologi humanistik adalah perspektif psikologi yang menekankan studi tentang seseorang secara utuh. Psikologi humanistik melihat perilaku manusia tidak hanya melalui penglihatan pengamat, tetapi juga melalui pengamatan atas perilaku individu yang terintegrasi dengan perasaan batin dan citra dirinya. Studi psikologi humanistik melihat manusia, pemahaman dan pengalaman dalam diri manusia, termasuk dalam kerangka belajar dan belajar. Selain itu, menekankan karakteristik yang dimiliki oleh manusia seutuhnya seperti cinta, kesedihan, kepedulian, dan harga diri.²⁵

²³ Ibid., 20–25.

²⁴ Nurussakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an Tentang Psikologi* (Jakarta: Kencana, 2014), 141–142.

²⁵ Arina Restian, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi* (Malang: UMM Press, 2020), 130.

Landasan dasar dari psikologi humanistik yaitu *pertama*, pada dasarnya, citra manusia itu baik. *Kedua*, manusia memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupannya. *Ketiga*, manusia merupakan makhluk hidup yang beraktivitas dan mengalami pertumbuhan. *Keempat*, hendaknya dikaji lebih dalam tentang kemampuan personal individu dilihat dari dirinya sendiri dan bukan dari pandangan orang lain.²⁶

Aliran humanistik memandang bahwasanya belajar bukan hanya sekadar pengembangan kualitas yang mengarah pada aspek kognitif saja, tetapi juga sebagai proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh ranah yang ada. Hal tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendekatan humanistik dalam pembelajaran lebih menekankan pada pentingnya emosi atau perasaan individu, komunikasi yang terbuka dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga apa yang menjadi tujuan dalam proses belajar mengajar dapat dicapai yang tentunya bukan hanya pada aspek kognitif, melainkan juga bagaimana peserta didik mampu menjadi individu yang bertanggung jawab penuh terhadap lingkungan di sekitarnya.²⁷

Adapun karakteristik psikologi yang berorientasi humanistik, yakni *pertama*, memusatkan perhatian pada orang yang mengalami, dan karenanya berfokus pada pengalaman sebagai fenomena primer dalam

²⁶ Muhammad Izzuddin Taufiq, *Panduan Lengkap dan Praktis Psikologi Islam* (Jakarta: Gema Insani, 2006), 277.

²⁷ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021), 159.

mempelajari manusia. *Kedua*, menekankan pada kualitas-kualitas yang khas manusia, seperti kreativitas, aktualisasi diri, sebagai lawan dari pemikiran tentang manusia yang mekanistik dan reduksionistik. *Ketiga*, menyandarkan diri pada kebermaknaan dalam memilih masalah-masalah yang akan dipelajari dan prosedur-prosedur penelitian yang akan digunakan. *Keempat*, memberikan perhatian penuh dan meletakkan nilai yang tinggi pada kemuliaan dan martabat manusia serta tertarik pada perkembangan potensi yang inheren pada setiap individu.²⁸

Bentuk pendidikan humanisme memiliki beberapa kriteria sebagai berikut, *pertama*, tersedia fasilitas atau sarana dan prasarana yang memudahkan dalam proses pembelajaran. *Kedua*, terciptanya suasana kelas yang penuh kasih sayang, hangat, hormat dan terbuka. *Ketiga*, adanya kesempatan untuk menumbuhkan keprofesionalan guru dalam arti guru boleh menggunakan bantuan lain termasuk rekan kerjanya. Guru menghargai kreativitas, mendorong prestasi, dan memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik.²⁹

Dalam tinjauan humanistik, individu akan berbuat sesuai dengan persepsinya. Dalam hal ini, terdapat dua persepsi yakni tentang dirinya sendiri dan lingkungannya. Semakin jauh jarak antara kedua persepsi tersebut, maka pengaruh terhadap individu tersebut akan semakin kurang. Artinya dalam proses belajar mengajar harus terjadi penyamaan persepsi antara peserta didik dengan pendidik tentang pembelajaran. Perilaku

²⁸ Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an Tentang Psikologi*, 142.

²⁹ Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah al-Faruq, and Sukatin, *Psikologi Pendidikan* (Sleman: Deepublish, 2022), 98.

individu hendaknya dipandang dari sudut pandang pelaku itu sendiri, bukan dari guru sehingga memahami tingkah laku individu tersebut harus meliputi perasaan, keyakinan, persepsi, dan berpikirnya.³⁰

Dalam pembelajaran, untuk menyamakan tanggapan dengan peserta didik maka individu yang belajar harus dapat melihat keterkaitan materi yang diajarkan dengan lingkungan atau kehidupannya. Adapun prinsip-prinsip belajar dalam tinjauan humanistik yaitu *pertama*, hasrat untuk belajar telah ada dalam diri anak didik secara alami. *Kedua*, pembelajaran bermakna akan terjadi apabila relevan dengan kebutuhan. *Ketiga*, belajar tanpa adanya ancaman dan paksaan akan memiliki hasil yang lebih baik. *Keempat*, belajar atas inisiatif sendiri lebih bermakna. *Kelima*, pembelajaran tentang perubahan paling memungkinkan jika belajar di lingkungan yang sedang berubah.³¹

Menurut Rogers, prinsip belajar dalam teori humanistik yakni untuk menumbuhkan hasrat peserta didik dalam belajar, belajar yang bermakna, belajar tanpa ancaman, belajar atas inisiatif sendiri, dan belajar untuk perubahan.³² Disamping itu, ada beberapa prinsip penting dalam psikologi humanistik, yakni manusia dimotivasi oleh adanya keinginan untuk berkembang dan memenuhi potensinya; manusia bisa memilih ingin menjadi seperti apa dan mengetahui yang terbaik bagi dirinya; kita dipengaruhi oleh cara pandang kita terhadap diri sendiri

³⁰ Erhamwilda, *Psikologi Belajar Islami Dilengkapi dengan Pendidikan Seks Bagi Anak-Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Psikosain, 2018), 189–190.

³¹ Ibid., 190.

³² Alfi Laili Nur F, *Teori Dasar Memahami Perilaku* (Jakarta: Guepedia, 2022), 90–91.

yang berasal dari cara orang lain memperlakukan kita; tujuan psikologi humanistik yaitu membantu manusia memutuskan apa yang dikehendakinya dan membantu memenuhi potensinya.³³

Salah satu bentuk pendidikan humanisme yaitu pendidikan terbuka (*open education*) yakni proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bergerak secara bebas dan memilih aktivitas belajar sesuai keinginan peserta didik. Peserta didik tidak hanya duduk manis mendengarkan penjelasan materi pembelajaran, melainkan diharapkan mampu bekerja secara individual secara berkelompok agar mampu mengeksplorasi bidang-bidang pelajaran sehingga membantu mewujudkan bakat dan minatnya. Pembelajaran teori humanistik dapat menyebabkan adanya pemikiran yang tidak terpusat pada pokok permasalahan saja, karena setiap individu diberikan kebebasan untuk dapat menggali potensinya masing-masing untuk menjawab persoalan yang diberikan.³⁴

Penerapan teori humanistik terdiri dari dua cara yaitu *pertama*, pendidikan *confluent*. Cara ini memadukan antara pengalaman afektif dan belajar kognitif di dalam kelas. Peserta didik akan terlibat langsung dalam materi pembelajaran dan akan mampu menghayati, merasakan, berdebat yang positif dan menyampaikan pendapat. *Kedua*, pembelajaran kooperatif. Hal tersebut mengacu pada metode pembelajaran berupa bekerjasama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

³³ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern untuk Memahami Perilaku, Perasaan dan Pikiran Manusia* (Bandung: Nusa Media, 2019), 85.

³⁴ Zulqarnain, al-Faruq, and Sukatin, *Psikologi Pendidikan*, 98–100.

Anggota kelompok berperan aktif serta bertanggung jawab terhadap ketuntasan tugas kelompok dan mempelajari materi pembelajaran.³⁵

Aplikasi teori humanisme lebih menekankan pada kebebasan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk memperoleh informasi-informasi baru dengan cara belajarnya sendiri selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik menjadi pelaku dalam memaknai pengalaman belajarnya sendiri. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menemukan potensi tersebut secara maksimal. Dalam teori ini, peserta didik berperan sebagai subjek. Peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak hanya sekadar menerima materi pembelajaran saja yang disampaikan oleh guru.³⁶

Penerapan teori humanistik pada kegiatan belajar menuntun peserta didik berpikir induktif, mengutamakan praktik serta menekankan pentingnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan aktivitas diskusi agar peserta didik mampu mengungkapkan pemikiran di depan siswa lainnya. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, akan ada sebuah hubungan timbal balik yang aktif antara pendidik dan peserta didik. Keaktifan peserta didik akan terlihat dalam kelompok belajarnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik.³⁷

³⁵ Yenny Suzana and Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 95.

³⁶ Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*, 159.

³⁷ Suzana and Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 95.

Dalam penerapan teori humanistik, pengalaman emosional dan karakteristik khusus peserta didik dalam belajar perlu untuk diperhatikan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran. Karena seseorang akan dapat belajar dengan baik apabila mempunyai pengertian tentang dirinya dan dapat membuat berbagai pilihan secara bebas kemana arah tujuannya berkembang. Sehingga tanda kesuksesan penerapan teori humanistik dalam pembelajaran ialah peserta didik merasa nyaman dan bersemangat dalam proses belajar serta munculnya perubahan-perubahan positif.³⁸

Pembelajaran dianggap berhasil apabila peserta didik peserta didik merasa senang, bergairah dan berinisiatif untuk belajar. Indikator lainnya yaitu terjadinya perubahan pola pikir dan tingkah laku berdasarkan kemauan diri peserta didik. Peserta didik diharapkan menjadi manusia berani, merdeka, dan tidak tergantung pada pendapat orang lain, serta bertanggung jawab mengatur diri sendiri. Peserta didik juga mampu menjadi pribadi yang menghargai hak orang lain dan taat pada aturan, norma, dan etika yang berlaku.³⁹

Adapun kelebihan teori humanistik yaitu *pertama*, siswa dengan sendirinya akan termotivasi dan merasa senang dalam belajar. *Kedua*, siswa memiliki pengetahuan yang bermakna. *Ketiga*, memiliki karakter yang memfokuskan pada pengembangan sikap, kepribadian, mental dan analitik. *Keempat*, siswa akan lebih inovatif dalam menguasai pembelajaran dengan mudah. *Kelima*, salah satu karakteristik kesuksesan

³⁸ Muhammad Hasan et al., *Teori-Teori Belajar* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 204–215.

³⁹ Puji Sumarsono et al., *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial* (Malang: UMM Press, 2020), 35.

penerapan teori humanistik yaitu siswa merasa termotivasi dalam proses pembelajaran. disamping kelebihan, adapun kekurangan dari teori humanistik yakni *pertama*, bagi siswa yang memiliki kecenderungan pasif dan kurang inisiatif dalam belajar, maka akan tertinggal dalam pembelajaran bahkan malu dan takut untuk bertanya. *Kedua*, penerapan teori tersebut akan tersendat jika siswa tidak didukung dengan motivasi dan lingkungan yang baik.⁴⁰

3. Karakteristik *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada suatu strategi, metode atau prosedur. Istilah model pembelajaran memiliki empat ciri khusus, yaitu rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.⁴¹ Model pembelajaran pada umumnya memiliki ciri-ciri, yaitu memiliki prosedur yang sistematis, hasil belajar diterapkan secara khusus, penetapan lingkungan secara khusus, memiliki ukuran keberhasilan tertentu, dan

⁴⁰ Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*, 161.

⁴¹ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 172.

suatu model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.⁴²

Disamping itu, model pembelajaran juga memiliki karakteristik tertentu yakni *pertama*, setiap model pembelajaran selalu mempunyai tahapan-tahapan (sintaks). Dalam hal ini merupakan pola yang menggambarkan urutan alur tahap keseluruhan pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan guru atau peserta didik.⁴³ Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan yakni pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan lainnya. Oleh karena itu, guru harus menguasai dan menerapkan berbagai keterampilan mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.⁴⁴ *Kedua*, sistem sosial, karena mengajar pada dasarnya menggambarkan hubungan antara guru dan siswa. *Ketiga*, adanya prinsip-prinsip reaksi, dan *keempat* yaitu sistem pendukung.⁴⁵ Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis apabila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran tertentu.

Menurut Nieveen sebagaimana dikutip oleh Trianto Ibnu Badar al-Tabany menyatakan bahwa suatu model pembelajaran dikatakan baik

⁴² Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi, dan Riset Terkait*, 64.

⁴³ Ibid., 63.

⁴⁴ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, 43.

⁴⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran:* , 136.

jika memenuhi kriteria sebagai berikut: *pertama*, valid. Aspek ini dikaitkan dengan rasional teoritik yang kuat dan konsistensi internal. *Kedua*, praktis. Aspek ini dapat dipenuhi jika para ahli dan praktisi menyatakan apa yang dikembangkan dapat diterapkan serta kenyataan menunjuk bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan. *Ketiga*, efektif. Pada aspek ini terdapat dua parameter yakni ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.⁴⁶ Menurut Muhammad Fathurrohman, ada beberapa ciri model pembelajaran yang baik, yaitu:

- a. Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap;
- b. Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran;
- c. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik;
- d. Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran.⁴⁷

Lanjut Deni Darmawan and Dinn Wahyudin menguraikan ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.

Seperti model pembelajaran kelompok yang disusun oleh Herbert

⁴⁶ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 26.

⁴⁷ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 31.

Thelen berdasarkan teori John Dewey, dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis

- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalkan model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian yang terdapat dalam model, yakni *syntax*, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai sebuah akibat dari menerapkan model pembelajaran, meliputi hasil belajar yang dapat diukur dan hasil belajar jangka panjang.⁴⁸

Pembelajaran *joyfull learning* identik dengan interaksi antara pendidik dengan siswa di lingkungan belajar. Interaksi tersebut menimbulkan transmisi informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Hal itu memiliki tujuan untuk menyamakan makna yang guru miliki dan yang diterima oleh siswa. Mengingat pentingnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran untuk membuat interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan sehingga membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁹

⁴⁸ Deni Darmawan and Dinn Wahyudin, *Model Pembelajaran di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 4.

⁴⁹ Dewa Putu Yudhi Ardiana et al., *Metode Pembelajaran Guru* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

Pada dasarnya, tujuan utama metode pembelajaran adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan siswa secara individu sehingga mampu menyelesaikan masalahnya. Adapun beberapa tujuan metode pembelajaran yaitu untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan individualnya; untuk membantu proses belajar mengajar; untuk membantu menemukan, menguji, dan menyusun data yang dibutuhkan dalam upaya pengembangan disiplin suatu ilmu; menghantarkan pembelajaran ke arah yang ideal; dan proses pembelajaran berjalan dengan suasana yang menyenangkan.⁵⁰

Adapun karakteristik pembelajaran yang menyenangkan yakni meliputi *pertama*, menciptakan lingkungan tanpa stress. *Kedua*, materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan peserta ajar. *Ketiga*, belajar secara emosional seperti adanya humor dan dukungan semangat. *Keempat*, melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun otak kanan (sosial). *Kelima*, menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.⁵¹ Ciri pembelajaran yang menyenangkan juga tampak dengan adanya motivasi internal dalam diri peserta didik untuk belajar tanpa dikontrol maupun diawasi.⁵²

Selain itu, karakteristik pembelajaran *Joyfull Learning* yakni sebagai berikut, *pertama*, adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang, aman, menarik, dan tidak membuat peserta didik

⁵⁰ Erawan Aidid, *Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi* (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020), 5.

⁵¹ Erlinawati Pane and Atiq Amanah Retna Palupi, *Seni dan Teknik Mengajar Daring* (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 49.

⁵² Anita Lie et al., *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter* (Sleman: Kanisius, 2020), 197.

ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi; *kedua*, terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan; *ketiga*, terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan; *keempat*, adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari; *kelima*, adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para peserta didik belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang antusias.⁵³

Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan meliputi peserta didik terlibat dalam tugas atau pengalaman langsung, memiliki rasa ingin tahu atau penasaran. Ada kepentingan bersama dan tujuan. Adanya interaksi yang bermakna antara kemampuan peserta didik dengan konten pendidikan. Para peserta didik aktif dalam iklim atau suasana pembelajaran menyenangkan yang dapat terjadi secara spontan di dalam kelas, tetapi dapat direayasa dengan penggunaan strategi pembelajaran yang spesifik aktif dan kolaboratif. Dalam proses belajar ini, peserta didik dengan antusias dan berlomba-lomba ikut aktif ambil bagian dalam setiap kegiatan.⁵⁴

Menurut Rinto Alexandro menguraikan bahwa karakteristik pembelajaran yang menyenangkan meliputi aktivitas pembelajaran lebih bersifat individual; aktivitas pembelajaran menyenangkan dan menggairahkan; penataan lingkungan fisik sosial memiliki makna untuk

⁵³ Daryanto and Karim, *Pembelajaran Abad 21*, 212.

⁵⁴ Abdul Mu'ti and Maman A. Majid Binfas, *Beragama dan Pendidikan yang Mencerahkan Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun* (Jakarta: Uhamka Press, 2019), 158.

dijadikan lahan dialog pengembangan diri; adanya interaksi yang akrab antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik; lingkungan sekitar kelas nyaman dan aman; media belajar dirancang sesuai dengan karakteristik tujuan, materi, dan peserta didik; serta setiap hasil karya peserta didik dihargai sebagai bentuk kompetensi bagi peserta didik.⁵⁵

Pembelajaran menyenangkan memberikan hal-hal positif seperti membantu anak menjadi pemelajar yang mandiri dan termotivasi, proses pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman hidup anak, guru memperlakukan peserta didik dengan penuh perhatian, kecintaan, dan kesabaran; dalam proses pembelajaran, keterampilan dan pemahaman peserta didik dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang luas dengan lingkungan. Aspek positif lainnya yakni bagi guru, bisa memunculkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat mengembalikan fungsi mengajar yakni membangkitkan potensi peserta didik melalui *transfer of knowledge*. sedangkan bagi siswa memberikan keberanian untuk berbuat, bertanya serta berani mengemukakan pendapat.⁵⁶

Pembelajaran yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar bagi siswa untuk mengembangkan minat belajar karena pembelajaran didesain dinamis dan menarik agar pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan berpengaruh besar terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. *Joyful*

⁵⁵ Alexandro, Misnawati, and Wahidin, *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*, 144.

⁵⁶ Mu'ti and Binfas, *Beragama Dan Pendidikan yang Mencerahkan Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun*, 159.

Learning merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan menekankan pada *Learning by doing*. Strategi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik tanpa merasa terpaksa atau tertekan (tidak di bawah tekanan). Kelebihan dari strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan, dan dapat menerapkan banyak metode selama proses pembelajaran, serta merangsang kreativitas.⁵⁷

Strategi pembelajaran gembira yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. penerapan pembelajaran gembira yang dirancang dengan model investigasi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa. pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. dalam hal ini, Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.⁵⁸

Suasana belajar akan menyenangkan jika siswa sebagai subjek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang diinginkan. Proses pembelajaran berbasis kompetensi akan sangat berkembang jika guru memberikan kebebasan dan otonomi kepada siswa atau siswa untuk memilih kegiatan dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

⁵⁷ Niken Dwi Setyaningsih and Dian Permatasari Kusuma Dayu, "Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6790.

⁵⁸ Ibid., 6791.

Interaksi dan komunikasi yang menyenangkan antara guru dan siswa merupakan faktor terpenting dalam mendapatkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Apapun upaya yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan fisik dan membangun suasana yang nyaman. Salah satu bentuk interaksi dan komunikasi yang menarik yang berkembang dalam pembelajaran saat ini adalah penggunaan humor.⁵⁹

4. Prinsip-prinsip *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan sebuah keinginan dari semua pendidik dan peserta didik yang mampu menciptakan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Dalam hal ini, prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) yaitu apabila peserta didik senang dan belajar mengetahui untuk apa dia belajar. Pembelajaran yang menyenangkan mampu membangun efektivitas yang sempurna. Peserta didik merasakan kenyamanan dalam menerima dan menyelesaikan pembelajaran. peserta didik mampu memaknai apa yang diajarkan dan memahami arti pentingnya belajar untuk dirinya dan negara.⁶⁰

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan perkembangan psikologis dan

⁵⁹ Wahyuni S and Muh. Rezky Naim, "Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English," *EDUVELOP: Journal of English Education and Development* 3, no. 1 (2019): 57–58.

⁶⁰ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19, dan Era New Normal)* (Jakarta: Kencana, 2020), 207.

kognitif siswa dengan memberikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Dia diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan santai, riang, dan siswa memiliki motivasi untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses atau pengalaman belajar yang membuat siswa merasa senang dalam skenario atau proses pembelajaran tersebut. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam praktik, guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan tertentu dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan proses pembelajaran dilakukan dengan santai, riang, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁶¹

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan akan sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi, konsep, dan praktik pembelajaran yang strategis yaitu pembelajaran bermakna, kontekstual, konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan psikologis. Pembelajaran yang menyenangkan akan efektif jika aplikasi menggunakan materi pembelajaran fisik untuk meningkatkan realisasi peserta didik tentang konten pembelajaran, seperti multimedia interaktif, papan tulis, smartphone, laptop, atau robot. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan menyesuaikan perkembangan psikologis peserta didik dengan penyampaian konten

⁶¹ Rizki Widyawulandari, Sarwanto, and Mintasih Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 277 (2019): 54–55.

menggunakan permainan tertentu dan dilakukan secara menyenangkan, sehingga diharapkan proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, santai dan tanpa beban.⁶²

Kegembiraan dalam belajar dianggap dapat membentuk kembali struktur otak dengan memperkuat jalur saraf alternatif. Unsur kegembiraan dalam belajar dikatakan mengarah pada sosialisasi yang unggul pada peserta didik. Hal itu menyebabkan hasil akademik yang unggul dan mengembangkan empati yang lebih besar pada peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan diperkirakan dapat meningkatkan penyimpanan memori dan meningkatkan pembelajaran aktif.⁶³

Dalam melaksanakan pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*), terdapat empat prinsip yang perlu dilaksanakan, yaitu *pertama*, mengalami. Dalam hal ini, peserta didik banyak melalui pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. Seperti percobaan, wawancara, dan penggunaan alat peraga. *Kedua*, interaksi. Interaksi antara peserta didik maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, semakin mantap dan kualitas hasil belajar juga meningkat. *Ketiga*, komunikasi. Interaksi saja belum cukup, jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi tersebut komunikatif. Seperti persentasi dan laporan. *Keempat*, refleksi. Refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi

⁶² Ibid., 55.

⁶³ Peter G. Waterworth, "Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom," *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)* 3, no. 2 (Agustus 2020): 111.

dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan. Dengan demikian, kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi.

Melakukan komunikasi, tidak hanya sekadar menyampaikan pesan seperti biasa, tetapi harus memperhatikan teknik-teknik berkomunikasi agar terjalin efektif antara penyampai pesan dan penerima pesan. Situasi tempat komunikasi terjadi, berkembang, dan berlangsung adalah situasi sosial, hubungan komunikator, dan khalayak adalah bagian integral dalam sistem sosial tersebut.⁶⁴ Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk memahami, mengelola, dan menciptakan proses komunikasi yang efektif baik melalui lisan, tulisan maupun multimedia. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengungkapkan berbagai idenya yang dimiliki, baik di dalam kelas dalam proses berdiskusi dengan peserta didik lainnya maupun ketika proses menyelesaikan suatu permasalahan.

Suatu hal yang cukup penting diperhatikan agar kita bisa mengadakan tindakan komunikasi yang efektif dan efisien ialah, pengertian, bahwa komunikasi memiliki beberapa karakteristik pokok sebagai berikut: komunikasi adalah suatu proses, komunikasi adalah upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan, komunikasi menuntut adanya partisipasi dan kerja sama dari para perilaku akibat, komunikasi

⁶⁴ Zikri Fachrul Nurhadi, *Teori Komunikasi Kontemporer* (Depok: Kencana, 2017), 1.

bersifat simbolis, komunikasi bersifat transaksional, komunikasi menembus faktor waktu dan ruang.⁶⁵

Beberapa cara khusus untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas antara lain: 1) menciptakan ruang kelas yang menyenangkan dan nyaman; 2) untuk membuat konten yang menarik dalam materi pembelajaran; 3) melakukan kejutan dan kebaruan pada pembelajaran; 4) menjadikan pengalaman belajar relevan dengan minat peserta didik; 5) bergerak bersama peserta didik setiap saat. Kegiatan pembelajaran yang mendukung pendekatan pembelajaran yang menyenangkan meliputi tanya jawab, diskusi, pemberian materi, model pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilaksanakan dengan permainan, teka-teki, kompetisi sehingga kemampuan kognitif peserta didik dapat dikembangkan secara efektif.⁶⁶

Penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mengandung empat tahapan yang dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran, antara lain: *Pertama*, pengalaman. Beberapa contoh prinsip ini adalah kegiatan observasi, eksperimen, investigasi, wawancara, dan penggunaan alat peraga. *Kedua*, interaksi. Interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru perlu dipertahankan agar lebih mudah dalam mengkonstruksi makna. Prinsip interaksi

⁶⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 99.

⁶⁶ Widyawulandari, Sarwanto, and Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," 55.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi dan mengartikulasikan masing-masing sesuai dengan kemampuannya sehingga potensinya akan berkembang. *Ketiga*, komunikasi. Beberapa cara komunikasi yang dapat dilakukan seperti display, presentasi, dan laporan. Prinsip komunikasi dapat dijadikan sebagai wadah untuk menentukan sejauh mana pendalaman dan pengayaan materi. *Keempat*, refleksi. Evaluasi dapat digunakan sebagai wahana evaluasi terhadap strategi yang telah diterapkan dan hasil yang diperoleh.⁶⁷

5. Jenis-jenis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran di sekolah maupun di tingkat dasar dan menengah memiliki berbagai macam model untuk mendukung tersampainya materi ajar kepada peserta didik. Model pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa untuk mendukung jalannya proses belajar-mengajar dengan baik. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁶⁸ Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk

⁶⁷ Mu'ti and Binfas, *Beragama dan Pendidikan yang Mencerahkan Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun*, 160–161.

⁶⁸ Darmawan and Wahyudin, *Model Pembelajaran di Sekolah*, 1–3.

mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui.

Dalam hal ini, ada beberapa model pembelajaran yang menjadi bagian dari konsep pembelajaran *joyfull learning*, yaitu:

a. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah adalah strategi pembelajaran yang berpusat di mana siswa bersama-sama memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka, serta berdiskusi memecahkan masalah.⁶⁹ Pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir dan keterampilan penyelesaian masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari mata pelajaran.⁷⁰

Model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menentukan alternatif pemecahan masalah

⁶⁹ Apri Damai Sagita Krissandi, B. Widharyanto, and Rishe Purnama Dewi, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)* (Bekasi: Media Maxima, 2017), 107.

⁷⁰ Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis dan PBL (Problem Based Learning)* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 13–14.

melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Selain itu, belajar secara mandiri memiliki tujuan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.⁷¹ Dalam hal ini, peserta didik belajar secara berkelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan yang dibahas kemudian peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya.⁷² Maka dari itu, proses kemandirian dan berkelompok inilah yang mampu menjadikan siswa kreatif dan kritis.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru, dan kompleksitas yang ada.⁷³ Ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah diantaranya yaitu menemukan masalah, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menghasilkan karya dan didemonstrasikan, pembelajaran bermula dengan masalah, pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai dalam proses pembelajaran berbasis masalah, siswa diberi kesempatan untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis

⁷¹ Krissandi, Widharyanto, and Dewi, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, 111–112.

⁷² Ibid., 109.

⁷³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 336.

data secara lengkap untuk memecahkan masalahnya serta mengorganisasikan masalah.⁷⁴

Adapun karakteristik pembelajaran berbasis masalah, sebagai berikut: permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar; permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur; permasalahan membutuhkan perspektif ganda; permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; belajar pengarah diri menjadi hal utama; pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam; belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif; pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; keterbukaan proses dalam PBM; keterlibatan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.⁷⁵

Untuk mengimplementasikan PBL, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya peristiwa. Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki

⁷⁴ Krissandi, Widharyanto, and Dewi, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan Dan Teknis)*, 111.

⁷⁵ Rusman, *Belajar & Pembelajaran*, 336.

sistem yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau masyarakat.⁷⁶ Selain itu, model PBL memiliki beberapa fitur, yaitu: *Pertama*, pertanyaan atau masalah perangsang. Pembelajaran harus disiapkan dengan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang dapat menjadi perangsang bagi siswa untuk menemukan masalah lain. *Kedua*, fokus interdisipliner. Permasalahan yang dikemukakan sebaiknya yang memerlukan dan menuntut siswa untuk berpikir tidak hanya terfokus pada satu disiplin ilmu saja, tetapi dapat didekati dari berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian, siswa memiliki kemampuan untuk berpikir komprehensif dalam menghadapi masalah. *Ketiga*, investigasi autentik. PBL menghendaki siswa melakukan penyelidikan permasalahan autentik dan solusi riil terhadap masalah yang mereka ingin pecahkan.⁷⁷

Secara pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yang memiliki ciri: pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar; pergulatan dengan masalah dan proses inkuiri masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar; serta pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.⁷⁸

Disamping itu, ada teori kolaborativisme yakni suatu perspektif yang

⁷⁶ Lismaya, *Berpikir Kritis dan PBL (Problem Based Learning)*, 15.

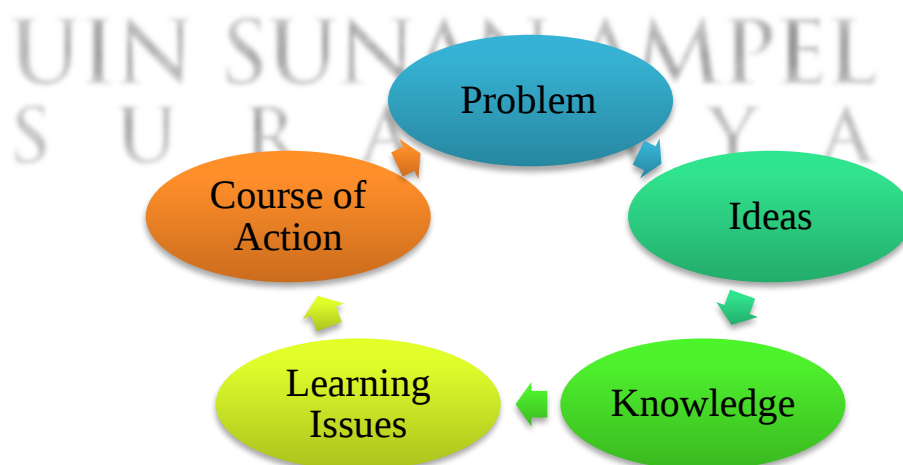
⁷⁷ Ibid., 17.

⁷⁸ Rusman, *Belajar & Pembelajaran*, 335.

menyatakan bahwa peserta didik akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang dimilikinya dan dari semuanya itu akan memperoleh hasil dari proses kegiatan berinteraksi dengan sesama individu.⁷⁹

Ada suatu teori pendukung model pembelajaran berbasis masalah salah satunya yaitu tokoh John Dewey (*Problem-Oriented Classroom*). Paedagogik John Dewey mendorong agar guru melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang berorientasi masalah dan membantu mereka untuk menyelidiki berbagai masalah sosial dan intelektual. Pemikiran tersebut berkaitan erat dengan filosofi pembelajaran berbasis masalah yang menekankan pada hal-hal yang konkrit untuk diabstraksikan oleh siswa menjadi suatu pengetahuan yang bermakna baginya.⁸⁰

Ada beberapa sintak pada model pembelajaran berbasis masalah, yaitu sebagaimana pada gambar di bawah ini:



⁷⁹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 130.

⁸⁰ Lismaya, *Berpikir Kritis dan PBL (Problem Based Learning)*, 19.

Gambar 2.1: Proses *Problem Based Learning*⁸¹

- 1) Orientasi permasalahan kepada peserta didik. Dalam tahap ini, hal utama yang menjadi tujuan pembelajaran yaitu untuk menginvestigasikan berbagai masalah penting dan menjadi pembelajar mandiri. Dalam proses investigasi permasalahan hendaknya mengandung berbagai banyak solusi yang terkadang saling bertentangan. Selama investigasi, peserta didik hendaknya menyampaikan pertanyaan mereka berusaha secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik bebas mengekspresikan ide-idenya.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti. Pada tahap ini, keterampilan kolaborasi antar peserta didik harus dikembangkan dan guru mampu mengarahkan mereka dalam menyelidiki permasalahan, merencanakan tugas penelitian dan proses memberikan laporan.
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok. Pada tahap ini pula guru hendaknya membantu peserta didik dalam menentukan metode investigasi yang sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji sehingga ditemukan berbagai solusi dan jawabannya.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit. Dalam proses penyelidikan masalah, kegiatan peserta didik

⁸¹ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 117.

diikuti dengan pembuatan artefak yakni berupa laporan tertulis hingga rekaman proses yang memperlihatkan suatu masalah dan solusi. Selain itu, mendemonstrasikan produk dari hasil investigasi yang disebut dengan exhibit.

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Dalam tahap terakhir ini, guru membantu peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir dan keterampilan mereka dalam menyelidiki permasalahan. Pola pikir peserta didik harus bersifat sistematis sesuai dengan metode yang digunakan.⁸²

Dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah, walaupun sebenarnya guru sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis. Dalam hal ini, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik.⁸³ Dengan demikian, model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan setiap individu untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Oleh karena itu, *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang bertumpu pada kreativitas, inisiatif,

⁸² Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*, 74–76.

⁸³ Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, 42.

inovasi, dan motivasi para peserta didik. Proses pembelajaran juga banyak bertumpu pada kegiatan para peserta didik secara mandiri, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator atas terjadinya kegiatan belajar mengajar.⁸⁴ Melalui PBL, peserta didik akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Sehingga dengan keterampilan tersebut ia mampu menerapkannya dalam menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat.

b. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*)

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Model pembelajaran ini melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik baik berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan produk, hingga hasilnya akan dipresentasikan.⁸⁵ Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif, inovatif, unik, dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai suatu sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

⁸⁴ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 255.

⁸⁵ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 118–119.

Fokus pembelajaran berbasis proyek terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah, memberi kesempatan siswa secara otonom dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Selain itu juga memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.⁸⁶ Pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut: siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja; terdapat permasalahan yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya; siswa merancang proses untuk mencapai hasil; siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan; siswa melakukan evaluasi secara kontinu; siswa secara teratur melihat kembali apa yang dikerjakan; hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya; dan kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.⁸⁷

Ada dua komponen pokok dalam pembelajaran berbasis proyek, yakni *pertama*, permasalahan menantang yang mampu mendorong peserta didik mengorganisasikan dan melaksanakan suatu kegiatan yang secara keseluruhan mengarahkan mereka pada suatu proyek yang bermakna dan harus diselesaikan sendiri sebagai tim. *Kedua*, karya akhir berupa artefak atau suatu penyelesaian tugas

⁸⁶ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 145.

⁸⁷ Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 44.

berkelanjutan yang bermakna bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan.⁸⁸ Dalam hal ini, model pembelajaran berbasis proyek sangat aktif melibatkan peserta didik dalam proses belajar. sehingga peserta didik harus berpikir orisinal sampai akhirnya mereka dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Model pembelajaran ini mencakup kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi, dan membuat karya.⁸⁹ Pembelajaran berbasis proyek memusatkan diri terhadap adanya sejumlah masalah yang mampu memotivasi, serta mendorong para siswa berhadapan dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pokok pengetahuan secara langsung sebagai pengalaman tangan pertama.⁹⁰ Sehingga peserta didik mampu meningkatkan kebiasaan belajar yang khas serta praktik pembelajaran yang baru.

Model pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang yang besar bagi siswa untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna terutama bagi pelajar dewasa yang siap untuk

⁸⁸ Warsono and Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 155–156.

⁸⁹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 226.

⁹⁰ Warsono and Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*, 154.

memasuki lapangan kerja. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu pembelajaran yang berbasis kontekstual. Selain itu, model tersebut mensyaratkan penugasan keterampilan-keterampilan ilmiah.⁹¹ Dengan demikian, apabila dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan dalam melakukan proyek penyelidikan ilmiah, maka proses tersebut akan menjadi lebih bermakna karena siswa diberikan kebebasan untuk merencanakan, merancang serta melaksanakan suatu penyelidikan dimana kegiatan tersebut masih berada dalam jangkauan pemikiran mereka.

Pembelajaran berbasis proyek didukung oleh teori aktivitas dan teori konstruktivistik. Dalam teori aktivitas (*Activity Theory*) dinyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas tujuan yang ingin dicapai. Subjek yang berada dalam konteks, suatu masyarakat di mana pekerjaan itu dilakukan dengan perantaraan, alat-alat, dan peraturan kerja serta pembagian tugas.⁹² Dalam penerapannya di kelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk melakukan sesuatu daripada kegiatan pasif yang hanya menerima transfer pengetahuan dari guru. Dengan demikian, pelaksanaannya berpusat pada kegiatan siswa.

Sedangkan teori belajar konstruktivistik yang bersandar pada ide berarti bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di

⁹¹ Yanti Rosinda Tinenti, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 3–4.

⁹² Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, 148.

dalam konteks pengalamannya sendiri. Teori konstruktivistik memberikan keaktifan kepada siswa untuk menemukan sendiri kompetensi dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya.⁹³ Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses mengkonstruksi gagasan dengan strateginya sendiri bukan sekedar menerima pengetahuan, serta peserta didik menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran.⁹⁴ Dalam hal ini, pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka, bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang diperintahkan oleh guru.

Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide diri sendiri pada orang lain merupakan suatu bentuk pembelajaran individu.⁹⁵ Dalam hal ini, ketika pembelajaran berbasis proses diterapkan pada proses belajar kolaboratif, maka mendapat dukungan dari teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi

⁹³ M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 91–92.

⁹⁴ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), 72.

⁹⁵ Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, 148.

antar personal.⁹⁶ Dari perspektif teori ini, pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek pada guru dan siswa dapat dijelaskan sebagaimana pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1: Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek⁹⁷

Tahap-tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Perencanaan	Guru menetapkan tema proyek, menetapkan konsep belajar siswa, dan merencanakan aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan siswa.	Siswa melakukan aktivitas tersebut guna memperoleh masalah dalam kehidupan sehari-hari.
Perancangan	Guru memproses aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa.	Siswa membuat sketsa, menetapkan teknik analisis data dan mengembangkan <i>prototipe</i> , sebagai rancangan awal untuk melakukan penelitian.
Pelaksanaan	Mengawasi siswa dalam menerapkan	Mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa,

⁹⁶ Ibid.

⁹⁷ Tinenti, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*, 13–14.

	berbagai aktivitas untuk menyelesaikan proyek	menguji langkah yang telah dikerjakan, melakukan evaluasi dan merevisi hasil yang diperoleh, serta mengklasifikasi hasil yang terbaik
Pelaporan	Menilai laporan proyek penyelidikan ilmiah yang dikerjakan siswa baik secara tertulis maupun secara lisan	Menyusun laporan hasil penyelidikan ilmiah secara tertulis dan mempresentasikannya.

Implikasi model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran yakni memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, hingga akhirnya menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan di hadapan orang lain. Disamping itu, peserta didik terdorong lebih aktif beraktivitas dalam belajar sehingga mampu meningkatkan kinerja yang bersifat ilmiah.⁹⁸ Model pembelajaran ini membantu peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dari ilmu pengetahuan dan disiplin ilmu lainnya ke dalam proses desain.

c. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan

⁹⁸ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 126.

tugas kelompok setiap anggota bekerja sama dan membantu memahami bahan pembelajaran.⁹⁹ Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif juga merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.¹⁰⁰

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didasarkan atas struktur tujuan dan struktur penghargaan kooperatif. Siswa belajar melalui model pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerjasama dalam mengerjakan suatu tugas, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya.¹⁰¹ Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial yakni makhluk yang berinteraksi dengan sesama.¹⁰² Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam

⁹⁹ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 92.

¹⁰⁰ Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*, 235.

¹⁰¹ I Wayan Sadia, *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 94.

¹⁰² Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, 50.

kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, diantaranya meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, agar siswa dapat menerima rekan-rekannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa yakni berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.¹⁰³ Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk melatih siswa dalam keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan tersebut berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas.¹⁰⁴

Ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif, yaitu *pertama*, saling ketergantungan positif. Dalam hal ini, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Rasa saling membutuhkan tersebut dapat dicapai melalui rasa saling ketergantungan pencapaian tujuan, menyelesaikan tugas, bahan atau sumber, peran, dan hadiah atau penghargaan. *Kedua*, tanggung jawab perseorangan. Siswa memiliki

¹⁰³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 175.

¹⁰⁴ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 93.

tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompoknya dengan baik. Meskipun dalam dalam penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap pelajaran secara individu, baik buruknya skor yang didapatkan oleh kelompok bergantung pada seberapa baik nilai yang dikumpulkan oleh masing-masing anggota kelompok.¹⁰⁵

Ketiga, interaksi tatap muka yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka dalam melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain. *Keempat*, partisipasi dan komunikasi yakni melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. *Kelima*, evaluasi proses kelompok yaitu menjadwalkan waktu secara khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.¹⁰⁶

Proses demokrasi dan peran aktif merupakan ciri yang khas dari lingkungan pembelajaran kooperatif. Dalam pembentukan kelompok, guru menerapkan struktur tingkat tinggi, dan guru juga mendefinisikan semua prosedur. Meskipun demikian, guru tidak dibenarkan mengelola tingkah laku siswa dalam kelompok secara ketat, dan siswa memiliki ruang dan peluang untuk secara bebas mengendalikan aktifitas di dalam kelompoknya. Selain itu, pembelajaran kooperatif menjadi sangat efektif jika materi

¹⁰⁵ Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*, 238.

¹⁰⁶ Majid, *Strategi Pembelajaran*, 180.

pembelajaran tersedia lengkap di kelas, ruang guru, perpustakaan, ataupun di pusat media.¹⁰⁷

Ada beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu setiap anggota memiliki peran, terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar dan teman kelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, dan guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.¹⁰⁸

Karakteristik model pembelajaran kooperatif lainnya yaitu siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya; kelompok dibentuk dan siswa memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda; serta penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.¹⁰⁹

Ada beberapa hal yang harus dilakukan terlebih dahulu dalam pembelajaran kooperatif, yaitu *pertama*, pengaturan tempat duduk yang dapat mendukung terbentuknya kelompok heterogen, di samping memperhatikan gender, ras/suku, yang paling penting adalah heterogen dalam kecakapan siswa, ada yang menonjol, ada yang rata-rata, dan ada yang lamban. *Kedua*, para siswa mengetahui dengan jelas harapan/manfaat dari pembelajaran koomperatif.

¹⁰⁷ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 114–115.

¹⁰⁸ Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, 51.

¹⁰⁹ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 92.

Ciptakan suasana kelas yang mendukung pembentukan tim diselingi kegiatan *icebreaker*. Ketiga, bila sedang melaksanakan pembelajaran koomperatif, setiap siswa memiliki tugasnya masing-masing yang kemudian dipertanggung jawabkan secara mandiri. Keempat, tugas-tugas dalam kelompok dibagi secara adil oleh semua anggota kelompok.¹¹⁰

Terdapat enam langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2.2: Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif¹¹¹

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 : Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 : Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

¹¹⁰ Warsono and Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*, 162.

¹¹¹ al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 117.

Dalam pembelajaran menyenangkan, musik memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas belajar siswa. Penggunaan iringan musik dalam pembelajaran merupakan bagian dari teknik metode suggestopedia yang dicetuskan oleh Georgi Lozanov. Teori Georgi Lozanov dalam Fakturmen diuraikan bahwa metode suggestopedia merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan rasa nyaman terhadap siswa yakni berupa pemberian sugesti positif dengan bantuan iringan musik atau alunan lagu selama proses pembelajaran. Selain itu, setiap proses pembelajaran yang diiringi dengan musik mampu memberikan efek kenyamanan yang baik.¹¹²

6. Respon dan Dampak *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran

Joyfull Learning yang diterapkan dalam proses pembelajaran tentunya memberikan respon dan dampak bagi peserta didik. Respon berasal dari kata “response” yang berarti tanggapan, aksi, ataupun jawaban dari suatu masalah. Respon sebagai kata benda diartikan sebagai apa yang dilakukan seseorang sebagai tanggapan atau reaksi terhadap sesuatu yang terjadi. Sedangkan respon dalam kata kerja berarti bagaimana seseorang menyikapi, memberikan reaksi atau menanggapi atas sesuatu yang terjadi.¹¹³

¹¹² Fakturmen, “Teori Suggestopedia dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Ketrampilan Menulis Tingkat Mutaqoddim (Insyā’),” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 9–12.

¹¹³ Hariman Dahrif, *Menyingkap Akar Kemiskinan dalam Masyarakat Adat Papua: Studi Kasus Masyarakat Adat Byak* (Sleman: Deepublish, 2019), 22.

Respon merupakan tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikasi setelah diterpa pesan. Respon merupakan suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil yang ditimbulkan dari stimulus tersebut.¹¹⁴ Respon diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diketahui oleh alat indra manusia dan sambutan terhadap komentar, kritik dan saran.¹¹⁵ Respon merupakan reaksi fisik atau tanggapan yang diberikan peserta didik kepada guru atau pengajar.¹¹⁶

Respon merupakan jawaban atau reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus (rangsangan) lingkungan sosial yang diterimanya. Respon adalah sikap manusia yang menempatkan obyek yang dipikirkan ke dalam satu dimensi pertimbangan. Respon juga diartikan sebagai suatu reaksi obyektif dari individu dari reaksi tertentu yang bertindak sebagai pemancing.¹¹⁷ Respon hanya timbul apabila individu dihadapkan pada stimulus yang menghendaki adanya reaksi individu. Respon seseorang dapat dalam bentuk baik dan buruk, positif atau negatif, maupun menyenangkan atau tidak menyenangkan tergantung apa yang disampaikan dan terjadi dalam proses komunikasi sosial.¹¹⁸

¹¹⁴ Habibi Muttaqin, *Peran Radio Rimba Raya dalam Mempertahankan NKRI 1945-1949* (Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia), 15–16.

¹¹⁵ Dahrif, *Menyingkap Akar Kemiskinan dalam Masyarakat Adat Papua: Studi Kasus Masyarakat Adat Byak*, 23.

¹¹⁶ Lily Nurrahmawati, *Generasi Hebat Generasi Matematika* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020), 2.

¹¹⁷ Dahrif, *Menyingkap Akar Kemiskinan dalam Masyarakat Adat Papua: Studi Kasus Masyarakat Adat Byak*, 21–23.

¹¹⁸ Titin Setiawati and Vilya Dwi Agustini, *Modul Komunikasi Sosial* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 22.

Tipologi respon terdiri atas dua tipe yakni respon verbal dan respon non verbal. Tipe verbal diwakili oleh pernyataan mengenai apa yang dipercaya atau diyakini (aspek kognitif); pernyataan verbal perasaan seseorang terhadap rencana (aspek afektif); pernyataan preposisi tindakan (aspek konatif). Sedangkan tipe non verbal diekspresikan melalui reaksi konseptual terhadap rencana (aspek kognitif); reaksi fisiologis yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh yang mengindikasikan perasaan individu yang bersangkutan terhadap rencana yang telah dihasilkan (aspek afektif); reaksi berupa ajakan untuk bertindak (aspek konatif).¹¹⁹

Secara sederhana, dampak diartikan sebagai akibat atau pengaruh ketika akan mengambil suatu keputusan yang bersifat timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Dampak merupakan keadaan dimana ada hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain akibat dari pada apa yang dipengaruhi dan apa yang mempengaruhi.¹²⁰ Dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya.¹²¹ Dampak merupakan sesuatu yang muncul setelah adanya suatu kejadian.¹²² Dampak merupakan benturan,

¹¹⁹ Dahrif, *Menyingkap Akar Kemiskinan dalam Masyarakat Adat Papua: Studi Kasus Masyarakat Adat Byak*, 21.

¹²⁰ Irwan, *Dinamika dan Perubahan Sosial Pada Komunitas Lokal* (Sleman: Deepublish, 2018), 27.

¹²¹ Ekawati Marhaenny Dukut, *Dampak Jalan Tol Terhadap Pulau Jawa* (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020), 196.

¹²² Juliana Simbolon, Lyndon Parulian Nainggolan, and Sri Alemina Br Sinuraya, *Monograf: Gambaran Produksi dan Pendapatan Petani Kentang (Solanum Tuberosum L) Di Tanah Karo* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 16.

pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif), benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dan momentum sistem memahami benturan tersebut.¹²³

Implementasi pembelajaran yang menyenangkan memberikan motivasi dan membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang diterapkan menghadirkan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu, menerapkan kegiatan belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan nilai pencapaian belajar peserta didik yang optimal.¹²⁴

B. Paradigma Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan memiliki beberapa istilah yaitu Tarbiyah, Ta'dib, dan Ta'lim.¹²⁵ Tarbiyah berasal dari kata “*Rabba*” yakni tumbuh, berkembang, memelihara, merawat, mengatur dan menjaga kelestariannya.¹²⁶ Istilah ta'dib memberikan tekanan aktivitasnya pada pembinaan perilaku secara umum, sehingga lebih tepat ditujukan untuk menyebut pendidikan dalam maknanya yang lebih luas, baik dalam

¹²³ Moh. Toharudin et al., *Dampak Pembangunan Kawasan Industri Terhadap Usaha Masyarakat Pesisir Kabupaten Brebes* (Klaten: Lakeisha, 2022), 11.

¹²⁴ Syifaul Fuada et al., *Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Di Masa Pandemi* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2022), 30.

¹²⁵ Muhmidayeli, *Filsafat Pendidikan* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2013), 65.

¹²⁶ Ramayulis and Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), 84.

bentuk formal, informal maupun nonformal. Sedangkan ta'lim memberikan pemahaman pada proses interaksi edukatif.¹²⁷

Pendidikan menurut Islam merupakan ide, gagasan, konsep, nilai dan norma kependidikan yang difahami, dianalisis dan dikembangkan dari sumber autentik ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan sunnah. Pendidikan dalam Islam merupakan kajian tentang proses, praktek penyelenggaraan dan pemikiran pendidikan yang pernah ada dan berkembang di kalangan ummat Islam sepanjang sejarahnya.¹²⁸ Sementara pengertian pendidikan Islam yaitu bimbingan yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada terdidik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian muslim.¹²⁹ Menurut Langgung sebagaimana dikutip oleh Muhaimin bahwa pendidikan Islam memiliki delapan pengertian yaitu pendidikan keagamaan, pengajaran agama, pengajaran keagamaan, pengajaran keislaman, pendidikan orang-orang Islam, pendidikan dalam Islam, pendidikan di kalangan orang-orang Islam, dan pendidikan Islami.¹³⁰ Tujuan utama dari pendidikan Islam ialah membina dan mendasari kehidupan anak didik dengan nilai-nilai agama sekaligus mengajarkan ilmu agama Islam.¹³¹

¹²⁷ Muhmidayeli, *Filsafat Pendidikan*, 66.

¹²⁸ Abdul Munip, "Pengembangan Ilmu Pendidikan Islam; Pemetaan Wilayah Kajian," *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 6 (January 2005): 45–46.

¹²⁹ Djamaluddin and Abdullah Aly, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 11.

¹³⁰ Muhaimin et.al, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 36.

¹³¹ Muzayyin Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 6.

Pendidikan sebagai salah satu aktivitas yang penting bagi manusia tentunya harus ada petunjuk-petunjuknya dalam Al-Qur'an. Sehingga dalam melaksanakan kegiatan kependidikannya tidak terlepas dan tidak jauh dari bimbingan yang sudah tertulis dalam Al-Qur'an. Pendidikan dalam Al-Qur'an lebih menekankan kepada kebahagiaan dan kebaikan manusia itu sendiri baik bersifat individual maupun sosial. Dengan tujuan untuk membina dan membimbing manusia menjadi orang yang bertaqwa kepada Allah swt yakni manusia yang mampu menjalankan fungsinya sebagai hambaNya dan khalifahNya.¹³²

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani agama Islam, dibarengin dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹³³ Jadi pembelajaran PAI yaitu proses interaktif yang berlangsung anantara guru dan siswa dengan maksud memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dari pembelajaran PAI.

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan pada generasi muda agar kelak menjadi generasi muslim, bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian

¹³² Abd. Haris, "Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Emansipatoris," *Nizamia Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 4 (2001): 13–17.

¹³³ Uswatun Khasanah, *Book Chapter Sister Evaluasi Pembelajaran PAI* (Jombang: CV Nakamu, 2021), 27.

yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan.¹³⁴ Pelaksanaan pendidikan agama Islam bukan hanya menjadikan manusia pintar dan terampil, akan tetapi jauh daripada itu yakni untuk menjadikan manusia yang memiliki moral dan akhlakul karimah. Dengan demikian, akan mampu mengarahkan minatnya untuk terus belajar mencari ilmu.¹³⁵

Pendidikan agama Islam adalah nama kegiatan atau usaha dalam mendidihkan agama Islam. Secara formal, pendidikan agama Islam dipahami sebagai mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di setiap satuan pendidikan. Pada tataran praktis, keberadaan pendidikan agama Islam di sekolah merupakan bentuk implementasi kebijakan pendidikan yang secara legal formal tertuang dalam Undang-Undang. Tujuan pendidikan agama Islam di sekolah diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang diinternalisasikan ke dalam individu anak didik melalui proses pendidikan.¹³⁶

Pendidikan agama Islam merupakan suatu aktivitas yang disengaja untuk membimbing manusia dalam memahami dan menghayati ajaran agama Islam serta dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain. Pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara

¹³⁴ Dahwadin and Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Wonosobo: CV. Mangku Bumi Media, 2019), 7.

¹³⁵ Tim Dosen PAI, *Bunga Rampai Penelitian dalam Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 147–148.

¹³⁶ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 9–11.

menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Di sini, pendidikan agama Islam tidak hanya bertugas menyiapkan peserta didik dalam rangka memahami dan menghayati ajaran Islam namun sekaligus menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.¹³⁷

Pembelajaran PAI merupakan upaya membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman dan nilai-nilai yang bersumber dari ajaran Islam. Pembelajaran PAI dapat dimaknai dengan suatu proses yang diselenggarakan oleh pendidik, baik orang tua maupun guru tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan-latihan. Pembelajaran PAI juga memiliki fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT. Selain itu, sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari pembelajaran PAI.¹³⁸

Proses pembelajaran PAI adalah sebagai perwujudan dakwah yang senantiasa terjadi secara dinamis serta dimunculkannya kesadaran motivasi yang besar pada peserta didik guna mencari Ridla Allah SWT. Pembelajaran pendidikan agama Islam hendaknya didasarkan dan digerakkan pada keimanan dan komitmen tinggi terhadap ajaran agama

¹³⁷ Elihami Elihami and Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami," *EDUMASPUL* 2, no. 1 (2018): 84.

¹³⁸ Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset* (Jakarta: GUEPEDIA, 2021), 82–83.

Islam. Oleh karena itu, untuk diperolehnya hasil dan pencapaian tujuan secara optimal pada pembelajaran PAI, maka perlu dibentuknya sistem pembelajaran PAI secara utuh dan kokoh. Selain itu dengan adanya sistem pembelajaran PAI yang kokoh dapat menjadi pengaruh positif bagi peserta didik maupun guru PAI.¹³⁹

Pembelajaran pendidikan Agama Islam mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas. Pembelajaran pendidikan Agama Islam merupakan pembiasaan, keteladanan, dan perubahan *mindset* peserta didik tentang pentingnya ajaran Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan. Pembelajaran pendidikan agama Islam dilaksanakan secara komunikatif melalui kerjasama antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik dituntut untuk memiliki kreativitas, selanjutnya guru mengarahkannya dengan sejumlah inovasi-inovasi pembelajaran.¹⁴⁰ Dengan demikian, peserta didik semakin terbiasa dengan aktivitas keberagaman dan menjadi panutan di sekitarnya.

Sistem pembelajaran PAI terdapat tiga komponen yaitu kondisi pembelajaran PAI, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran PAI. Kondisi pembelajaran PAI mempengaruhi penggunaan metode dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran PAI. Dengan kata lain, hasil pembelajaran PAI ditentukan oleh metode pembelajaran dan kondisi pembelajaran PAI. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memahami

¹³⁹ A. Rifqi Amin, *Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 42–43.

¹⁴⁰ Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), 32.

kondisi pembelajaran lebih mendalam yang kemudian kondisi tersebut dikendalikan dan diarahkan dengan metode atau strategi yang tepat.¹⁴¹

2. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Aktivitas berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Aktivitas merupakan keaktifan jasmani dan rohani yang mana keduanya harus dihubungkan. Aktivitas belajar merupakan masalah yang dihadapi oleh setiap orang sepanjang masa. Dalam belajar, perlu adanya aktivitas karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat. Hal ini disebabkan karena hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran, semuanya terbentuk dan berkembang karena peristiwa belajar.¹⁴²

Aktivitas merupakan kegiatan atau kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Aktivitas merupakan kegiatan atau keaktifan yakni segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik. Aktivitas juga merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.¹⁴³ Yakni adanya partisipasi siswa dalam melaksanakan tugasnya

¹⁴¹ Amin, *Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum*, 55.

¹⁴² Purwanti, "Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar PKN Materi Kedaulatan Rakyat Melalui Metode Think-Pair-Share pada Siswa Kelas VIII D SMP Al-Muayyad Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Dwi Utama* 10, no. 42 (February 2019): 82.

¹⁴³ Widadi Tentrem Sucipto, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Eksposisi Melalui Metode Pembelajaran Numbered Head Together Bagi Siswa Kelas VIII B

dengan berbagai cara, adanya keberanian siswa dalam mengajukan pendapat, gagasan, atau ide, dan adanya siswa bertanya kepada guru, meminta pendapat dari guru dalam kegiatan belajarnya.

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata *intruction* yang berarti pengajaran. Pengajaran adalah upaya memberi perangsang (stimulus) bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Pengajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Dengan kata lain pengajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Upaya untuk mewujudkan pendidikan nasional, diterapkan pendidikan agama Islam sebagai mata pembelajaran wajib mulai dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi untuk membina perilaku peserta didik agar memiliki nilai-nilai luhur, sehingga dalam kehidupan sehari-hari berperilaku mulia. Pelaksanaan pendidikan agama Islam pada sekolah umum di Indonesia ditetapkan sebagai bagian integral dalam setiap kurikulum yang diberlakukan di Indonesia.

Penyelenggaraan pendidikan agama di sekolah umum diatur dalam peraturan pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan, di mana secara esensial menekankan kepada pendidikan nilai sesuai dengan keyakinan dan agama peserta

Murni 1 Surakarta Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Jurnal Pendidikan Dwi Utama* 9, no. 39 (Mei 2018): 123.

didik. Pendidikan agama untuk peserta didik yang beragama Islam menekankan bagaimana membangun peserta didik secara utuh untuk menjadi manusia yang beriman bertakwa serta berperilaku mulia.¹⁴⁴

Peraturan pemerintah nomer 55 tahun 2007 pasal 5 ayat (1) disebutkan bahwa “kurikulum, pendidikan agama dilaksanakan sesuai dengan standar nasional pendidikan” dengan demikian, kurikulum pendidikan Islam dalam proses pembelajarannya dilaksanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan sebagaimana yang diberlakukan untuk mata pelajaran yang lain. Guru mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki persyaratan kompetensi seperti mata pelajaran yang sesuai dengan jenjang satuan pendidikan.¹⁴⁵

Proses pembelajaran akan bermakna bagi kemajuan peserta didik apabila dilaksanakan dengan situasi yang menyenangkan, kondusif dan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik. Hal senada dengan aturan pemerintah nomer 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan pasal 5 ayat (2) yang berbunyi “pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan jiwa peserta didik. Atas dasar pasal tersebut sebelumnya menegaskan bahwa pendidikan agama itu sendiri sejatinya

¹⁴⁴ Sutiah, *Budaya Belajar dan Inovatif Pembelajaran PAI* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 146.

¹⁴⁵ “Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 55 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan,” 2007, Pasal 5 Ayat 1.

tidak bisa terlepas dari psikologi perkembangan. Namun sayangnya hal ini belum terlaksana secara optimal di sekolah.¹⁴⁶

Kegiatan pembelajaran PAI yang dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan ini, tentunya sangat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, kematangan siswa, kompetensi guru, kemampuan verbal dalam berkomunikasi, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif untuk menghadirkan motivasi belajar siswa dalam belajarnya. Kondisi kelas yang menyenangkan dan nyaman akan mampu mengaktifkan otak dan mengoptimalkan motivasi belajar serta tingkat kepercayaan diri anak dalam belajarnya.¹⁴⁷

Joyfull Learning merupakan model belajar yang menyenangkan sehingga menstimulus peserta didik dalam mempelajari materi yang masih sulit dipahami oleh peserta didik, maka peserta didik dianjurkan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, sehingga dengan model ini dapat memancing respon dari stimulus pada diri peserta didik untuk mencapai kunci belajar yang efektif dalam mempermudah tercapainya tujuan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. materi belajar yang sesuai dengan minat dan hobinya, pembelajaran seperti itu tidak hanya

¹⁴⁶ Sutiah, *Budaya Belajar Dan Inovatif Pembelajaran PAI*, 147.

¹⁴⁷ Moh. Fachri et al., "Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah," *Edureligia* 04, no. 02 (Desember 2020): 175.

menjadi *Joyfull Learning* tetapi juga bisa menjadi pembelajaran yang bermakna (*Meaningful Learning*).¹⁴⁸

Selain itu, untuk menciptakan suasana menyenangkan melalui *joyful learning*, guru harus merancang dan mendesain pembelajaran secara terencana dan sistematis. Komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik harus dibangun secara terbuka, penuh keriang dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berinovasi dengan motivasi belajar yang kuat. Memberikan suasana hati gembira di saat siswa mengalami penurunan konsentrasi mampu menyegarkan otak mereka dan berkonsentrasi kembali dalam mengikuti pembelajaran dengan motivasi baru.¹⁴⁹

Dalam implementasi *Joyfull Learning* guru tidak harus *effort* berlebihan, karena dalam pembelajaran guru dalam hal ini hanya memerlukan untuk membuka hati pada permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Peranan yang dimainkan oleh guru dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi baik dengan metode belajar maupun dengan pendekatan lainnya dalam hal ini merupakan langkah yang efektif dan akurat dalam menciptakan kondisi iklim belajar yang kondusif.¹⁵⁰

¹⁴⁸ Aqil, Haq, and Musthofa, "Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang," 34.

¹⁴⁹ Fachri et al., "Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah," 174.

¹⁵⁰ Aqil, Haq, and Musthofa, "Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang," 38.

Dengan menggunakan metode yang ideal dan teknik yang bervariasi, idealnya materi pembelajaran akan lebih mudah guru dalam penyampaian dan kegiatan pembelajarannya akan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran PAI melalui aktivitas *joyfull learning* dapat memadukan sejumlah metode sesuai kebutuhan dan berbagai faktor yang harus dipertimbangkan. Memang dalam praktiknya, metode mengajar tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi merupakan kombinasi antar berbagai metode yang meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, bermain peran, *problem solving*, dan bermain. Dalam penerapan variasi metode akan bermanfaat ganda yaitu akan menimbulkan suasana yang menyenangkan karena peserta didik diberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam mencari cara belajar yang cocok dengan dirinya dan semakin terampil karena semakin banyak metode yang diterapkan maka akan semakin berkembang keterampilan peserta didik dalam mengkaji sebuah materi.¹⁵¹

Pembelajaran PAI dengan berbagai metode akan lebih efektif dan tidak monoton. Adanya variasi pembelajaran dengan berbagai metode juga akan merangsang kecerdasan intelektual maupun kecerdasan emosional serta kreativitas anak. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan berbagai metode diharapkan dapat menumbuhkembangkan kecerdasan gandanya. Berbagai metode

¹⁵¹ Mahmudi, *Penelitian Tindakan Kelas dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Media Akademi, 2018), 111–112.

pembelajaran yang ada tidak ada metode yang paling benar dan yang terbaik, melainkan adalah tepat dan tidak tepat, karena setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan.¹⁵²

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan pembelajaran PAI melalui *joyfull learning* secara aktif adalah menyajikan permasalahan kepada siswa untuk dikerjakan dalam kelompok kecil. Dukungan dari sesama siswa dan perbedaan sudut pandang, pengetahuan, dan keterampilan menjadikan pembelajaran kolaboratif bagian yang berharga dalam suasana pembelajaran di kelas anda. Meskipun demikian, pembelajaran kolaboratif tidak selalu efektif.¹⁵³ Alih-alih pembelajaran yang sesungguhnya, mungkin ada partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk, dan kebingungan. Strategi-strategi berikut ini dirancang untuk memaksimalkan manfaat *joyfull learning* pada pembelajaran PAI dan meminimalkan kesulitan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁵² Ibid., 110.

¹⁵³ Mel Silberman, *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif* (Jakarta: PT. Indeks, 2013), 124.

BAB III

SETTING PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan memiliki jenis penelitian kualitatif. Oleh karena itu, peneliti menyajikan *setting* penelitian pada dua lokasi sebagai berikut:

A. SMP Integral Luqman Hakim Sumenep

SMP Integral Luqman Hakim terletak di Jalan Payudan Tengah Nomor 03 Pabian Kabupaten Kota Sumenep. SMP Integral Luqman Hakim berdiri pada tahun 2018 di bawah naungan pondok pesantren Hidayatullah Sumenep. SMP Integral Luqman Hakim menerapkan sistem sekolah sehari penuh (*full-day school*) dan berbeda dari SMP Putra yang menerapkan sistem sekolah berasrama (*boarding school*). Sekolah di bawah naungan Pesantren Hidayatullah dikenal dengan konsep berasrama yang mengintegrasikan kurikulum nasional dan penanaman nilai-nilai keIslaman dan spiritual yang didukung sarana dan prasarana representatif yang memadai. Tidak hanya itu, SMP Integral Luqman Hakim juga memiliki ekstrakurikuler wajib dan pilihan.

SMP Integral Luqman Hakim memiliki Slogan “Buka Hati dengan Pendidikan Tauhid”. Slogan tersebut pada hakikatnya adalah pijakan dasar atau pondasi utama dalam mengembangkan pendidikan dan pembelajaran sekaligus menjadi tujuan utama sekolah. Dalam hal ini, para siswa dibimbing untuk mengenal, mencintai dan taat kepada Allah SWT dengan berpegang

teguh pada agama dan aqidah yang benar. Seluruh mata pelajaran yang diajarkan harus bersumber dan bermuara kepada Allah SWT serta membangun kesadaran bagi seluruh siswa tentang perannya sebagai khalifah di muka bumi. Dengan pendidikan berbasis tauhid ini diharapkan tumbuh generasi remaja muslim dan muslimah yang memiliki kekuatan fikrah, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

SMP Integral Luqman Hakim memiliki visi *Excellent Witht Integral Character*. Visi tersebut memiliki beberapa indikator yakni unggul dalam karakter spiritual keagamaan, bidang akademik, penguasaan Al-Qur'an, dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris, *life skill*, dan dalam pelayanan. Dalam mewujudkan visi tersebut, sekolah melakukan beberapa misi yakni menyelenggarakan lembaga pendidikan dasar integral profesional, yang melahirkan generasi yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan berwawasan global; berdakwah melalui pendidikan; mengutamakan keteladanan dan kasih sayang dalam proses pendidikan; mengembangkan lingkungan pendidikan yang islamiyah, ilmiah dan alamiah; menyelenggarakan pengelolaan dan pelayanan sekolah yang unggul; serta meningkatkan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan yang berkarakter integral; serta meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

Berdasarkan visi dan misi tersebut maka akan melahirkan output sekolah yang memiliki profil sebagai berikut: memiliki Akhlakul karimah; dapat melaksanakan sholat dengan baik; mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil; memiliki hafalan minimal 10 juz; kreatif, terampil dan mandiri;

memiliki Kemampuan akademik yang tinggi; mampu berkomunikasi aktif dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab; serta memiliki jiwa *leadership* dan *entrepreneurship*.

SMP Integral Luqman Hakim Sumenep memiliki program unggulan sekolah yaitu Tahfidz Al-Qur'an dan *English Area*. Dua program yang telah dirintis pada tahun ajaran 2018-2019, diyakini mampu menghadapi perkembangan zaman. *Output* atau lulusan dari lembaga tersebut mampu bersaing menghadapi era revolusi industri 4.0. Program Tahfidz Al-Qur'an diharapkan mampu menjadi benteng keimanan anak dan agar mereka tidak mudah tercerabut akar budayanya. Sedangkan Program *English Area* dimaksudkan supaya kelak anak mampu beradaptasi dan tidak kaget dengan masifnya perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dan canggih.

B. SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep

SMP Islam Terpadu Al-Hidayah terletak di Desa Pangarangan yang berada di kecamatan kota di Kabupaten Sumenep Provinsi Jawa Timur, tepatnya di Jalan Siwalan d/h KH. Agus Salim Gang I Pangarangan yang berdiri pada tahun 2011. Lembaga tersebut dari alun-alun kota Sumenep sekitar kurang lebih 1 kilometer menuju SMPIT Al-Hidayah jika ditempuh dengan jalan kaki sekitar kurang lebih 10 menit. Kondisi jalan di area kota Sumenep khususnya di Desa Pangarangan sudah bagus, sehingga sangat

memudahkan akses wali siswa dan warga sekitar jika ingin berkunjung ke SMPIT Al-Hidayah.

SMPIT Al-Hidayah berada di bawah naungan yayasan Al-Hidayah. Istilah “Terpadu” dimaksudkan sebagai penguat dari Islam itu sendiri. Dengan maksud Islam yang utuh menyeluruh dan integral. SMPIT Al-Hidayah menggunakan *system full day schools* dimana proses kegiatan belajar mengajar dimulai dari pagi hingga sore hari dengan memadukan secara integratif nilai dan ajaran Islam dalam bangunan kurikulum dengan pendekatan pembelajaran yang efektif dan keterlibatan yang optimal dan kooperatif antara guru dan orang tua serta masyarakat untuk membina karakter dan kompetensi siswa.¹

SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep memiliki visi “Menjadi Sekolah Pembina Generasi Islami Berprestasi, Peduli dan Berbudaya”. Filosofi yang terkandung di dalam visi tersebut yakni “SMPIT ingin menjadi sekolah pembina dengan maksud seluruh *stakeholder* yang ada di sekolah akan membina peserta didik menjadi generasi Islami yang memiliki keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak yang mulia. Sehingga diharapkan peserta didik SMPIT Al-Hidayah memiliki budaya gotong royong, budaya hidup sehat dan bersih, budaya disiplin, budaya bersopan santun, budaya saling menghormati, memiliki sikap kemandirian, memiliki nalar yang kritis sehingga peserta didik mampu berkreativitas dalam

¹ Dokumentasi Profil Sekolah, Sumenep. 12 Januari 2022.

segala hal sebagai bentuk prestasi peserta didik yang diwujudkan terutama dalam bidang akhlak”.

Dalam rangka mencapai visi tersebut, SMPIT Al-Hidayah menetapkan beberapa misi, yakni membimbing peserta didik ke arah pribadi sholeh, cerdas dan mandiri berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah; menanamkan jiwa *leadership* pada peserta didik, peduli dan berbudaya Islami; mewujudkan lulusan yang kompetitif; mewujudkan pengembangan kurikulum yang adaptif; meningkatkan kualitas pendidik dan kependidikan serta melaksanakan manajemen mutu yang berkelanjutan; menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan terjangkau; menumbuhkembangkan nilai kebangsaan; membentuk profil Pelajar Pancasila.

Dalam rangka merealisasikan visi dan misi sekolah, sekolah melakukan beberapa kebijakan yakni membangun kepribadian muslim, da'i, dan murabbi; meningkatkan kompetensi guru dan karyawan; menerapkan kurikulum pendidikan yang integral dan komprehensif; menerapkan sistem manajemen sekolah berbasis mutu; membangun sinergi antar sekolah, rumah dan masyarakat atau lingkungan serta komponen pendidikan lainnya untuk meningkatkan efektifitas pendidikan; meningkatkan *skill* guru dan karyawan melalui pengembangan berkelanjutan; menerapkan model pendidikan berbasis *Quality Assurance System* (QAS) sebagai standar kelulusan siswa; standarisasi sistem manajemen yang meliputi standarisasi aturan, standarisasi organisasi sekolah, dan standarisasi sdm sehingga menjamin kenyamanan, produktivitas dan kolektifitas; serta senantiasa melakukan *bench marking*.

Berdasarkan visi dan misi tersebut maka akan melahirkan output sekolah yang memiliki profil sebagai berikut: tekun dan istiqamah dalam beribadah; berbakti kepada orang tua dan hormat kepada guru; berperilaku sosial yang baik (hormat kepada yang lebih tua dan sayang pada yang lebih muda); senang membaca; mandiri dan peduli; ketuntasan belajar (*mastery learning*); disiplin dan percaya diri; mampu berkomunikasi efektif baik dalam bahasa Inggris atau bahasa Arab (lisan dan tulis); berinteraksi kuat dengan Al-Qur'an, hafal minimal 2 juz dan tartil membaca Al-Qur'an; serta mempunyai jiwa sebagai *leader* (semangat juang tinggi) berbudaya dan berkarakter.

Pendidik yang mengajar di SMPIT Al-Hidayah adalah mereka yang sudah lolos seleksi yang diadakan oleh Yayasan Al-Hidayah. Begitu pun setelah lolos seleksi, calon guru masih melalui proses menjadi Guru Magang selama 3 bulan. Apabila sudah memenuhi syarat, maka akan diangkat menjadi Guru Tidak Tetap (GTT). Dengan demikian, di SMPIT Al-Hidayah mencari guru-guru yang berkompeten untuk bisa maju bersama mencapai cita-cita yang diharapkan. Pendidik dan tenaga pendidik di SMPIT Al-Hidayah mayoritas memiliki pemahaman yang baik dalam bidang teknologi informasi, terutama laptop karena mereka adalah generasi yang bertumbuhkembang dan mengaplikasikan TIK sebagai bentuk kreativitas dalam pembelajaran.

Ada beberapa program unggulan di SMPIT Al-Hidayah yaitu *reading Al-Qur'an everyday, weekly mentoring, field study,*

outbond/camping, mabit and pesantren ramadhan, gardening day, family day, social care day, student expo and business day (entrepreneurship), leadership training, takhassus tahfiz Al-Qur'an, menghafal 200 kosa kata bahasa arab dan bahasa inggris.

Pembelajaran di SMPIT Al-Hidayah terintegrasi dengan profil Pelajar Pancasila yang secara umum bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong dan kreatif, serta inovatif. Dalam hal ini, peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman bermakna pada konteks global. Pembelajaran di SMPIT Al-Hidayah menekankan pembelajaran berbasis literasi dan mengacu pada tema yang sudah ditentukan dalam capaian pembelajaran. Dalam pelaksanaannya tetap mengimplementasikan strategi pembelajaran seperti *Problem Based Learning, Inquiry*, dan model pembelajaran yang relevan.²

Keunggulan lokal yang dikembangkan di SMPIT Al-Hidayah adalah mata pelajaran agama khususnya Al-Qur'an, karena dengan mata pelajaran Al-Qur'an, peserta didik diharapkan mampu memahami dan hafal minimal 2 juz Al-Qur'an. Selain itu juga di SMIT Al-Hidayah, dengan banyak prestasi yang diraih di berbagai even dan kompetisi, walaupun berstatus swasta sekolah ini mampu menarik perhatian pemerintah kabupaten sumenep dan telah tercatat sebagai Sekolah Penggerak, sehingga dijadikan sampel /contoh ketika ada monitoring dari pusat atau propinsi. Bahkan terdapat pengawalan

² Dokumentasi Profil Sekolah, Sumenep. 12 Januari 2022.

karakter harian yang dikontrol dan dikawal oleh kesiswaan dan bimbingan konseling yang dibantu oleh wali kelas.

Adapun kegiatan harian di SMPIT Al-Hidayah Sumenep yakni penyambutan siswa, tilawah Al-Qur'an guru dan siswa, Tahfidz Al-Qur'an, upacara/apel pagi, bina kelas dan motivasi; KBM, makan siang, muraja'ah juz 29, 30 dan 1; Shalat Dhuha, Dhuhur dan Ashar berjama'ah; serta evaluasi dan do'a. selain itu, ada beberapa program ekstrakurikuler yang dilaksanakan yaitu pramuka, mentoring, jurnalistik, karya ilmiah remaja, pencak silat, futsal, Bulan Sabit Merah Remaja (BSMR), dan keterampilan.

C. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni pada bulan Januari hingga bulan Juni 2022 yakni masa pasca pandemi covid-19. Penelitian dalam jangka waktu 6 bulan ini terbagi menjadi beberapa tahap yakni pengumpulan data dan penyusunan laporan penelitian, sebagaimana pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1: Waktu Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengumpulan data lapangan 1						
2	Penyebaran angket 1						
3	Pengumpulan data lapangan 2						
4	Penyebaran angket 2						
5	Analisis dan pengolahan data						
6	Penyusunan laporan						

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian

1. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

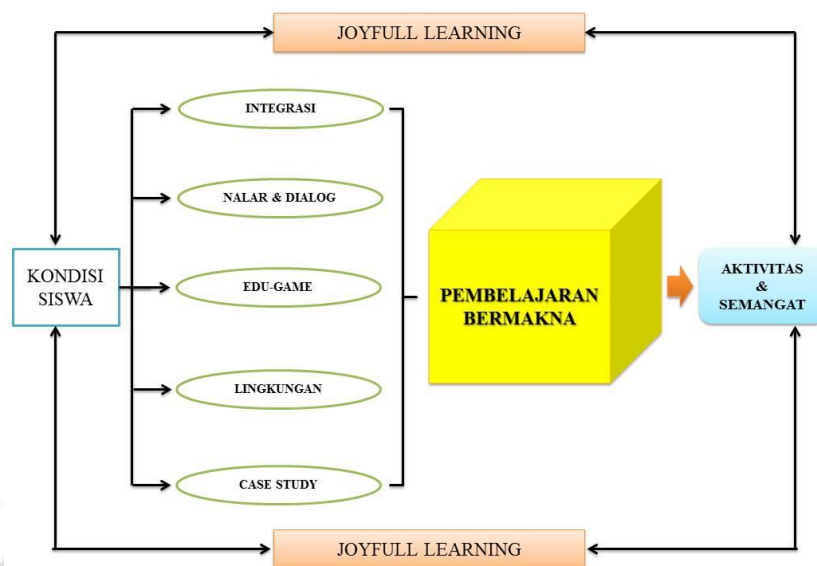
Model belajar yang menyenangkan di lembaga SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep memberikan suasana berbeda bagi para siswa dalam aktivitas pembelajaran. beberapa aktivitas diterapkan dalam proses belajar PAI diantaranya yakni diskusi, tanya jawab, metode bermain, dan aktivitas belajar bebas. Hal ini dilakukan karena siswa membutuhkan suasana yang menyenangkan dan terhindar dari adanya paksaan dalam belajar yang menyebabkan siswa enggan belajar atau bahkan tidak menyukai sama sekali pada pembelajaran PAI di sekolah.

a. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep

Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim mampu memberikan suasana berbeda di dalam kelas. Hal itu terjadi karena agar peserta didik termotivasi dan bersemangat aktif dalam aktivitas belajar sehingga menghasilkan perubahan belajar yang diinginkan. Selain itu, penerapan pembelajaran PAI tidak terlepas dengan

berbagai macam strategi dan metode serta media yang digunakan oleh guru. Karena hal ini mampu memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi ajar dan bagi peserta didik memudahkan untuk menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Sumenep memiliki konsep sebagai berikut :



Gambar 4.1 : Konsep Belajar Menyenangkan SMP Integral Luqman Hakim Sumenep

Berdasarkan gambar 4.1, diuraikan bahwa SMP Integral Luqman Hakim Sumenep memiliki konsep *Joyfull Learning* yaitu dalam aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI itu bisa tercipta manakala: *Pertama*, kelas integrasi. Dalam hal ini terdapat dua unsur yaitu membuka hati dengan pendidikan tauhid dan

memadukan konsep pembelajaran di kelas dengan realita kehidupan siswa. Membuka hati dengan pendidikan tauhid, memiliki makna bahwa guru mengintegrasikan agama dan pengetahuan umum pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Keterpaduan tersebut ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai tauhid dalam diri peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya belajar ilmu pengetahuan umum, tetapi mendalami kajian keIslaman yang terkandung dalam mata pelajaran. Pada kegiatan ini, dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran dalam rangka mendorong peserta didik memfokuskan dirinya agar mampu dan memiliki kemauan untuk mengikuti aktivitas pembelajaran dengan niat yang baik.

Perpaduan antara pengetahuan umum dan agama dipadukan karena mampu memberikan warna baru dalam dunia pendidikan dan lembaga pendidikan Islam khususnya di lembaga SMP Integral Luqman Hakim Sumenep. Karena dapat melahirkan generasi yang memiliki kemampuan yang komprehensif sekaligus mengembangkan sistem pendidikan yang awalnya hanya berorientasi pada pembelajaran agama Islam saja, namun saat ini bisa memberikan model integral pendidikan yakni pendidikan agama Islam dan pendidikan umum sehingga para generasi bisa menghadapi tantangan globalisasi dari masa ke masa.

Di awal pembelajaran, guru PAI menyampaikan atau membacakan salah satu ayat Al-Qur'an sebagai pengantar dan sebagai bentuk kesungguhan dalam memulai pelajaran. Pembacaan ayat suci Al-Qur'an dilakukan sebagai bentuk implementasi keterpaduan ilmu agama dalam kajian-kajian ilmu pengetahuan yang akan dilakukan di dalam kelas. Selain itu, hal ini dilakukan dalam rangka penguatan pendidikan karakter siswa dengan arti dari ayat yang telah dibacakan tersebut. sebagaimana yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tahap pendahuluan yakni penguatan pendidikan karakter.¹

Konsep integrasi pembelajaran di kelas, mampu memberikan kesiapan bagi para siswa untuk melanjutkan pembelajaran, sehingga ketika pembelajaran agama pun mereka juga bisa mempelajari kajian keilmuan yang bersifat umum. Hal tersebut menjadi suasana kelas menjadi hidup, serta siswa di kelas pun tidak mudah jenuh. Integrasi tersebut dikatakan efektif menjadi siswa termotivasi, karena mampu membentuk dan melatih para siswa memahami pengetahuan secara utuh serta antusias untuk mengkaji ilmu sesuai dengan Al-Qur'an. Sebagaimana pernyataan bagian kurikulum, bahwa:

“Sekolah memang mengharuskan untuk mengintegrasikan kajian ilmu agama dan umum dalam proses belajar siswa. yakni kita sebut dengan membuka hati dengan pendidikan Tauhid. Jadi, semua pembelajaran baik mata pelajaran

¹ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Dokumen, 15 Februari 2022.

umum maupun agama, di awal pembelajaran atau pembuka pembelajaran maupun dalam kegiatan inti belajar, harus ada sebuah konsep pendidikan Tauhid untuk pembelajaran umum atau pun sebaliknya.”²

Pernyataan waka kurikulum juga dibuktikan dengan adanya pengamatan peneliti bahwasanya guru PAI mengkaji sebuah materi tentang zakat. Dalam kajian zakat, guru PAI juga mengkaji keterkaitan zakat dengan kajian sosial sebagaimana hal tersebut dapat dikaji dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hal tersebut menunjukkan adanya integrasi ilmu yang dilakukan oleh guru PAI di kelas.³ Pernyataan analisis observasi tersebut di atas, peneliti perkuat dengan bukti konkrit dokumen berupa foto hasil pengamatan sebagaimana terlampir dalam lampiran.

Disamping itu, kelas integrasi dilaksanakan dalam bentuk memadukan pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui topik-topik belajar tertentu yang dilaksanakan secara berkelompok atau biasa disebut dengan *cooperative learning*. Dalam hal ini, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, tercipta kerjasama antara guru dan siswa, siswa mampu mendalami nilai-nilai sosial dalam sebuah materi dengan mengkaitkannya dengan realita kehidupan yang terjadi di lingkungan masyarakat di sekitarnya, dan mendapatkan informasi yang lebih banyak. Hal ini dilakukan karena mampu memberikan daya serap yang cukup efektif sehingga siswa

² Ustadzah Ela, wawancara langsung, Sumenep. 08 Februari 2022

³ Observasi langsung, Sumenep. 09 Februari 2022

lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, mampu menyajikan dan memberikan pembelajaran yang aktif dan menarik sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kedua, nalar dan berdialog. Pembelajaran menyenangkan di SMP Integral Luqman Hakim Sumenep melibatkan nalar dan dialog. Aktivitas tersebut dilakukan melalui penerapan metode diskusi dalam aktivitas pembelajaran. Aktivitas diskusi yang dibentuk karena seluruh siswa membutuhkan proses untuk berkembang dalam hal pemikiran dan bekerja sama antar teman. Pembiasaan kolaborasi dilakukan dalam rangka menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

Aktivitas berdialog juga mencakup dalam metode diskusi. Yang mana metode tersebut sebagai bentuk aktivitas siswa agar terampil berkolaborasi atau bekerjasama dalam mengkaji materi. Aktivitas tersebut juga dapat dilihat pada analisis dokumen yakni dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada masing-masing pertemuan. Dalam RPP, diuraikan bahwa aktivitas kerjasama tercantum dan terlaksana pada kegiatan inti pembelajaran setelah pembagian kelompok. Selain itu, siswa juga diberikan kebebasan untuk mencari informasi dari berbagai sumber yang telah difasilitasi oleh guru PAI.⁴ Bukti hasil analisis dokumen tercantum sebagaimana pada lampiran.

⁴ Analisis Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Sumenep. 21 Februari 2022.

Penggunaan metode pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa sehingga siswa mampu menyerap informasi atau materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan yakni jauh dari suasana jenuh dalam belajar. Metode diskusi dilakukan oleh seluruh siswa dengan teknik berkelompok yakni siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar agar siswa mampu bekerja sama atau berkolaborasi dengan baik antar sesama teman lainnya. Metode diskusi tersebut dilakukan karena agar para siswa menjadi terbiasa untuk berpikir secara kolektif

Keterlibatan metode diskusi dengan teknik berkelompok juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa di kelas. Selain itu, penyajian masalah yang diharuskan kepada siswa untuk dianalisis menjadikan siswa lebih antusias dalam menganalisis materi atau masalah yang dibahas secara bersama-sama. Dorongan motivasi siswa juga didukung dengan keterlibatan media pembelajaran dalam aktivitas belajar di kelas, sehingga siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam seluruh aktivitas pembelajaran PAI.

Sebagaimana pernyataan siswa bahwa, “Metode diskusi secara berkelompok, siswa bisa lebih paham pada materi, karena terlebih dahulu saat akan presentasi, yang akan menyampaikan materi harus memahami materi agar bisa disampaikan dengan baik

pada para audiens/siswa. Dan pada saat sesi tanya jawab para siswa satu dengan lainnya bisa bekerja sama untuk mendiskusikan pertanyaan yang ditanyakan”.⁵

Lanjut pada pernyataan siswa tentang aktivitas diskusi dalam pembelajaran bahwa, “ketika di kelas dibentuk kelompok diskusi dan belajar bersama, saya merasa senang dan bisa mencari materi pada buku paket dan menggunakan handphone. Ketika berdiskusi, saya dan teman-teman saya menjadi lebih bebas belajar tetapi dikontrol juga oleh ustadz”.⁶ Bahkan metode diskusi dapat melatih siswa untuk berbicara dan melatih rasa percaya diri seseorang untuk mengemukakan pendapat dan gagasan yang diperoleh dari hasil diskusi. Berikut pernyataan siswa bahwa, “Selain itu diskusi juga dapat melatih percaya diri seseorang saat mengusulkan jawaban, tanya jawab dapat melatih percaya diri seseorang saat memberikan pertanyaan dan jawaban. Ketika yang lain tidak bisa menjawab, saya bisa mengacungkan tangan untuk memberikan jawaban yang saya punya”.⁷

Dalam aktivitas diskusi di kelas, para siswa diberikan kebebasan dalam belajar. Kebebasan dalam hal ini bukanlah kondisi yang memang benar-benar bebas, tanpa batas dan tanpa aturan, melainkan kebebasan bagi siswa agar mampu memunculkan ekspresi dan gagasan-gagasan siswa dalam mengkaji pelajaran. Kebebasan

⁵ Ustadz Zubair, Wawancara, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁶ Berlian Ghulam Ahmed Fadyl, Wawancara, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁷ Hartawi Aidillah, Wawancara, Sumenep. 09 Februari 2022.

belajar yang diberikan oleh guru PAI dirasa penting karena efektif melatih siswa untuk mandiri, kritis, percaya diri, serta mampu menganalisis materi dari berbagai sumber. Bahkan hal tersebut menjadi bagian penting dalam konsep belajar yang menyenangkan yakni tanpa adanya tekanan atau paksaan dari guru untuk siswa belajar di kelas.

Pernyataan tersebut di atas, sebagaimana yang disampaikan oleh guru PAI bahwa: “ketika mengkaji materi PAI sebagaimana hari ini tentang zakat, saya beri kebebasan kepada mereka untuk belajar dari sumber-sumber yang dimiliki. Seperti buku literatur PAI, menggunakan buku yang disediakan pojok baca, bahkan melalui Handphone yang telah diberikan oleh guru. Namun hal itu tetap dalam pengawasan saya sebagai guru PAI”.⁸ Hasil wawancara bersama guru PAI, juga diperkuat dengan adanya pengamatan mengajar di kelas yang menunjukkan bahwa tampak para siswa telah terbentuk menjadi beberapa kelompok dan diberikan kebebasan untuk belajar dan diskusi. Pada saat itu, siswa menggunakan buku paket dan Handphone untuk mencari informasi perihal materi zakat lebih luas lagi. Bukti dokumentasi terhadap pengamatan yang dilakukan terdapat sebagaimana dalam lampiran peneliti.⁹

Ketiga, menerapkan aktivitas bermain berbasis pendidikan dalam pembelajaran. kegiatan bermain di dalam belajar biasa disebut

⁸ Ustadz Zubair, Wawancara, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁹ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

dengan *Ice Breaking*. Disamping itu, guru PAI juga menerapkan aktivitas berupa cerdas cermat atau kuis di dalam kelas. Kuis merupakan sebuah strategi yang dilakukan guru PAI terhadap para siswa di kelas dengan memberikan soal atau teka-teki pada saat proses belajar yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat itu dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Aktivitas kuis penting dilakukan karena mampu melatih siswa melakukan refleksi terhadap materi yang diajarkan sehingga mampu membantu siswa dalam membangun dan melatih proses berpikir siswa dan kreativitas siswa dalam memunculkan ide dan jawaban saat menerima pertanyaan dari guru PAI. Dengan demikian, para siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan suasana belajar di kelas akan lebih menyenangkan bahkan juga menjadi pembelajaran yang bermakna. Dikatakan demikian karena selain bermain, siswa juga belajar dan membentuk keterampilan yang dimiliki.

Penerapan kuis dalam pembelajaran juga mampu membangun keterampilan berpikir kritis siswa. Semakin siswa berpikir kritis akan menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, berdiskusi (saling bertukar pendapat), membuat siswa berpikir dengan menganalisis terlebih dahulu masalah yang ada sebelum bertindak, yang mana dampaknya pembelajaran lebih

menyenangkan. Selain itu, Penerapan kuis sangatlah cocok untuk menyegarkan pola pikir dan menciptakan semangat siswa dalam menekuni pelajaran yang dirasa sulit dan dirasa kurang menarik minat siswa, siswa juga akan terpacu untuk lebih giat belajar dan bertanya kepada guru jika ada yang belum dipahami.

Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru PAI, yang menyatakan bahwa : “saya menerapkan aktivitas siswa untuk melatih berpikir mereka. Saya lakukan dengan cara meminta mereka untuk maju dan mencocokkan beberapa kalimat yang sudah saya sediakan. Hal ini saya lakukan karena, pembelajaran PAI bagi saya sedikit sulit untuk menghidupkan semangat belajar siswa dan menjadi *enjoy in learning*. Oleh karena itu, saya menerapkan hal ini karena ingin memberikan siswa suasana yang berbeda dalam belajar PAI. Dan ternyata terbukti para siswa semangat dan suasana kelas menjadi hidup dengan adanya bentuk belajar dengan bermain mencocokkan kalimat”.¹⁰

Pernyataan tersebut di atas juga diperkuat dengan adanya observasi yang dilakukan peneliti bahwa, guru PAI membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Setelah para siswa mengadakan diskusi, guru PAI mengajukan soal-soal yang diberikan kepada masing-masing kelompok untuk dijawab. Hal itu dilakukan melalui penerapan kuis dalam pembelajaran. dalam kuis tersebut, diterapkan

¹⁰ Ustadzah Anisa, Wawancara, Sumenep. 18 Februari 2022.

sistem hitungan dan memberikan reward berupa pujian dan nilai yang tertulis di papan tulis.¹¹ Bukti dokumentasi dalam pengamatan tersebut sebagaimana yang terdapat pada lampiran.

Disamping aktivitas kuis yang dilakukan oleh guru dan siswa, guru PAI juga menerapkan *Ice Breaking*. *Ice breaking* dilakukan karena mampu menghilangkan kebosanan, kejenuhan dalam aktivitas belajar, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria. Guru PAI dalam melakukan aktivitas *ice breaking* disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa, yakni untuk memecahkan kebekuan suasana belajar di kelas, sehingga proses interaksi interpersonal, antar personal dan kelompok antara guru dan siswa bisa lebih baik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memiliki makna edukatif bagi siswa.

Pentingnya penggunaan *Ice breaking* di dalam kelas karena adanya keterbatasan daya tahan setiap siswa dalam konsentrasi untuk menyerap informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran. Selain itu, beragamnya kondisi para siswa sebelum pembelajaran dimulai hingga akhir pelajaran, serta adanya kejenuhan dan kebekuan suasana belajar siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, adapun bentuk *Ice Breaking* yang diterapkan oleh guru PAI yaitu hitungan tepuk tangan pagi, siang dan malam yang dipandu oleh

¹¹ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

guru. Penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran mampu menciptakan dan membangun motivasi serta kemauan belajar siswa.

Ice Breaking juga mampu memberikan pemanasan bagi siswa dan melepaskan suasana kejenuhan sehingga suasana belajar di kelas menjadi termotivasi dan mencair. Sebagaimana pernyataan berdasarkan hasil wawancara bahwasanya penggunaan hiburan atau *Ice breaking* dalam aktivitas belajar itu merupakan bentuk aktivitas untuk mengubah kebosanan siswa, rasa mengantuk siswa, sehingga mampu membangun suasana semangat belajar yang dinamis dan antusias siswa dalam belajar, bahkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.¹²

Lanjut pernyataan guru PAI yang menegaskan bahwa “aktivitas bermain atau hiburan dalam rangka membangkitkan semangat belajar siswa memang selalu dilakukan walaupun sifatnya sederhana tetapi mampu membuat siswa senang dan kembali segar sehingga memiliki dorongan untuk melibatkan diri secara aktif kembali dalam aktivitas pembelajaran”.¹³

Pernyataan tersebut juga dibuktikan dengan adanya observasi bahwa tampak guru PAI menerapkan aktivitas bermain di dalam kelas karena telah ditemukan salah satu siswa tampak kurang bersemangat untuk memulai pelajaran. Sehingga guru PAI memberikan stimulus berupa *Ice Breaking* guna menciptakan respon

¹² Ustadz Zubair, Wawancara, Sumenep. 09 Februari 2022.

¹³ Ustadzah Anisa, Wawancara, Sumenep. 11 Februari 2022

positif dari dalam diri siswa sehingga mampu melaksanakan aktivitas belajar di dalam kelas.¹⁴ Bukti dokumen yang dilakukan peneliti terdapat pada gambar di bawah ini dan sebagaimana dalam lampiran.

Aktivitas *Ice Breaking* diterapkan karena kondisi siswa dalam aktivitas belajar memiliki perbedaan baik pembelajaran pada jam awal dan pembelajaran pada jam terakhir. Kondisi *mood* siswa pada saat pembelajaran jam terakhir cenderung menurun, sehingga *Ice Breaking* sangat dibutuhkan untuk menghidupkan kembali *mood* siswa hingga mampu terlibat aktif kembali.

Keempat, setting kondisi lingkungan belajar. Konsep belajar menyenangkan di SMP Integral Luqman Hakim didukung dengan adanya konsep lingkungan yang memberikan pengaruh positif bagi siswa. Dalam hal ini, lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan yang bersifat akademis mampu mendukung aktivitas belajar siswa. Lingkungan fisik meliputi kondisi ruang kelas yang sejuk yang juga didukung dengan suasana halaman sekolah yang sejuk pula. Kesejukan di dalam ruang kelas harus dibentuk karena ruang kelas tersebut mampu memberikan dorongan motivasi kepada siswa untuk belajar dan mampu memberikan suasana belajar yang aman, nyaman serta menyenangkan.

¹⁴ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

Uraian tersebut di atas sesuai dengan adanya pengamatan peneliti yang menunjukkan bahwa tampak ruang kelas dan halaman sekolah yang terasa sejuk dan nyaman. Ruang kelas yang nyaman tersebut juga disertai dengan setting meja dan kursi yang teratur, bahkan terdapat media visual berupa papan motivasi yang tertempel di dinding tiap-tiap kelas. Suasana kelas yang nyaman juga didukung dengan adanya pojok buku yang disediakan sekolah pada masing-masing kelas yang digunakan siswa sebagai media literasi ketika aktivitas belajar berlangsung dan ketika istirahat.¹⁵ Bukti dokumen hasil pengamatan terdapat sebagaimana pada lampiran.

Selain lingkungan fisik sekolah, adapun lingkungan yang bersifat akademis yang terlibat dan mendukung konsep belajar menyenangkan. Lingkungan belajar tersebut kondusif sehingga mendukung proses pembelajaran dan menghubungkan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dengan lingkungan atau fasilitas di sekitar siswa. dalam hal ini, penggunaan media, metode dan strategi bervariasi sangat menentukan dalam aktivitas belajar siswa. Penggunaan media dan metode pada saat aktivitas belajar dengan materi-materi tertentu mampu memberikan pengaruh bagi siswa yakni tidak merasa bosan dengan apa yang sedang dipelajari.

Adapun metode yang diterapkan yaitu metode diskusi, tanya jawab, dan ceramah. Metode ceramah tetap digunakan karena

¹⁵ Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

untuk memberikan sebuah penjelasan ketika siswa belum menemukan pembahasan yang tepat terkait materi pelajaran yang dikaji. Metode diskusi sebagaimana dinyatakan oleh siswa mampu memberikan rangsangan dalam proses berpikir sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitas berpikir kritis. Sedangkan media yang digunakan diantaranya yaitu buku paket, laptop dan Handphone. Media-media tersebut digunakan karena memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengkaji materi yang telah disajikan oleh guru.

Kelima, studi kasus. Bentuk studi kasus yang diterapkan oleh guru PAI yakni memberikan stimulus kepada siswa agar mampu menciptakan pertanyaan yang harus diselesaikan. Kasus tersebut diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah masing-masing. Salah satu pertanyaan yang diajukan yaitu “Bagaimana ketika seseorang tidak ingin berzakat?”. Dalam hal ini, guru PAI melatih siswa untuk menganalisis kasus tersebut agar ditemukan sebuah solusi atau jawaban dari pertanyaan siswa yang diajukan. Kondisi nyata membuat suatu contoh materi atau kajian pada kondisi yang pernah terjadi pada hidup dan di lingkungan siswa, bukan hanya sebuah bayangan dan khayalan semata, melainkan sebuah realita kehidupan

para siswa.¹⁶ Bukti dokumentasi pengamatan yang dilakukan terdapat sebagaimana pada lampiran.

Pentingnya penerapan studi kasus dalam pembelajaran, karena siswa membutuhkan sebuah keberanian dan tanggung jawab untuk menangani sebuah permasalahan yang akan mereka selesaikan di lingkungan masyarakat. Selain itu, pentingnya penggunaan studi kasus dalam pembelajaran mampu melatih keterampilan siswa untuk mencari jalan keluar atau solusi dari permasalahan yang terjadi.

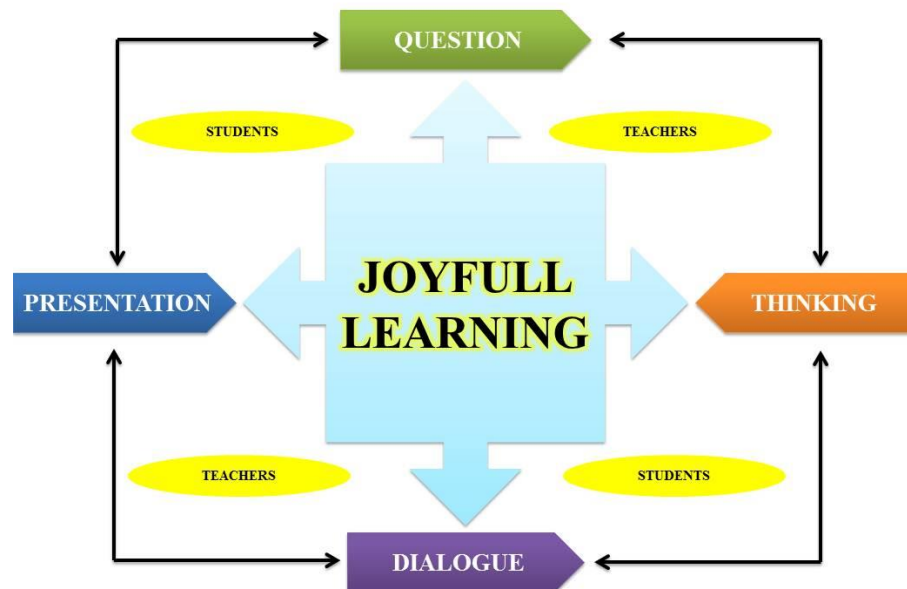
b. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Pelaksanaan pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah melalui *Joyfull Learning* dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh peserta didik dalam belajar di kelas. Dalam hal ini, guru mampu mengajak peserta didik untuk belajar tanpa adanya unsur paksaan. Bahkan proses pembelajaran yang terlaksana di dalam kelas menjadi kreatif baik dari guru maupun peserta didik. Sehingga terdapat beberapa tahap yang diterapkan oleh guru dalam menciptakan suasana *Joyfull Learning* pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Islam

¹⁶ Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

Terpadu Al-Hidayah Sumenep memiliki konsep Quethinkdip. Hal tersebut sebagaimana pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.2 : Konsep Belajar Menyenangkan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep

Berdasarkan gambar 4.2, diuraikan bahwa konsep belajar menyenangkan di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep yakni pembelajaran menyenangkan pada mata pelajaran PAI itu bisa tercipta manakala: *pertama*, *Question*. Aktivitas bertanya dalam pembelajaran akan bisa memunculkan proses berpikir siswa. Selain itu, bertanya mampu mendorong keterlibatan siswa, memotivasi siswa, dan menyediakan stimulus-respon dalam pembelajaran baik guru maupun siswa. Dalam hal ini, pertanyaan pada saat pembelajaran disampaikan oleh guru berupa stimulus bagi siswa untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan melatih

aktivitas berpikir siswa serta rasa penasaran siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sebagaimana pengamatan peneliti yang menunjukkan bahwa tampak guru PAI memberikan sebuah stimulus berupa pertanyaan untuk mengkaji sebuah materi tentang Ghibah. Guru PAI hanya memberikan selembar kertas yang berisi gambar dan kalimat “*Say No to Ghibah*”. Pertanyaan tersebut ditujukan kepada semua siswa untuk mengkaji apa yang dimaksud dengan teka-teki pada selembar kertas tersebut. Dengan demikian, para siswa mulai memberikan respon dengan aktivitas berpikir untuk menjawab dan untuk menjelaskan apa yang terdapat pada lembar kertas tersebut.¹⁷ Bukti dokumentasi hasil pengamatan peneliti tercantum sebagaimana pada lampiran.

Hasil pengamatan peneliti juga didukung dengan adanya hasil *interview* sebagaimana berikut: “Pembelajaran PAI harus dibentuk dan dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar para siswa di sini tetap merasa enjoy dan tidak bosan ketika di kelas. Maka dari itu, saya terkadang memberikan sebuah pertanyaan sehingga mereka harus bisa memecahkan apa yang saya tanyakan. Salah satu contohnya seperti topik ghibah ini. Jadi, siswa saya berikan kesempatan dan kebebasan untuk bercerita sebagaimana pengetahuan yang mereka punya tentang topik yang dikaji. Namun

¹⁷ Observasi Langsung, Sumenep. 03 Maret 2022.

ketika, ada perbaikan maka nanti saya tetap memberikan penjelasan. tetapi saya berikan kesempatan terlebih dahulu kepada siswa agar mereka terdorong potensinya untuk memecahkan masalah”.¹⁸

Pentingnya sebuah pertanyaan dalam aktivitas belajar siswa di SMP Islam terpadu Al-Hidayah yakni mampu memupuk kemampuan berpikir kritis, meningkatkan rasa percaya diri para siswa, mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan, membangun hubungan interaksi antara guru-siswa dan mampu meningkatkan kreativitas. Disamping itu, tujuan diadakannya stimulus bagi siswa yang mana berupa pertanyaan, akan mampu mendorong siswa berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanggung jawab atas jawaban yang telah mereka temukan. Hal ini juga dilakukan karena merupakan hal yang tidak mudah untuk menjadikan siswa itu mau untuk menyampaikan gagasannya, sehingga harus ada sebuah upaya untuk mendorong kemauan siswa sehingga berani mengemukakan pendapat.

Sebagaimana pernyataan kepala sekolah bahwasanya “dalam aktivitas belajar, kita sebagai guru harus mampu membangun dan menghidupkan potensi yang dimiliki oleh siswa. maka tidak jarang, para guru menggunakan beberapa metode atau cara untuk menjadikan siswa terangsang dalam aktivitas belajar. kita tidak hanya memberikan sebuah pertanyaan dan siswa menjawab, tetapi

¹⁸ Ustadzah Hikmah, Wawancara, Sumenep. 03 Maret 2022

memberikan sebuah pertanyaan baik itu berupa masalah maupun tidak, agar para siswa tercipta rasa ingin tahu dalam diri mereka masing-masing. Dengan seperti itu, maka siswa akan menumbuhkan dan melibatkan proses berpikirnya untuk mengungkap rasa keingintahuan tersebut”.¹⁹

Kedua, Thinking. Konsep berpikir dalam aktivitas pembelajaran mampu merangsang penalaran kognitif siswa untuk memperoleh pengetahuan. Proses berpikir diperlukan karena selama proses pembelajaran, siswa akan mengembangkan ide pemikiran terhadap materi yang dikaji maupun permasalahan yang menjadi fokus dalam pembelajaran. Aktivitas berpikir siswa ditempuh melalui pemberian pertanyaan di awal pembelajaran untuk menempuh tahap pembahasan materi yang akan dikaji.

Ketiga, Dialogue. Dialog dalam hal ini, siswa mengadakan diskusi bersama untuk menjawab dan membahas topik yang dikaji. Metode diskusi diterapkan yakni proses yang melibatkan dua siswa atau lebih yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan untuk mencapai kesimpulan bersama. Hal ini dilakukan melalui cara saling tukar menukar informasi, proses memecahkan masalah dengan mencari solusi bersama-sama. Metode diskusi sebagaimana dinyatakan oleh siswa mampu memberikan rangsangan dalam proses

¹⁹ Ustadzah Robiatul Adawiyah, Wawancara, Sumenep. 04 Maret 2022.

berpikir sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitas berpikir kritis.

Interaksi dalam proses pembelajaran berkelompok tentunya akan melibatkan kegiatan kolaborasi antar peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik akan dapat belajar lebih banyak dibandingkan mereka diatur dalam suasana kelas yang pasif. Hal tersebut dikarenakan memiliki tujuan dan pengaruh pada perubahan dan prestasi belajar siswa. Selain itu juga tercipta stimulus respon dan proses interaksi yang bersifat sangat komunikatif sehingga mampu menumbuhkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi antar siswa.

Aktivitas diskusi tersebut menekankan aktivitas belajar melalui interaksi komunikasi antar siswa dalam membahas suatu topik pembelajaran PAI hingga diperoleh suatu kesimpulan. Metode diskusi dalam pembelajaran PAI dilakukan melalui kerja kelompok yang telah terbagi menjadi beberapa grup siswa. Siswa terbentuk menjadi beberapa kelompok di kelas dan memulai melakukan kegiatan diskusi tentang topik yang dikaji. Kegiatan diskusi tersebut berjalan dengan penuh antusias yang ditandai dengan rasa semangat siswa dalam proses belajar mengkaji permasalahan yang ada. Pada masing-masing kelompok saling berkomunikasi dan berkolaborasi dalam mengkaji materi pembelajaran PAI. Dengan demikian, suasana belajar di kelas penuh dengan suara diskusi siswa sehingga menjadi suasana belajar yang kondusif. Bukti data observasi tersebut

sebagaimana telah tercantum pada gambar kegiatan inti pembelajaran PAI.

Metode diskusi tersebut juga dilakukan karena agar para siswa menjadi terbiasa untuk berpikir secara kolektif. Sedangkan teknik kerja kelompok atau berkolaborasi merupakan *skill* yang dibutuhkan oleh generasi milenial saat ini. Pernyataan tersebut sebagaimana hasil pengamatan peneliti bahwa siswa terbentuk menjadi beberapa kelompok di kelas dan memulai melakukan kegiatan diskusi tentang topik yang dikaji. Kegiatan diskusi tersebut berjalan dengan penuh antusias yang ditandai dengan rasa semangat siswa dalam proses belajar mengkaji permasalahan yang ada. Pada masing-masing kelompok saling berkomunikasi dan berkolaborasi dalam mengkaji materi pembelajaran PAI. Dengan demikian, suasana belajar di kelas penuh dengan suara diskusi siswa sehingga menjadi suasana belajar yang kondusif.²⁰ Bukti dokumen hasil observasi tersebut sebagaimana telah tercantum pada lampiran.

Keempat, Presentation. Teknik presentasi melibatkan unsur penampilan dan rasa percaya diri seorang siswa, karena menyampaikan materi melalui presentasi harus mampu membuat para siswa lainnya memahami konten yang disampaikan. Dalam hal ini, siswa mempersiapkan topik, bahan, dan media yang akan dilibatkan dalam proses penyajian materi di kelas. Keterlibatan

²⁰ Observasi Langsung, Sumenep. 03 Maret 2022.

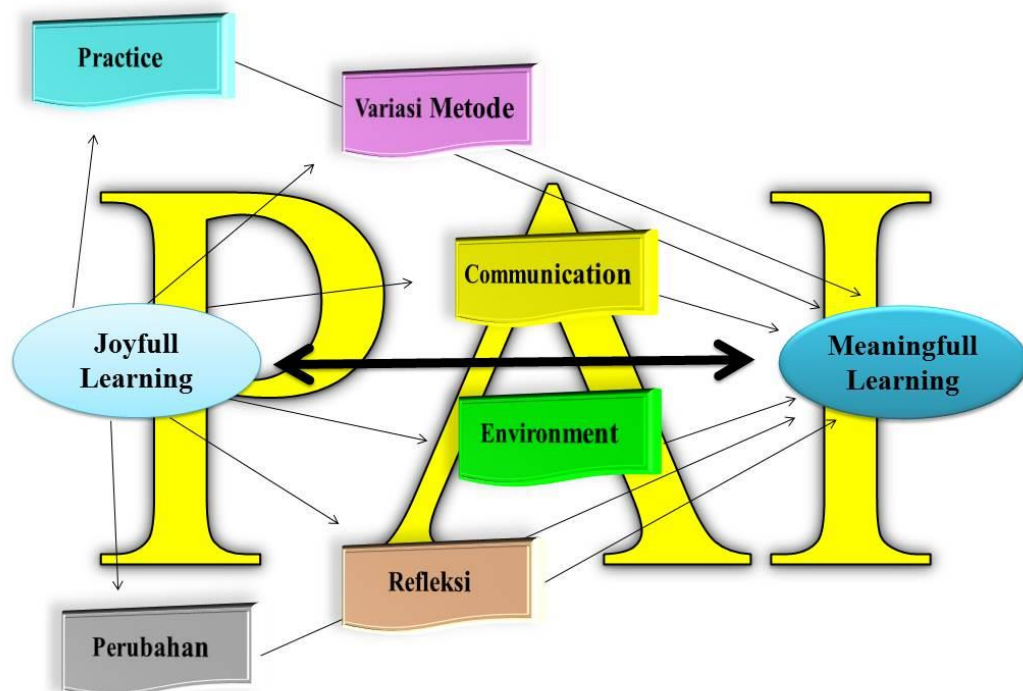
metode diskusi dalam kegiatan presentasi akan memberikan respon positif bagi siswa ketika kegiatan tersebut berjalan dengan efektif dan sistematis serta mampu menghidupkan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, teknik presentasi juga diterapkan agar mampu melatih keberanian siswa dalam proses komunikasi. Bahkan, teknik ini juga mampu melatih keterampilan-keterampilan siswa berupa keterampilan berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas siswa dalam menyusun materi. Dalam kegiatan presentasi, siswa berusaha meyakinkan kepada pendengar mengenai informasi yang dimilikinya. Strategi presentasi dalam aktivitas belajar mengajar memungkinkan siswa mengeluarkan terbaiknya baik kemampuan afektif, psikomotorik, maupun kognitif.

Keterlibatan metode diskusi dalam kegiatan presentasi akan memberikan respon positif bagi siswa ketika kegiatan tersebut berjalan dengan efektif dan sistematis serta mampu menghidupkan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung. Teknik presentasi melibatkan unsur penampilan dan rasa percaya diri seorang siswa, karena menyampaikan materi melalui presentasi harus mampu membuat para siswa lainnya memahami konten yang disampaikan. Dalam hal ini, siswa mempersiapkan topik, bahan, dan media yang akan dilibatkan dalam proses penyajian materi di kelas.

c. *Aktivitas Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI harus dilaksanakan secara utuh dan kuat demi memperoleh tujuan secara optimal. Yakni dengan mendesain materi pembelajaran yang mengedepankan peserta didik untuk terlibat aktif, misalnya membuat *game*, *team quiz*, *role playing* dan sebagainya. Namun proses pembelajaran tersebut tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja, akan tetapi juga di luar kelas. Sehingga peserta didik mampu untuk berfikir, bereksplorasi, kreatif, dan memiliki yang mandiri. Adapun konsep *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.3: Temuan Konsep *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan gambar 4.3, diuraikan bahwa Aktivitas *joyfull learning* dalam tataran konsep pelaksanaannya itu tidak hanya sekedar memberikan rasa nyaman, enjoy, dan memiliki unsur menyenangkan bagi siswa ketika proses pembelajaran PAI. Aktivitas *joyfull learning* harus terdiri dari 6 konsep: *pertama*, lingkungan. Lingkungan belajar harus mendukung aktivitas belajar siswa baik fisik maupun non fisik. Fisik seperti suasana kelas seperti tempat duduk di setting dengan aneka ragam variasi. *Kedua*, komunikasi. Interaksi antara guru dan siswa hendaknya menyatu dan memiliki kehangatan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak merasakan takut untuk berbicara maupun belajar.

Ketiga, variasi metode pembelajaran. Penggunaan variasi metode pembelajaran mampu memberi dorongan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan melatih keterampilan seperti komunikasi, berpikir kritis, berkolaborasi bersama teman maupun mendorong munculnya kreativitas. *Keempat*, praktik. Dalam aktivitas *joyfull learning*, lebih maksimal dan efektif ketika kegiatan praktek dilakukan tiap pemberian materi pembelajaran walaupun tidak menutup kemungkinan harus disesuaikan dengan materi yang dibahas. Dengan melakukan praktek siswa lebih terbawa pada pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu mengamalkan materi PAI.

Kelima, refleksi. Tiap akhir pembelajaran, evaluasi penting dilakukan baik melalui penilaian tersendiri oleh guru maupun dalam bentuk *sharing*. Karena dengan saling mengutarakan bagaimana jalannya proses belajar yang berlangsung, tentunya akan memberikan sebuah perbaikan untuk aktivitas belajar selanjutnya. *Keenam*, perubahan. Aktivitas *joyfull learning* harus memiliki perubahan yang tampak dalam diri siswa baik perubahan dalam aspek kognitif, psikomotorik, afektif, dan perubahan tingkah laku (pendidikan karakter)

Keenam konsep dalam pelaksanaan aktivitas *joyfull learning* akan membawa pembelajaran PAI pada pembelajaran bermakna. Artinya, siswa mampu mengingat segala hal yang dipelajari serta memiliki pengetahuan baru yang dibangun sendiri oleh siswa dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sehingga aktivitas *joyfull learning* yang bermakna mampu menghasilkan perubahan dalam diri siswa dan mampu mengaplikasikan materi yang diajarkan. Bahkan dengan pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) dapat mendorong untuk secara terus-menerus terbentuknya pembelajaran menyenangkan (*jloyfull learning*).

Kegiatan pembelajaran tersebut dapat memicu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kembangkan minat belajar khususnya pada pembelajaran PAI bagi siswa. Selain

itu kegembiraan dalam belajar dianggap dapat membentuk kembali struktur otak dengan memperkuat daya ingat siswa lebih lama. Pembelajaran yang menyenangkan akan dapat meningkatkan penyimpanan memori dan meningkatkan pembelajaran aktif. Dengan demikian, para siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan suasana belajar di kelas akan lebih menyenangkan dan juga menjadi pembelajaran yang bermakna. Dikatakan demikian karena selain bermain, siswa juga belajar dan membentuk keterampilan yang dimiliki.

2. Respon siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

a. Respon Siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep

Penerapan *Joyfull Learning* di kelas mampu memberikan ragam tanggapan dari para siswa. Pembelajaran menyenangkan dan juga bermakna mampu membangun suasana kondusif dalam aktivitas belajar siswa. Tanggapan-tanggapan maupun respon dari para siswa bukan hanya ditunjukkan dengan aneka pernyataan secara lisan, namun juga terlihat dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran PAI dapat terlaksana dengan baik dan menghindari adanya kebosanan dan kejenuhan dalam belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan juga mampu memberikan suasana yang berbeda, karena siswa secara aktif mampu membangun pengetahuan dengan suasana hati yang senang serta mudah memahami pembelajaran PAI. Melalui belajar sambil bermain, siswa juga dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain siswa merupakan jembatan bagi perkembangan fisik dan psikisnya. Sehingga dalam hal bermain, tidak serta merta keluar dari konteks materi PAI, tetapi tetap mengintegrasikan antara materi PAI dan metode bermain.

Pembelajaran menyenangkan yang diterapkan di SMP Integral Luqman Hakim Sumenep, mampu memberikan respon positif dari para siswa. Ada beberapa ekspresi dan pernyataan dari para siswa terkait perasaan mereka ketika pembelajaran PAI dikemas dan dilaksanakan dengan cara yang berbeda. Pernyataan respon siswa diperoleh berdasarkan hasil *interview* berdasarkan *google form* dan pertanyaan tertulis, sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.4 : Jumlah siswa dalam merespon aktivitas *Joyfull*

Learning pada pembelajaran PAI

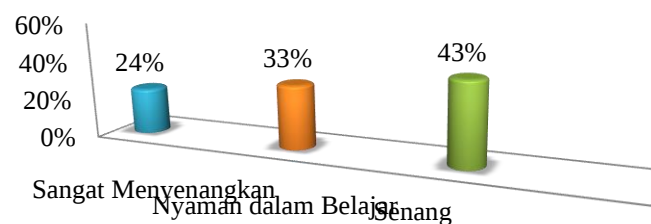
Berdasarkan pada gambar 4.4 diuraikan bahwa terdapat lima orang siswa yang menyatakan respon sangat menyenangkan terhadap aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI, sebagaimana petikan wawancara berikut, “Sangat menyenangkan dan seru. Keadaan kelas, terdapat suasana rileks, mengesankan dan seru. Tidak ada yang tidak menyukai pembelajaran PAI karena menyenangkan”.²¹ Dilanjutkan pula dengan siswa lain yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi sangat menyenangkan ketika guru yang mengajar itu tidak menciptakan kebosanan dalam diri siswa, sebagaimana petikan wawancara berikut bahwa, “Sangat

²¹ Anggel Fazila Nisa, Wawancara, Sumenep. 08 Maret 2022.

menyenangkan dan mudah memahami materi pelajaran karena guru yang mengajar menyenangkan tidak membosankan”.²²

Pernyataan siswa tersebut juga diperkuat dengan adanya observasi bahwasanya tampak para siswa antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran PAI ketika *joyfull Learning* diterapkan oleh guru PAI. Peneliti tidak menemukan siswa mengantuk maupun acuh tak acuh dalam proses pembelajaran PAI. Bahkan para siswa aktif dalam mengkaji materi yang disajikan oleh guru.²³ Dalam hal ini, cara mengajar guru pun mampu memberikan pengaruh antusias atau tidaknya siswa mengikuti pembelajaran PAI. Bukti hasil pengamatan juga diperkuat dengan adanya hasil analisis dokumen berupa hasil foto pengamatan sebagaimana yang dicantumkan dalam lampiran.²⁴

Disamping itu, respon-respon siswa sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, dapat kita lihat pada gambar presentase di bawah ini :



Gambar 4.5: Respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* pada mata pelajaran PAI

²² Rendra Fardan Syaputra, *Wawancara*, Sumenep. 08 Maret 2022.

²³ Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

²⁴ Analisis dokumentasi. Foto penelitian tentang aktivitas siswa aktif dalam aktivitas *Joyfull Learning*.

Berdasarkan gambar 4.5 diuraikan bahwasanya respon siswa sebesar 24% merasakan hal yang sangat menyenangkan ketika *Joyfull Learning* diterapkan pada mata pelajaran PAI. Sedangkan 33% siswa memberikan respon merasa nyaman dalam belajar dan sebesar 43% siswa menyatakan senang dalam belajar. Artinya sebagian besar siswa yang terlibat dalam aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam di kelas melalui *Joyfull Learning* merasa tidak tertekan dan tidak dalam suasana terpaksa. Selain itu, pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dengan cara yang berbeda yang dipadukan dengan permainan dalam pelajaran dan juga humor.

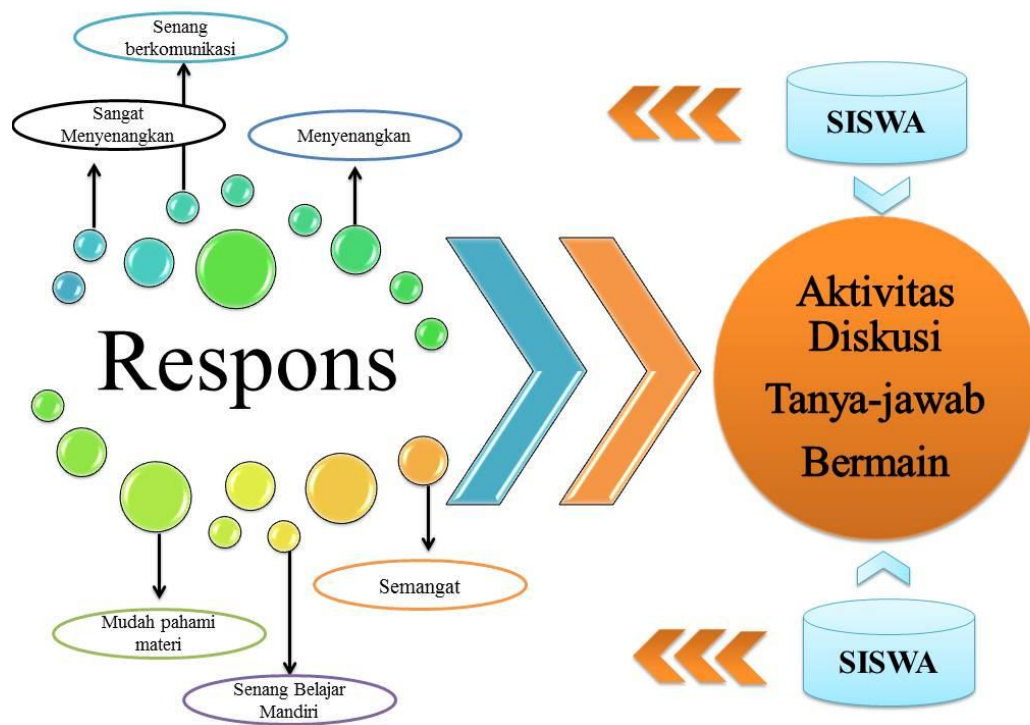
Joyfull Learning dalam pembelajaran PAI menumbuhkan respon sangat menyenangkan bagi siswa karena mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan menyukai mata pelajaran PAI. Disamping itu, keadaan kelas berubah menjadi lebih menyenangkan dan lebih ramai yakni suasana menyenangkan yang diintegrasikan dengan kegiatan kuis maupun cerdas cermat sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar. Bahkan *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk terlibat aktif pada tiap tahap aktivitas belajar. Keterlibatan tersebut seperti dalam aktivitas diskusi di kelas, kegiatan bermain berparadigma pendidikan yakni kuis cerdas cermat²⁵ sehingga siswa menjadi tidak mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran PAI.

²⁵ Observasi Langsung, Sumenep. 08 Februari 2022.

Ungkapan rasa nyaman dalam proses belajar juga diungkapkan oleh sebagian siswa karena ketika cara belajar menyenangkan, maka pelajaran yang diajarkan oleh guru terasa lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran yang menyenangkan juga tidak menjadikan siswa untuk selalu monoton dengan aktivitas tetap yang mampu mendorong siswa merasa jenuh dalam kelas. Kenyamanan dalam aktivitas belajar PAI juga didukung dengan adanya diskusi di dalam kelas. Oleh karena itu siswa lebih leluasa untuk belajar sendiri dan mempelajari materi pelajaran PAI dengan berbagai sumber dan media yang tersedia.²⁶ Bukti analisis dokumen hasil pengamatan sebagaimana tercantum pada lampiran.

Respon siswa dalam menanggapi aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI juga tampak ketika pembelajaran tersebut diterapkan metode diskusi, metode bermain dan tanya jawab. Karena diskusi mampu melatih siswa mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang dipikirkan, sedangkan tanya jawab juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan berpikir cepat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul baik dari guru maupun dari siswa lainnya. Sebagaimana pada gambar berikut:

²⁶ Observasi Langsung, Sumenep. 08 Februari 2022.



Gambar 4.6: Respon Siswa pada aktivitas diskusi, tanya jawab dan bermain dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan gambar 4.6, diuraikan bahwa aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI dapat diterapkan di dalamnya aktivitas diskusi, tanya jawab dan bermain dengan belajar. Aktivitas yang melibatkan para siswa mampu memberikan respon yang cukup efektif dalam membangun pengalaman belajar siswa. Dalam hal ini, adapun respon positif yang timbul dari dalam diri siswa meliputi siswa sangat senang karena melalui ketiga metode tersebut, mereka mudah memahami materi, senang belajar mandiri dan penuh semangat, dan para siswa juga senang dalam berinteraksi yang terlibat dalam metode diskusi dan tanya jawab. Disamping itu, dari berbagai respon menunjukkan bahwa siswa secara aktif ikut serta

dalam proses pembelajaran PAI dan mengiringi siswa berpikir kritis dan sportif.

Pembelajaran menyenangkan pada mata pelajaran PAI ketika diterapkan metode diskusi, tanya jawab dan bermain menjadi aktivitas pendukung bagi efektifnya proses pembelajaran. Sebagaimana respon yang disampaikan oleh siswa SMP Integral Luqman Hakim bahwasanya metode diskusi mampu memberikan pengaruh positif bagi penerimaan siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, selain bisa cepat paham, siswa juga nyaman dengan cara pembelajaran yang menyenangkan. Karena jika belajar dalam kondisi mood siswa bahagia, maka pembelajaran mudah dipahami dan berlangsung dengan penuh makna.²⁷ Bukti hasil pengamatan sebagaimana pernyataan siswa tersebut terdapat pada lampiran yang menunjukkan bahwa para siswa merasa senang dan antusias dalam kegiatan diskusi yang juga dipengaruhi semangat guru dalam mengelola pembelajaran PAI.²⁸

Pernyataan respon siswa sebagaimana dimaksud, juga didukung dengan adanya respon dari para siswa lainnya yang menunjukkan tanggapan positif terhadap aktivitas diskusi dalam pembelajaran menyenangkan pada mata pelajaran PAI, yakni dengan adanya diskusi, pelajaran PAI menjadi lebih menyenangkan dan

²⁷ Syafairin Khairani Arief, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

²⁸ Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

siswa menjadi lebih leluasa untuk belajar sendiri.²⁹ Bahkan ada yang menegaskan bahwasanya dengan diterapkannya aktivitas diskusi, siswa dilatih untuk selalu kompak dan saling membantu satu sama lain dalam membahas materi.³⁰ Oleh karena itu, aktivitas tersebut berupa penerapan strategi *collaborative learning* yang mana siswa terlibat aktif dalam diskusi kelas.

Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* yang diterapkan pada mata pelajaran PAI berdasarkan pengamatan peneliti juga dipengaruhi oleh adanya media visual dan pengaturan kelas yang cukup menarik. Salah satu hal yang diaplikasikan di tiap-tiap kelas dan lingkungan sekolah yakni berupa pesan moral yang berbentuk lukisan dinding. Hal tersebut mampu menciptakan suasana kelas menjadi tidak monoton. Selain itu, motivasi yang tertempel di dinding kelas dalam konteks pendidikan tentu memiliki peran yang dapat meningkatkan minat belajar melalui metode visual tersebut.³¹ Bukti hasil observasi berupa foto penelitian sebagaimana terdapat pada lampiran.

Mengusung konsep yang memadukan antara seni dengan pendidikan, kondisi kelas dan sekolah dibentuk dengan senyaman mungkin dengan tampilan visual yang memiliki pesan moral. Selain menjadi terhibur dan menyenangkan, para siswa juga mendapatkan pesan-pesan dari lukisan dinding yang dilihatnya. Karena hal itu

²⁹ Akhdan Wira Hastama Yusra, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

³⁰ Putri Roihanur Ideya, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

³¹ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

memang tidak hanya memikirkan unsur estetikanya saja, melainkan kandungan dan nilai pesan yang ingin disampaikan kepada siswa melalui lukisan dinding tersebut. Dengan demikian, media visual mampu menciptakan suasana yang lebih hidup di halaman sekolah juga menciptakan kenyamanan bagi setiap siswa di kelas sehingga lebih betah pada saat proses pembelajaran berlangsung.³² Bukti hasil observasi berupa foto penelitian sebagaimana terdapat pada lampiran.

Oleh karena itu, respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Luqman Hakim Sumenep memberikan tanggapan positif dengan persentase 24% hingga 43% dari respon sejumlah siswa sebanyak 21 orang. Hal tersebut dikarenakan adanya pembelajaran menyenangkan yang diintegrasikan dengan metode diskusi, bermain, dan tanya jawab. Artinya sebagian besar siswa yang terlibat dalam aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam di kelas melalui *Joyfull Learning* tidak dalam keadaan terpaksa maupun tertekan saat pembelajaran berlangsung.

³² Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

b. Respon Siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Aktivitas *joyfull learning* yang diterapkan pada pembelajaran PAI di SMPIT Al-Hidayah Sumenep, mampu memberikan respon positif dari para siswa. Ada beberapa ekspresi dan pernyataan dari para siswa terkait perasaan mereka ketika pembelajaran PAI dikemas dan dilaksanakan dengan cara yang berbeda. Pernyataan respon siswa diperoleh berdasarkan hasil *interview* berdasarkan *google form* dan pertanyaan tertulis, sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.7 : Jumlah siswa dalam merespon aktivitas *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI

Berdasarkan pada gambar 4.7 diuraikan bahwa terdapat 2 orang siswa yang menyatakan respon biasa saja terhadap aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI, sebagaimana petikan wawancara berikut, “Menurut saya belajar menyenangkan itu bisa membuat kita santai di kelas. Tapi menurut saya biasa saja karena mungkin saya berbeda dengan siswa lainnya. Tetapi walaupun biasa saja, saya berusaha tetap aktif dalam pembelajaran PAI kemudian dengan diskusi dan presentasi di depan”.³³ Dilanjutkan pula dengan siswa lain yang menyatakan bahwa pembelajaran PAI menggunakan aktivitas menyenangkan karena setiap pembelajaran memang harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar para siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana petikan wawancara berikut bahwa, “menurut saya biasa saja. Menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu juga materinya mudah dipahami”.³⁴

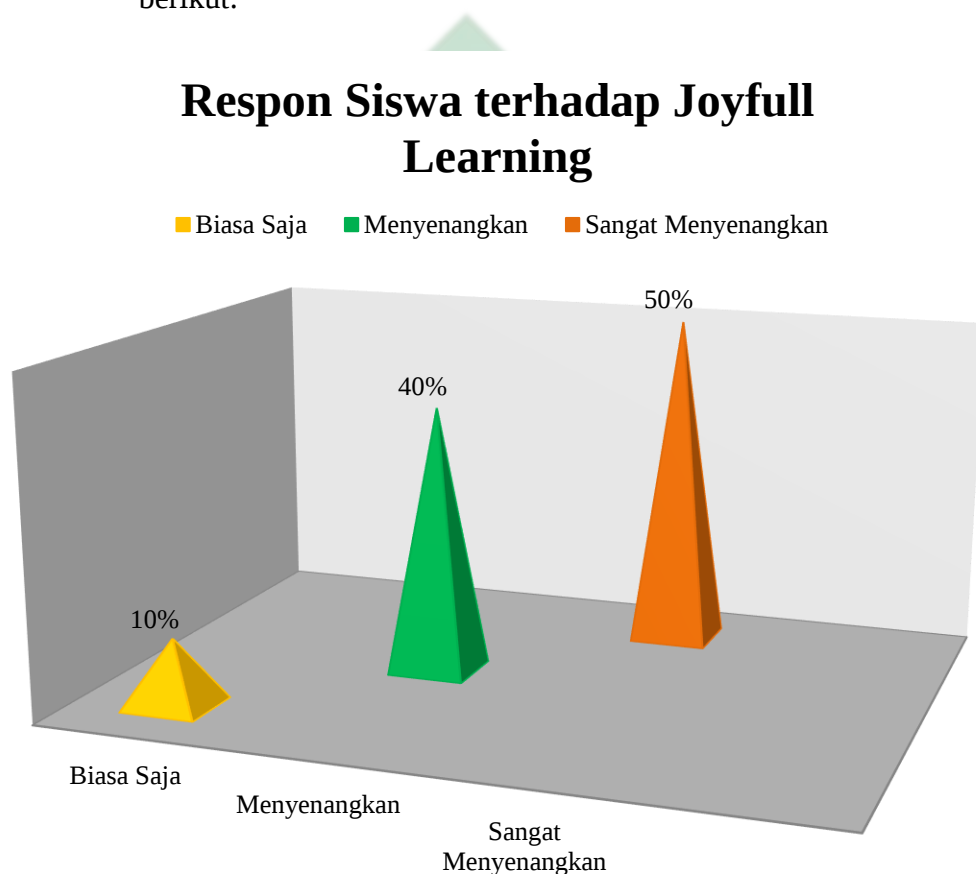
Penerapan *Joyfull Learning* di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep juga memberikan respon positif di kalangan siswa. Hal tersebut dikarenakan aktivitas belajar PAI di kelas mampu menghidupkan semangat dan kemauan siswa dalam belajar. Pembelajaran yang cenderung menggunakan strategi monoton, tentunya tidak menutup kemungkinan para siswa akan cepat merasa bosan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan, yang didalamnya juga terdapat stimulus dari guru kepada siswa, maka

³³ Nabila Amanda, *Wawancara*, Sumenep. 02 Maret 2022.

³⁴ Ahmad Fermanja Nia Sahnun, *Wawancara*, Sumenep. 02 Maret 2022.

siswa mampu merasakan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran PAI.

Dalam hal ini, ada beberapa respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.8 : Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI

Berdasarkan gambar 4.8, diuraikan bahwa sebesar 10% siswa merespon aktivitas belajar yang menyenangkan dengan tanggapan biasa saja. Kemudian adapun siswa yang menyatakan senang dengan aktivitas belajar menyenangkan sebesar persentase

40%. Bahkan ada pun persentase sebesar 50% yang menyatakan sangat senang dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan aktivitas belajar yang menyenangkan di kelas. Dengan demikian dapat diartikan bahwasanya aktivitas *joyfull learning* memberikan pengaruh yang besar bagi siswa sehingga mayoritas siswa merespon aktivitas belajar menyenangkan dengan sangat baik dan bernilai positif.

Respon siswa sebagaimana telah diuraikan di atas, tampak pada ekspresi siswa ketika belajar di dalam kelas yakni siswa tidak merasa tertekan, siswa menikmati pembelajaran PAI, pembelajaran tidak membuat para siswa takut untuk berpendapat, bertanya maupun terlibat aktif dalam aktivitas belajar PAI. Selain itu, siswa juga mampu berkomunikasi dengan orang lain, memberikan perhatian yang penuh fokus terhadap materi pembelajaran PAI yang dikaji. Dalam hal ini, pembelajaran menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh percaya diri dan mandiri dalam mengembangkan potensi dengan maksimal, sehingga siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri dan menjadi dirinya sendiri.

Uraian tersebut di atas, sebagaimana pernyataan siswa bahwa siswa merasa senang ketika pembelajaran PAI dikemas dengan model yang menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam aktivitas belajar dan mudah memahami materi pembelajaran PAI,

bahkan mampu mendeskripsikan hasil analisisnya menjadi sebuah cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana petikan wawancara berikut: “muridnya lebih aktif ketika belajar, siswa lebih aktif bertanya dan lebih bersemangat belajar ketika pelajaran PAI menyenangkan”.³⁵

Pernyataan siswa tersebut di atas sesuai dengan adanya pengamatan peneliti bahwasanya tampak para siswa siap melaksanakan pembelajaran PAI yang ditandai dengan sigapnya siswa duduk di bangku masing-masing dan memperhatikan guru dalam mengajar. Siswa pun merasa bersemangat ketika guru menyampaikan dan memberikan selembur kertas untuk dianalisis dan dipecahkan, karena kertas tersebut berisikan sebuah topik atau masalah yang akan dikaji.³⁶ Bukti pengamatan peneliti sebagaimana terdapat pada lampiran.

Respon siswa pun menanggapi dengan positif ketika pembelajaran menyenangkan melibatkan aktivitas diskusi dalam kelas. Dengan adanya diskusi, siswa merasa senang dan berani untuk mengemukakan pendapat kepada guru maupun siswa lainnya. Selain itu, siswa pun merasa senang karena mampu melatih proses berpikir mereka dan melatih keterampilan berkomunikasi dengan teknik presentasi. Sebagaimana petikan wawancara berikut bahwa, “Ddengan adanya diskusi teman-teman saling mengemukakan

³⁵ Fitrih Apriliya, *Wawancara*, Sumenep. 03 Maret 2022.

³⁶ Observasi Langsung, Sumenep. 03 Maret 2022.

pendapat dan lebih aktif bertanya. karena adanya diskusi kita bisa leluasa untuk berpendapat, aktif memberikan pertanyaan. Juga Siswa siswi lebih aktif dan ceria dan bisa saling berfikir sama teman kelompok”.³⁷

Ungkapan siswa tersebut di atas sebagaimana hasil pengamatan peneliti bahwasnya tampak para siswa senang melaksanakan diskusi dan serentak melaksanakan analisis terkait materi yang dibahas. Selain itu, pada saat presentasipun, siswa merasa senang dengan bersama-sama maju ke depan dan menyampaikan hasil dari analisisnya. Dalam hal ini, guru mengawasi siswa pada saat proses jalannya diskusi dan juga pada saat aktivitas presentasi hasil kajian materi PAI.³⁸ Bukti dokumentasi berupa hasil pengamatan peneliti terdapat sebagaimana pada lampiran.

3. Dampak Penerapan *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

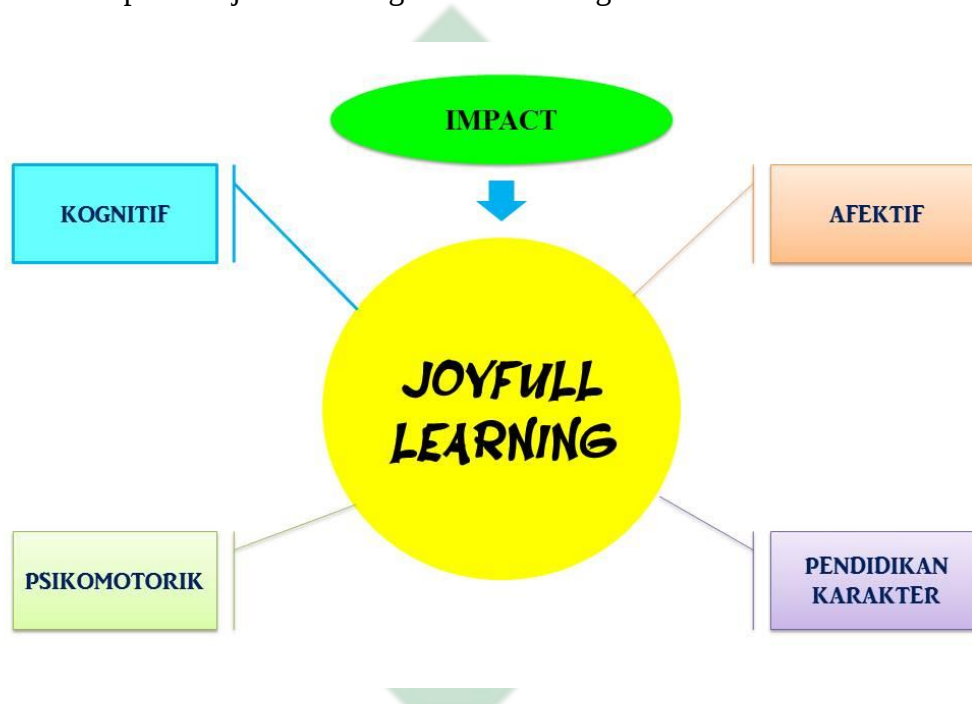
a. Dampak Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim Kabupaten Sumenep

Aktivitas *joyfull Leaning* pada mata pelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim mampu memberikan dampak positif bagi para siswa. Disamping itu, juga membawa implikasi berupa

³⁷ Nur Marsya Adella, *Wawancara*, Sumenep. 03 Maret 2022.

³⁸ Observasi Langsung, Sumenep. 03 Maret 2022.

perubahan dalam diri siswa. Perubahan-perubahan tersebut muncul sebagai implikasi dari Aktivitas *joyfull Leaning* pada mata pelajaran PAI yang dilakukan. Dalam hal ini, ada 4 aspek perubahan yang dialami siswa sebagai dampak dari penerapan *joyfull Leaning* pada pembelajaran PAI digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 4.9: Aspek perubahan pada aktivitas *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan gambar 4.9, diuraikan bahwa dampak *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI mempengaruhi 4 aspek perubahan yang dialami oleh siswa. aspek-aspek tersebut meliputi *pertama*, aspek kognitif. Karena dalam hal ini mampu memotivasi siswa untuk datang ke kelas untuk belajar dan meningkatkan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran PAI yang dikaji. Selain itu, keadaan siswa senang dalam proses belajar turut mempengaruhi kemampuan

memory siswa seperti aktivitas berpikir dan mengingat informasi yang diperoleh ketika di kelas. Walaupun demikian, materi pembelajaran yang dibahas menjadi fokus utama dalam pembelajaran, sedangkan konsep bermain atau kondisi menyenangkan menjadi suatu konsep pendukung yang menjadi unsur dalam aktivitas pembelajaran menyenangkan.³⁹

Kedua, aspek afektif. Affective responses berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang. Oleh karenanya, pembelajaran menyenangkan sangat mempengaruhi sikap mereka ketika proses pembelajaran. Aspek afektif menunjukkan perasaan para siswa atau bahkan suatu nilai terhadap materi PAI yang dikaji. Bahkan dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan, para siswa mampu menunjukkan perubahan positif dari dalam diri pribadi siswa. Kemampuan siswa pada ranah afektif pada dasarnya mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai yang dapat menentukan keberhasilan belajarnya.⁴⁰

Ketiga, aspek psikomotorik. Pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran PAI akan menunjukkan dampak bagaimana siswa terampil sebagai hasil dari proses belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Pembelajaran menyenangkan

³⁹ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁴⁰ Observasi Langsung, Sumenep. 09 Februari 2022.

juga mempengaruhi rasa ingin tahu siswa sehingga kebebasan belajar diterapkan pada proses pembelajaran siswa. Oleh karenanya, siswa menjadi tertantang dan mencoba sesuatu yang baru serta mengeksplorasi rasa ingin tahunya dalam bentuk tindakan nyata di dalam kelas.⁴¹

Keempat, pendidikan karakter. Pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran PAI mampu mengembangkan karakter siswa. Dengan diterapkannya *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI, terbentuklah suasana dimana siswa aktif mengembangkan potensi saat terlibat aktif saat proses belajar di kelas. Dengan berkembangnya potensi para siswa maka siswa akan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Oleh karena itu, Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal.⁴²

Adapun perubahan-perubahan yang dialami oleh para siswa sebagai sebuah dampak dari aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI yang mencakup dalam keempat aspek sebagaimana dijelaskan sebelumnya oleh peneliti. Perubahan yang dialami siswa juga sebagai hasil dari aktivitas *joyfull learning* yang

⁴¹ Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022

⁴² Observasi Langsung, Sumenep. 16 Februari 2022

terintegrasi dengan penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran PAI. Dalam hal ini, berikut gambar skematis yang menunjukkan dampak atau perubahan yang dialami siswa dari proses belajar PAI yang menyenangkan (*joyfull learning*), yaitu:



Gambar 4.10: Perubahan siswa dalam aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI

Berdasarkan gambar 4.10, diuraikan bahwasanya aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI memberikan dampak dan perubahan bagi para siswa. Perubahan-perubahan tersebut yaitu *pertama*, perubahan bagi aspek kognitif siswa. dalam hal ini, siswa mampu menerima dan menemukan pengetahuan yang lebih banyak, hasil belajar yang cukup baik ditandai dengan nilai raport, ilmu semakin bertambah karena materi yang dibahas mudah dipahami,

dan nilai hasil ulangan mengalami peningkatan.⁴³ Hal tersebut dialami oleh siswa, karena pembelajaran menyenangkan memiliki pengaruh penting yang bukan hanya bagi cara belajar siswa, namun juga bagi hasil belajar yang dapat menentukan berhasil tidaknya siswa dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian peneliti, adapun bukti hasil pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “Hasilnya memuaskan karena materi-materi yang dijelaskan oleh ustadz bisa langsung dimengerti.”⁴⁴ Hasil belajar cukup memuaskan dengan cara belajar yang menyenangkan, sehingga saya juga mendapatkan nilai hasil belajar yang bagus”.⁴⁵ Hasil wawancara dan pengamatan di atas, juga dibuktikan dengan hasil analisis dokumen berupa raport dan nilai hasil ulangan siswa.⁴⁶

Kedua, perubahan aspek afektif siswa. Pembelajaran menyenangkan dalam aspek ini mampu mengembangkan potensi siswa sehingga siswa cekatan dalam mengutarakan pendapat maupun menjawab beberapa pertanyaan dari para siswa maupun guru. Kemudian, siswa mampu belajar dengan tanpa beban sehingga siswa merasa senang, lebih antusias dalam pembelajaran PAI, dan lebih termotivasi dalam mencari dan menggali sendiri ilmu pengetahuan. Disamping itu, sikap interaktif dalam diskusi mampu mengajak para

⁴³ Observasi langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

⁴⁴ Hartawi Aidillah, *Wawancara*, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁴⁵ Shofiyyah Nur Fauziyyah, *Wawancara*, Sumenep. 09 Februari 2022.

⁴⁶ Dokumentasi, Sumenep. 16 Februari 2022.

siswa lainnya untuk melakukan proses berpikir bersama terhadap materi yang dikaji. Sehingga, keterlibatan siswa dalam proses belajar PAI di kelas menjadi lebih aktif dalam seluruh tahapan proses pembelajaran PAI.

Adapun hasil pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “saya dapat berpikir cepat dan itu dipengaruhi oleh cara belajar yang menyenangkan yang dilakukan guru di dalam kelas. Saya menjadi lebih cepat paham karena penjelasan guru yang diselingi dengan humor”.⁴⁷ Berdasarkan hasil interview siswa, adapun analisis dokumen berupa bukti foto hasil pengamatan yakni aktivitas diskusi siswa dengan berbagai buku literatur, buku tulis dan pena yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI sebagaimana terdapat pada lampiran.

Ketiga, perubahan aspek psikomotorik siswa. Dalam aspek tersebut, keterampilan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu kunci bagi siswa untuk menghasilkan informasi lebih luas lagi. Hal tersebut tampak ketika penggunaan media *Handphone* yang diterapkan sebagai media dalam aktivitas diskusi yakni sebagai sumber pencari informasi disamping buku referensi dan pojok buku yang tersedia pada masing-masing kelas. Siswa juga menunjukkan ekspresinya saat tanggapan-tanggapan mulai bermunculan pada saat aktivitas tanya jawab dan bermain kuis

⁴⁷ Nayla Matolibi Ramadhani, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

bersama guru PAI sehingga menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Adapun hasil pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “Pembelajaran menggunakan handphone yang pernah di katakan oleh ustadz agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengikuti arus jaman sekarang yang sudah modern. Handphone yang digunakan itu menjadi alat untuk siswa mencari materi-materi yang berkaitan dengan materi PAI yang dibahas.”⁴⁸ Pernyataan tersebut juga dibuktikan dengan hasil observasi bahwa tampak para siswa mengkaji materi di dalam kelas menggunakan media handphone. Siswa sangat terampil menggunakan handphone dalam mencari informasi materi PAI di berbagai situs. Siswa lainnya dalam satu kelompok pun juga terampil mencatat apa yang telah ditemukan dari penelusuran materi via handphone dan juga melalui literatur.⁴⁹ Hasil analisis dokumen bukti pengamatan peneliti berupa foto penelitian sebagaimana pada lampiran.

Keempat, pendidikan karakter. Pembelajaran menyenangkan mampu memberikan dampak positif bagi berkembangnya pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter dalam diri siswa. Nilai-nilai karakter yang muncul meliputi kejujuran dalam menyampaikan gagasan atau jawaban dari sebuah pertanyaan karena

⁴⁸ Sufiya Ratna Pinasih, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

⁴⁹ Observasi langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

memang tidak diharuskan untuk *open book*, tumbuh rasa kebersamaan yang baik antar siswa, menjadi pribadi yang lebih bahagia dan menjadi pribadi yang lebih percaya diri serta menghargai pendapat orang lain. Disamping itu, aktivitas belajar yang menyenangkan telah menanamkan rasa kesabaran dalam diri siswa, terlebih ketika proses mencari informasi terkait materi yang dikaji, ketegasan dalam berpendapat, dan bersikap ikhlas untuk melaksanakan pembelajaran PAI.

Dalam hal ini, senada dengan pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “Ya. karena di dalamnya dilatih untuk jujur dalam menjawab jawaban dan tidak boleh *open book*. kita dilatih untuk lebih teliti dalam mengkaji materi, kemudian menghargai pendapat teman kita, jujur dalam mengajukan pendapat, dan mematuhi aturan dalam kelas”.⁵⁰ Pernyataan senada dengan petikan wawancara siswa bahwa “Menjadi pribadi yang lebih bahagia dan menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan menghargai pendapat orang lain”.⁵¹ Adapun pengamatan peneliti bahwasanya tampak siswa tiap kelompok, mendengarkan dan menyimak pendapat siswa lainnya yang sedang menyampaikan gagasan atau jawabannya berdasarkan hasil analisis mereka. Semua siswa dalam keadaan kondusif dan suasana kelas juga tenang karena semuanya

⁵⁰ Aulia arasya maghfirah, *Wawancara*, Sumenep. 16 Februari 2022.

⁵¹ Syafairin Khairani Arief, *Wawancara*, Sumenep. 22 Februari 2022.

saling menghargai pendapat masing-masing siswa.⁵² Bukti hasil pengamatan sebagaimana terdapat pada lampiran.

Dalam aktivitas diskusi dan tanya jawab, hal ini juga menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran dan melatih karakter siswa berani tampil dan melatih kecakapan siswa dalam bertanya dan menanggapi masalah. Selain itu, belajar kelompok yang diterapkan dalam aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu membangun kecakapan siswa dan membantu siswa untuk membangun karakter, melatih kerjasamanya serta mempunyai rasa tanggung jawab.

Hasil analisis dokumen bahwa tampak pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) suatu aktivitas diskusi dan kerjasama yang mana dalam kegiatan kelompok yakni siswa menganalisis dan mengerjakan tugas. Adapun juga kegiatan mempresentasikan yang mampu membangun komunikasi interaktif antar siswa dengan mengemukakan pendapat tentang materi yang dikaji secara bergantian.⁵³

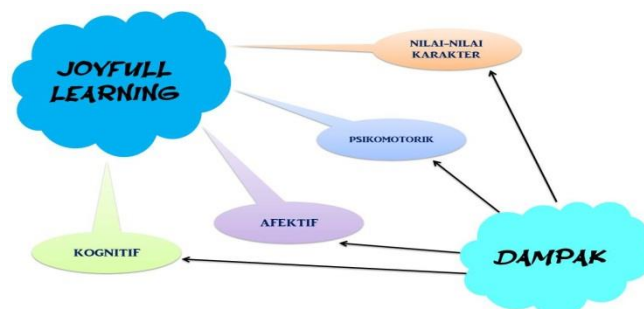
⁵² Observasi langsung, Sumenep. 16 Februari 2022.

⁵³ Analisis dokumen, Sumenep. 22 Februari 2022.

b. Dampak Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Belajar dengan menyenangkan di dalam kelas tentunya menjadi hal yang diharapkan oleh para siswa. Karena pembelajaran menyenangkan mampu mengubah suasana belajar yang awalnya pasif, menjadi aktif. Lingkungan belajar pun memiliki pengaruh bagi siswa sehingga memberikan pengaruh positif agar lebih bersemangat untuk belajar. Dengan demikian, jika proses belajar berjalan menyenangkan, maka hasil dan motivasi belajar siswa pun akan meningkat dan berkembang dengan baik.

Aktivitas *joyfull Leaning* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah mampu memberikan dampak positif bagi para siswa. Disamping itu, juga membawa implikasi berupa perubahan dalam diri siswa. Perubahan-perubahan tersebut muncul sebagai implikasi dari Aktivitas *joyfull Leaning* pada mata pelajaran PAI yang dilakukan. Dalam hal ini, ada 4 aspek perubahan yang dialami siswa sebagai dampak dari penerapan *joyfull Leaning* pada pembelajaran PAI, yakni sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.11 : Dampak aktivitas *joyfull learning* bagi siswa

Berdasarkan gambar 4.5, diuraikan bahwa *pertama*, perubahan yang dialami siswa yaitu pada aspek kognitif. Dalam hal ini, ada beberapa indikator perubahan yakni siswa lebih mampu memahami materi pembelajaran PAI yang ditandai dengan hasil nilai ulangan yang cukup bagus. Selain itu, para siswa mampu menganalisis materi atau masalah yang disajikan oleh guru PAI dengan hanya memberikan sebuah teka-teki yang harus siswa selesaikan. Disamping itu, para siswa mampu menganalisis pertanyaan (teka-teki) tersebut dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut diatas sebagaimana pernyataan siswa bahwa, “ketika belajar di kelas dengan bahagia maka kita bisa belajar dengan nyaman dan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Karena kita merasa senang dengan pembawaan materi yang diajarkan sehingga lebih semangat untuk belajar, dan menimbulkan konsentrasi yang tinggi ketika pembelajaran itu berjalan”.⁵⁴ Pernyataan tersebut sesuai dengan adanya pengamatan peneliti bahwasanya tampak siswa mampu menjawab pertanyaan guru dan mampu menganalisis materi yang disajikan. Selain itu, siswa menganalisis dengan menggunakan buku literatur. Bahkan pada saat ulangan berlangsung, para siswa mampu menjawab pertanyaan pada

⁵⁴ Muhammad Azka Naufal, *Wawancara Langsung*, Sumenep. 17 Januari 2022.

kertas tersebut dengan baik.⁵⁵ Bukti analisis dokumen berupa bukti pengamatan peneliti, terdapat sebagaimana pada lampiran.

Kedua, perubahan selanjutnya yakni pada aspek afektif. Dalam hal ini, siswa memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar serta keinginan dan kemauan belajar semakin tumbuh dari dalam diri siswa yang ditunjukkan dengan adanya sikap giat memulai pembelajaran PAI. Bahkan saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan yang tampak pada giatnya mereka dalam belajar di PAI di kelas. Dampak yang dialami siswa pun mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran PAI, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa terampil dan giat bekerja sama dalam mengkaji masalah serta terbentuknya sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan seperti aktif mengutarakan pendapat dan keceriaan dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, adapun pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “Jika berkelompok sangat membantu dalam belajar karena melatih kita semua untuk berdiskusi dan kerjasama dengan teman lainnya yang lain. Para siswa juga bisa saling tukar pendapat dan saling menghargai satu

⁵⁵ Observasi langsung, Sumenep. 20 Januari 2022.

sama lain. Bahkan kita juga terkadang aktif bertanya kepada guru terkait materi yang belum kita pahami dengan baik”.⁵⁶

Bukti pengamatan yang dilakukan peneliti yakni “tiap kelompok siswa memberikan gagasan secara bergantian dan mencatatnya dalam buku tulis siswa. pada saat itu juga, digunakanlah buku referensi PAI sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran. Di samping itu, guru PAI pun mengawasi proses jalannya diskusi dari permulaan hingga berakhirnya kegiatan diskusi”.⁵⁷

Ketiga, dampak yang dialami siswa yaitu pada aspek psikomotorik. Dalam hal ini, siswa terampil mengkaji masalah yang dibahas melalui pencarian bahan di berbagai literatur atau buku referensi serta siswa terampil berkomunikasi dan berkolaborasi dalam pembelajaran PAI. Siswa bebas memilih tempat diskusi sesuai dengan keinginan mereka namun tetap di ruang kelas. Selain itu, meningkatnya *skill public speaking* sehingga siswa berani menyampaikan penjelasan materi yang dibahas dengan mempresentasikan hasilnya di depan para siswa lain. Bahkan para siswa lebih terampil untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa lainnya pada saat presentasi.

Uraian tersebut, didukung dengan pernyataan siswa sebagaimana petikan wawancara berikut: “dalam mendiskusikan

⁵⁶ Balqis Mugfirah Ramadhani, *Wawancara Langsung*, Sumenep. 24 Januari 2022.

⁵⁷ Observasi Langsung, Sumenep. 24 Januari 2022.

suatu hal diperlukan pemikiran yang sangat jeli/memikirkan dengan matang-matang. Dengan suasana belajar yang menyenangkan di kelas, materi yang dianalisis sangat menarik untuk dikaji sehingga tidak bosan dan mudah memahami materi pembelajaran PAI”.⁵⁸

Hasil penelitian tersebut juga terdapat hasil pengamatan peneliti bahwasanya tampak para siswa berbentuk kelompok dalam mengkaji materi PAI di kelas. Selain itu, siswa saling mengutarakan pendapat pada tiap-tiap kelompok diskusi untuk menghasilkan solusi dalam rangka pemecahan masalah atau materi PAI yang dikaji. Siswa juga terampil mencatat berbagai hasil dari analisis masalah yang disajikan oleh guru PAI serta siswa terampil menyampaikan hasil analisis atau pemecahan masalah melalui presentasi di depan siswa lainnya.⁵⁹ Bukti analisis dokumen berupa bukti pengamatan peneliti, terdapat sebagaimana pada lampiran.

Keempat, dampak pada aspek pembentukan pendidikan karakter. Pembelajaran menyenangkan juga mampu mempengaruhi pembentukan karakter dalam diri siswa. Melalui pembentukan karakter inilah, siswa mampu berkembang menjadi sosok yang lebih baik lagi. Dengan pembelajaran menyenangkan, tentunya interaksi guru kepada siswa mampu memberikan energi positif bagi siswa, sehingga menciptakan suasana rileks, yaitu dengan menciptakan lingkungan yang nyaman dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

⁵⁸ Robiatul Amilly, *Wawancara Langsung*, Sumenep. 26 Januari 2022.

⁵⁹ Observasi Langsung, Sumenep. 26 Januari 2022.

Penerapan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran PAI dengan memadukan metode diskusi, tanya jawab dan bermain, mampu memberikan pengaruh positif bagi siswa yakni siswa lebih memiliki rasa kepercayaan diri yang cukup tinggi untuk tampil di depan siswa lainnya, siswa memiliki nilai kemandirian untuk memecahkan masalah secara bersama-sama, menumbuhkan sikap santun di lingkungan sekitar, bahkan terdapat sikap saling menghargai adanya perbedaan. Disamping itu, adapun pesan-pesan moral yang siswa terima dari berbagai materi yang disajikan oleh guru PAI. Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan mampu memberikan perkembangan pada diri pribadi siswa, menciptakan pembelajaran yang bermakna, semangat dalam beraktivitas dalam kelas, memiliki pengalaman belajar dan kemandirian siswa semakin berkembang, serta siswa mampu mengaplikasikan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan dan lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran menyenangkan pada pembelajaran PAI mampu memberikan dampak positif bagi siswa yakni mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, mengembangkan keterampilan kreativitas siswa, mengembangkan keterampilan bekerja sama antar siswa dalam kelompok, meningkatnya keterampilan komunikasi siswa, siswa memiliki

kebebasan mengkritisi masalah yang dikaji, mandiri dalam menyelesaikan permasalahan, mengelola pembelajaran pada tiap kelompok, mampu mendorong siswa mengekspresikan pendapat secara bebas dan percaya diri untuk saling mengemukakan pendapat.

B. Analisis Data Lintas Situs

1. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

a. Situs 1: SMP Integral Luqman Hakim Sumenep

Aktivitas *joyfull Learning* di SMP Integral Luqman Hakim memiliki konsep dengan beberapa indikator yaitu *pertama*, konsep integrasi. Keterpaduan antara ilmu agama dan umum, mampu menciptakan proses pembelajaran PAI lebih menarik. Karena siswa dibimbing dan diarahkan untuk mengaitkan antara materi pendidikan agama Islam dengan kajian sosial. Salah satu contohnya yakni informasi yang dihasilkan siswa dikaitkan dengan kejadian dalam kehidupan siswa sehari-hari. *Kedua*, siswa melakukan aktivitas nalar dan dialog. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk melaksanakan diskusi dan proses berpikir untuk mengkaji topik pembelajaran PAI. Aktivitas diskusi mengarahkan siswa untuk terampil melakukan interaksi dengan sesama siswa antar kelompok serta terampil menganalisis pada saat mencari dan memperoleh informasi.

Ketiga, penerapan game berbasis pendidikan. Aktivitas bermain dalam proses pembelajaran yang diterapkan yakni tanya jawab berupa kuis atau cerdas cermat. Selain itu, aktivitas bermain berupa *Ice Breaking* yang diterapkan untuk membangun kembali semangat belajar siswa dan menguatkan motivasi belajar dari luar diri siswa. *Keempat*, adanya lingkungan yang kondusif. Lingkungan belajar di sekitar siswa harus mendukung terciptanya aktivitas *joyfull learning* di kelas maupun di lingkungan sekolah. Adanya motivasi dalam bentuk majalah dinding yang ditempelkan di dinding kelas memberikan pengaruh positif bagi siswa. Motivasi dalam bentuk tulisan tersebut mampu dipahami oleh siswa sehingga membangkitkan kekuatan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu. Pengaruh lingkungan tidak hanya membangkitkan semangat siswa, melainkan juga memberikan perasaan bahagia pada siswa.

Kelima, penerapan analisis studi kasus yang dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini, siswa dilatih mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar maupun dalam realita kehidupan siswa. Aktivitas menganalisis masalah, melatih kemampuan berpikir kritis siswa. aktivitas menganalisis masalah juga menjadi bagian dari indikator pembelajaran yang menyenangkan karena siswa senang ketika dihadapi dengan tantangan dan berlomba-lomba untuk mencari solusi atau cara penyelesaian masalah tersebut.

b. Situs 2: SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep

Aktivitas *joyfull Learning* di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah memiliki konsep yaitu *pertama*, adanya pertanyaan yang disajikan untuk siswa. Pertanyaan yang disajikan untuk siswa merupakan sebuah kajian studi kasus yang harus dianalisis oleh para siswa. Dalam hal ini, pertanyaan berupa teka-teki bergambar yang mana siswa harus menebak dan menelusuri penjelasan yang terdapat pada gambar tersebut. Penyajian analisis masalah dengan media bergambar yang menarik, mampu menciptakan rasa penasaran dan rasa keingintahuan siswa sehingga membangun semangat belajar yang tinggi. Timbulnya semangat dari dalam diri siswa yang didukung dengan suasana hati siswa yang senang, maka terciptalah suasana belajar menyenangkan dalam pembelajaran PAI.

Kedua, terciptanya proses berpikir. Aktivitas menganalisis masalah yang dikaji, siswa akan melibatkan proses berpikir kritisnya untuk mencari informasi seputar jawaban dari masalah yang dianalisis. Berangkat dari rasa keingintahuan siswa, proses berpikir yang dilakukan tidak memberikan kesan negatif, melainkan kesan positif dan berlomba-lomba menemukan serta menyajikan informasi yang dihasilkan siswa terhadap analisis permasalahan tersebut. Dengan demikian, timbulnya kesan positif terhadap proses berpikir siswa menjadi bagian dari indikator aktivitas belajar yang menyenangkan.

Ketiga, terciptanya aktivitas berdialog. Dalam hal ini, siswa melaksanakan aktivitas diskusi untuk menganalisis masalah tentang materi pembelajaran PAI. Aktivitas diskusi mengarahkan siswa untuk terampil melakukan interaksi dengan sesama siswa serta terampil menganalisis pada saat mencari dan memperoleh informasi. Selain itu, aktivitas diskusi memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengkaji permasalahan sesuai tempat yang diinginkan dan masih dalam lingkup ruang kelas. Dalam hal ini, siswa juga diberi kebebasan dan dibimbing untuk mengaitkan materi yang dikaji dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat, aktivitas presentasi. Aktivitas presentasi dilakukan setelah siswa menganalisis permasalahan yang dikaji dan menemukan beberapa informasi dari buku literatur serta pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis tersebut siswa tulis pada sebuah kertas yang kemudian disampaikan di depan para siswa lainnya dengan media sound system. Dalam aktivitas presentasi tersebut, siswa merasakan kebahagiaan dan sangat antusias dalam menyampaikan materi yang telah dicatat. Dengan demikian, aktivitas presentasi yang mampu menumbuhkan perasaan senang dan antusias siswa dalam belajar menjadi bagian dari indikator pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan analisis lintas situs, maka aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah meliputi beberapa

indikator yakni terciptanya proses integrasi pendidikan agama dan umum, terbentuknya aktivitas nalar dan dialog, terciptanya proses berpikir bersama, tumbuhnya suasana hati yang menyenangkan, terciptanya motivasi dan keinginan yang keras untuk belajar, terciptanya aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif, aktivitas menganalisis masalah, dan terciptanya aktivitas presentasi.

2. Respon siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

a. Situs 1: SMP Integral Luqman Hakim Sumenep

Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Integral Luqman Hakim memberikan tanggapan positif sebagaimana uraian berikut: sebesar 24% merasakan hal yang sangat menyenangkan ketika *Joyfull Learning* diterapkan pada mata pelajaran PAI. Sedangkan 33% siswa memberikan respon merasa nyaman dalam belajar dan sebesar 43% siswa menyatakan senang dalam belajar. Artinya sebagian besar siswa yang terlibat dalam aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam di kelas melalui *Joyfull Learning* merasa tidak tertekan dan tidak dalam suasana terpaksa.

Selain itu, pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dengan cara yang berbeda yang dipadukan dengan permainan dalam

pelajaran dan juga humor. Bahkan aktivitas belajar menyenangkan juga menimbulkan respon positif bagi siswa dengan adanya keterlibatan strategi pembelajaran PAI yang bervariasi artinya menggunakan metode dan media pembelajaran PAI. Dengan demikian, respon siswa terhadap aktivitas *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Luqman Hakim memiliki persentase 24% hingga 43% dari respon sejumlah siswa sebanyak 21 orang memberikan respon positif bagi terlaksananya pembelajaran PAI dengan aktivitas belajar yang menyenangkan.

b. Situs 2: SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep

Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Terpadu Al-Hidayah sebesar 10% siswa merespon aktivitas belajar yang menyenangkan dengan tanggapan biasa saja. Adapun siswa yang menyatakan senang dengan aktivitas belajar menyenangkan sebesar persentase 40%. Bahkan persentase sebesar 50% yang menyatakan sangat senang dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan aktivitas belajar yang menyenangkan di kelas. Dengan demikian dapat diartikan bahwasanya aktivitas *joyfull learning* memberikan pengaruh yang besar bagi siswa sehingga mayoritas siswa merespon aktivitas belajar menyenangkan dengan sangat baik dan bernilai positif.

Hal tersebut dikarenakan aktivitas belajar PAI di kelas mampu menghidupkan semangat dan kemauan siswa dalam belajar. Pembelajaran yang cenderung menggunakan strategi monoton, tentunya tidak menutup kemungkinan para siswa akan cepat merasa bosan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan, yang didalamnya juga terdapat stimulus dari guru kepada siswa, maka siswa mampu merasakan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran PAI.

Respon positif siswa tidak hanya tampak pada aktivitas yang dilakukan, namun juga tampak pada ekspresi wajah siswa ketika belajar di dalam kelas yakni siswa tidak merasa tertekan, siswa menikmati pembelajaran PAI, pembelajaran tidak membuat para siswa takut untuk berpendapat, bertanya maupun terlibat aktif dalam aktivitas belajar PAI.

Berdasarkan analisis lintas situs, maka respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu memberikan tanggapan positif dan antusias dalam aktivitas *joyfull learning* yang meliputi senang melaksanakan aktivitas diskusi, semangat menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI, senang dan antusias berlomba-lomba mencari jawaban dari suatu pertanyaan yang berupa teka-teki, serta senang mengkaji suatu topik dan dihubungkan dengan cerita dalam kehidupan siswa sehari-hari.

3. Dampak Penerapan *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

a. Situs 1: SMP Integral Luqman Hakim Sumenep

Dampak penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim mencakup pada 4 aspek perubahan yang dialami oleh siswa. *Pertama*, aspek kognitif meliputi meningkatkan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran PAI, meningkatkan kemampuan berpikir dan mengingat informasi yang diperoleh, meningkatnya hasil belajar yang memuaskan. *Kedua*, aspek afektif. *Affective responses* meliputi mampu menunjukkan perubahan positif dari dalam diri pribadi siswa, semangat mengikuti pembelajaran PAI, dan saling menghargai berbagai pendapat antar kelompok.

Ketiga, aspek psikomotorik. Hal tersebut meliputi siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran PAI, terampil mengaplikasikan media pembelajaran sebagai pusat mencari informasi, terampil menyampaikan pendapat, dan terampil melakukan presentasi materi PAI. *Keempat*, pendidikan karakter meliputi terciptanya sikap kejujuran dalam menyampaikan gagasan atau jawaban, tumbuh rasa kebersamaan yang baik antar siswa, menjadi pribadi yang lebih bahagia dan menjadi pribadi yang lebih percaya diri serta menghargai pendapat orang lain. Perubahan yang dialami siswa juga sebagai hasil dari aktivitas *joyfull learning* yang

terintegrasi dengan penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran PAI.

b. Situs 2: SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep

Dampak *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI meliputi aspek, yakni *pertama*, aspek kognitif meliputi mampu memahami materi pembelajaran PAI, mampu menganalisis materi atau masalah yang disajikan, mampu menganalisis pertanyaan (teka-teki) dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, serta hasil belajar yang bagus. *Kedua*, aspek afektif. *Affective responses* meliputi siswa memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar serta keinginan dan kemauan belajar semakin tumbuh dari dalam diri siswa, sikap giat memulai pembelajaran PAI, siswa tidak merasa bosan, terlibat secara aktif dalam pembelajaran PAI, aktif mengutarakan pendapat dan keceriaan dalam menerima materi pelajaran.

Ketiga, aspek psikomotorik. Hal tersebut meliputi siswa terampil mengkaji masalah yang dibahas melalui pencarian bahan di berbagai literatur, siswa terampil berkomunikasi dan berkolaborasi dalam pembelajaran PAI, siswa bebas memilih tempat diskusi sesuai dengan keinginan, meningkatnya *skill public speaking* sehingga siswa berani menyampaikan penjelasan materi, serta siswa lebih terampil untuk menjawab pertanyaan. *Keempat*, pendidikan karakter meliputi siswa lebih memiliki rasa kepercayaan diri yang cukup tinggi untuk tampil, siswa memiliki nilai kemandirian untuk

memecahkan masalah, menumbuhkan sikap santun di lingkungan sekitar, bahkan terdapat sikap saling menghargai adanya perbedaan. Disamping itu, adapun pesan-pesan moral yang siswa terima dari berbagai materi yang disajikan oleh guru PAI.

Penerapan aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu memberikan dampak positif bagi siswa yakni mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, mengembangkan keterampilan kreativitas siswa, mengembangkan keterampilan bekerja sama antar siswa dalam kelompok, meningkatnya keterampilan komunikasi siswa, siswa memiliki kebebasan mengkritisi masalah yang dikaji, mandiri dalam menyelesaikan permasalahan, mengelola pembelajaran pada tiap kelompok, mampu mendorong siswa mengekspresikan pendapat secara bebas dan percaya diri untuk saling mengemukakan pendapat.

Berdasarkan analisis lintas situs, maka dampak penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah mempengaruhi pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter, sehingga dampak yang dialami siswa tidak hanya menyentuh pada ranah kecerdasan melainkan juga pada kepribadian siswa secara keseluruhan dan melahirkan nilai-nilai karakter yang baik dari dalam diri siswa.

Tabel 4.1 : Analisis Temuan Data Lintas Situs

SMP Integral Luqman Hakim	SMP Islam Terpadu Al-Hidayah
Aktivitas <i>joyfull Learning</i> memiliki konsep dengan beberapa indikator yaitu <i>pertama</i> , konsep integrasi. <i>Kedua</i> , siswa melakukan aktivitas nalar dan dialog. <i>Ketiga</i> , penerapan game berbasis pendidikan. <i>Keempat</i> , adanya lingkungan yang kondusif. <i>Kelima</i> , penerapan analisis studi kasus yang dilakukan oleh siswa. Respon siswa terhadap aktivitas <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI memiliki persentase 24% hingga 43% dari respon sejumlah siswa sebanyak 21 orang memberikan respon positif. Dampak penerapan <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI menyentuh pada tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter.	Aktivitas <i>joyfull Learning</i> memiliki konsep yaitu <i>pertama</i> , adanya pertanyaan yang disajikan untuk siswa. <i>Kedua</i> , terciptanya proses berpikir. <i>Ketiga</i> , terciptanya aktivitas berdialog. <i>Keempat</i> , aktivitas presentasi. Respon siswa terhadap aktivitas <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI memiliki persentase 10% hingga 50% yang menyatakan sangat senang dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan aktivitas belajar yang menyenangkan di kelas. Dampak penerapan <i>Joyfull Learning</i> pada pembelajaran PAI menyentuh pada tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter

Setelah menghubungkan dua sekolah yang memiliki konsep *Joyfull Learning* dengan karakteristik masing-masing, maka dapat ditemukan hasil analisis lintas situs bahwa *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah merupakan serangkaian kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik yang mana pembelajaran PAI dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya unsur ketertekanan dan paksaan untuk melakukan pembelajaran. Penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI akan berhasil manakala memiliki konsep dengan beberapa indikator yakni terciptanya lingkungan yang efektif, terciptanya komunikasi interaktif antara guru dan siswa maupun antar siswa, keterlibatan variasi metode pembelajaran, aktivitas praktik pembelajaran, adanya refleksi, dan munculnya perubahan dalam aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan paparan data dan analisis data lintas situs tersebut di atas, terdapat beberapa temuan hasil penelitian tentang aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah meliputi beberapa indikator yakni terciptanya proses integrasi pendidikan agama dan umum, terbentuknya aktivitas nalar dan dialog, terciptanya proses berpikir bersama, tumbuhnya suasana hati yang menyenangkan, terciptanya motivasi dan keinginan yang keras untuk belajar, terciptanya aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif, aktivitas menganalisis masalah, dan terciptanya aktivitas presentasi.
2. Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu memberikan tanggapan positif dan antusias dalam aktivitas *joyfull learning* yang meliputi senang melaksanakan aktivitas diskusi, semangat menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI, senang dan antusias berlomba-lomba mencari jawaban dari suatu pertanyaan yang berupa teka-teki, serta senang mengkaji suatu topik dan dihubungkan dengan cerita dalam kehidupan siswa sehari-hari.
3. Dampak penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah mempengaruhi pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter, sehingga dampak yang dialami

siswa tidak hanya menyentuh pada ranah kecerdasan melainkan juga pada kepribadian siswa secara keseluruhan dan melahirkan nilai-nilai karakter yang baik dari dalam diri siswa.

4. *Joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah merupakan serangkaian kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik yang mana pembelajaran PAI dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya unsur ketertekanan dan paksaan untuk melakukan pembelajaran.
5. Penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI akan berhasil manakala memiliki konsep dengan beberapa indikator yakni terciptanya lingkungan yang efektif, terciptanya komunikasi interaktif antara guru dan siswa maupun antar siswa, keterlibatan variasi metode pembelajaran, aktivitas praktik pembelajaran, adanya refleksi, dan munculnya perubahan dalam aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PEMBAHASAN

A. Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah meliputi beberapa indikator yakni terciptanya proses integrasi pendidikan agama dan umum, terbentuknya aktivitas nalar dan dialog, terciptanya proses berpikir bersama, tumbuhnya suasana hati yang menyenangkan, terciptanya motivasi dan keinginan yang keras untuk belajar, terciptanya aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif, aktivitas menganalisis masalah, dan terciptanya aktivitas presentasi.

Pertama, yakni lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang baik merupakan lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh

gurunya. Dengan demikian, siswa akan mampu untuk berpikir, akan timbul kreativitas yang tinggi dan akan timbul kemandirian dalam diri siswa.¹

Tentu saja konsentrasi yang tinggi tidak akan terwujud jika kondisi kelas tidak nyaman. Oleh karena itu pengaturan lingkungan belajar sangat diperlukan agar anak mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Lingkungan belajar yang demokratis memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan pilihan-pilihan tindakan belajar dan akan mendorong anak untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses belajar, sehingga akan dapat memunculkan kegiatan-kegiatan yang kreatif-produktif.

Sebagaimana uraian Daryanto bahwa karakteristik pembelajaran *Joyfull Learning* yakni sebagai berikut, *pertama*, adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang, aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi; *kedua*, terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan; *ketiga*, terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan; *keempat*, adanya situasi belajar yang menantang bagi siswa untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari; *kelima*, adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang antusias.²

¹ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran: Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 110.

² Daryanto and Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 212.

Kedua, yakni komunikasi dalam pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa hendaknya menyatu dan memiliki kehangatan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak merasakan takut untuk berbicara maupun belajar. Para siswa yang merasa dekat dengan guru akan cenderung berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk membangun relasi dengan siswa, maka cara guru berbicara dan bersikap harus mencerminkan bahwa guru menghargai dan menerima keberadaan siswa. Guru juga harus memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perlakuan yang sama. Selain mempengaruhi respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, hubungan yang positif ini juga berdampak pada hubungan antar siswa.

Menurut Wahyuni Interaksi dan komunikasi yang menyenangkan antara guru dan siswa merupakan faktor terpenting dalam mendapatkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Apapun upaya yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan fisik dan membangun suasana yang nyaman. Salah satu bentuk interaksi dan komunikasi yang menarik yang berkembang dalam pembelajaran saat ini adalah penggunaan humor.³

Hal tersebut dinyatakan dalam sebuah teori bahwa dalam pembelajaran menyenangkan, guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Hal ini disebabkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh informasi lebih cepat daripada gurunya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana suasana yang

³ Wahyuni S and Muh. Rezky Naim, "Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English," *EDUVELOP: Journal of English Education and Development* 3, no. 1 (2019): 57–58.

demokratis dan tidak ada beban baik bagi guru maupun bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran.⁴

Selain itu, hal tersebut juga dijelaskan tentang karakteristik *joyfull learning* bahwasanya karakteristik pembelajaran yang menyenangkan yaitu siswa terlibat dalam tugas atau pengalaman langsung, memiliki rasa ingin tahu atau sikap penasaran, adanya sinkronisasi dalam pengajaran antara pendidik dan siswa yang baik. Selain itu, ada rasa kepentingan bersama dalam mencapai tujuan, adanya interaksi yang bermakna antara kemampuan siswa dengan konten pendidikan. Dengan demikian, *Joyfull Learning* menjadi sebuah sarana yang membuat guru maupun siswa menjadi betah menjalani sesi demi sesi pelajaran sehingga hasilnya akan maksimal.

Ketiga, penggunaan metode yang bervariasi. Penggunaan variasi metode pembelajaran mampu memberi dorongan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan melatih keterampilan seperti komunikasi, berpikir kritis, berkolaborasi bersama teman maupun mendorong munculnya kreativitas. Metode diskusi, bermain, tanya jawab dan penyelesaian masalah diterapkan dalam aktivitas *joyfull learning*. Selain itu, dalam aktivitas *joyfull learning*, penerapan *ice breaking* merupakan sebuah aktivitas untuk menghidupkan kembali semangat siswa.

Aktivitas diskusi tersebut menekankan aktivitas belajar melalui interaksi komunikasi antar siswa dalam membahas suatu topik pembelajaran PAI hingga diperoleh suatu kesimpulan. Metode diskusi dalam pembelajaran

⁴ Isriani Hardini and Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)* (Yogyakarta: Familia, 2015), 85–86.

PAI dilakukan melalui teknik presentasi dan kerja kelompok yang telah terbagi menjadi beberapa grup siswa. Teknik presentasi melibatkan unsur penampilan dan rasa percaya diri seorang siswa, karena menyampaikan materi melalui presentasi harus mampu membuat para siswa lainnya memahami konten yang disampaikan. Dalam hal ini, siswa mempersiapkan topik, bahan, dan media yang akan dilibatkan dalam proses penyajian materi di kelas.

Sedangkan dalam Abuddin Nata, metode diskusi dikenal dengan istilah metode *Munadzarah*. *Munadzarah* secara sederhana berarti saling memberikan pendapat dan argumentasi tentang sesuatu masalah kajian ilmiah atau penetapan hukum syariat tentang sesuatu masalah. Tradisi ini dilakukan oleh para pelajar dan pakar dalam bidang tertentu untuk saling menguji kedalaman ilmu, ketajaman analisis, dan kekuatan argumentasi yang dimiliki masing-masing ulama.⁵

Aktivitas diskusi dalam aktivitas *joyfull learning* menjadi sebuah karakteristik dari pembelajaran kooperatif. Sebagaimana dalam teori bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu setiap anggota memiliki peran, terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar dan teman kelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, dan guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.⁶ Karakteristik model

⁵ Abuddin Nata, *Sejarah Pendidikan Islam: Pada Periode Klasik dan Pertengahan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 166.

⁶ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 51.

pembelajaran kooperatif lainnya yaitu siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya; kelompok dibentuk dan siswa memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda; serta penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.⁷

Selain aktivitas diskusi, *joyfull learning* sangat efektif diterapkan dengan kegiatan analisis masalah oleh siswa. Dalam ini, siswa menjadi terlatih untuk bertanggung jawab atas permasalahan yang terjadi. Bahkan aktivitas *joyfull learning* juga terlaksana melalui penerapan metode cerdas cermat (kuis) yang dipandu oleh guru. Pernyataan tersebut sebagaimana teori tentang *Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19* bahwa penerapan model pembelajaran gembira berbasis *Quizziz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan model pembelajaran gembira berbasis *Quizziz* dalam pembelajaran tatap muka terbatas berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Meningkatnya minat belajar berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran gembira berbasis *Quizziz* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, dan model pembelajaran gembira dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.⁸

⁷ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 92.

⁸ Niken Dwi Setyaningsih and Dian Permatasari Kusuma Dayu, "Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 1.

Metode tanya jawab dianggap efektif ketika digunakan guru pada saat penyampaian materi untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Metode tersebut bisa dilakukan diawal pembelajaran untuk menstimulasi pengetahuan dasar siswa terhadap materi yang akan dibahas. Sedangkan ketika diterapkan diakhir pembelajaran, bertujuan untuk menyimpulkan makna materi yang telah disampaikan.⁹ Selain untuk memecahkan suatu masalah, menjawab pertanyaan menambah dan memahami pengetahuan siswa, juga untuk melatih siswa berpikir kritis terhadap permasalahan yang ada, dengan berlatih mengemukakan pendapatnya sendiri.¹⁰

Dalam hal ini sebagaimana teori bahwa dalam kehidupan sehari-hari, manusia kerap kali melakukan interaksi sosial dengan masyarakat. Maka dari itu, ada beberapa tujuan dalam melakukan proses komunikasi, yaitu: informasi yang disampaikan mampu dipahami oleh orang lain, kita mampu memahami maksud pernyataan dari orang lain, mampu menjadikan orang lain menerima gagasan kita melalui cara yang persuasif bukan memaksakan kehendak, dan mampu menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu.¹¹

Metode memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat mengelola kelas yang interaktif serta tidak membosankan. Dalam pembelajaran, seorang guru pastinya menggunakan suatu metode mengajar tertentu dengan berbagai pertimbangan sehingga

⁹ Dewa Putu Yudhi Ardiana et al., *Metode Pembelajaran Guru* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 22.

¹⁰ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 172.

¹¹ Zikri Fachrul Nurhadi, *Teori Komunikasi Kontemporer* (Depok: Kencana, 2017), 9–10.

dapat digunakan secara efektif pada saat mengajar.¹² Pembelajaran PAI melalui aktivitas *joyfull learning* dapat memadukan sejumlah metode sesuai kebutuhan dan berbagai faktor yang harus dipertimbangkan. Memang dalam praktiknya, metode mengajar tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi merupakan kombinasi antar berbagai metode yang meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, bermain peran, *problem solving*, dan bermain. Dalam penerapan variasi metode akan bermanfaat ganda yaitu akan menimbulkan suasana yang menyenangkan karena peserta didik diberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam mencari cara belajar yang cocok dengan dirinya dan semakin terampil karena semakin banyak metode yang diterapkan maka akan semakin berkembang keterampilan peserta didik dalam mengkaji sebuah materi.¹³

Belajar bermakna menghadirkan pengetahuan dan proses-proses kognitif yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan masalah. Penyelesaian masalah terjadi ketika siswa menggagas cara untuk mencapai tujuan yang belum pernah ia capai yakni mengerti bagaimana cara mengubah keadaan menjadi keadaan yang diinginkan. Dalam penyelesaian masalah ini terdapat dua komponen pokok yaitu gambaran masalah (siswa menggambarkan masalahnya dalam mentalnya) dan solusi (siswa membuat rencana penyelesaian masalah dan melaksanakannya). Dengan demikian, fokus

¹² Nining Mariyaningsih and Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif* (Surakarta: Kekata Publisher, 2018), 10.

¹³ Mahmudi, *Penelitian Tindakan Kelas dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Media Akademi, 2018), 111–112.

pembelajaran yang bermakna yaitu mengkonstruksi pengetahuan yang di dalamnya siswa berusaha memahami pengalaman-pengalaman mereka.¹⁴

Menurut Steve Stork dan Stephen W. Sanders menyatakan bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Aktivitas fisik mampu mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup. Aktivitas fisik juga bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan sosial, serta perkembangan fisiologis yang unik.¹⁵ Oleh karena itu, ice breaking menjadi bagian dari aktivitas fisik yang bisa diterapkan bagi siswa dalam pembelajaran PAI.

Banyak hal yang dapat dilakukan pendidik untuk mengaktifkan kegiatan fisik siswa dalam pembelajaran. Seperti, memulai proses belajar dengan mengajak siswa melakukan *energizer* (aktivitas pembangkit energi) seperti tepukan tangan yang akan mengaktifkan fisik saat pembelajaran akan dimulai. Cara lainnya juga yakni dengan memadukan kegiatan yang mengandung berdiri atau gerakan yang terlihat alami dalam pembelajaran. Misalnya, dapat meminta siswa untuk bercerita disertai dengan beberapa gerakan sederhana.¹⁶ Dengan demikian, belajar sambil bergerak dapat memberikan kontribusi positif bagi keberhasilan proses pembelajaran.

¹⁴ Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessment: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, 2001), 97–98.

¹⁵ Steve Stork and Stephen W. Sanders, "Physical Education in Early Childhood," *Elementary School Journal* 108, no. 3 (January 2008): 197–199.

¹⁶ Timothy D. Walker and Pasi Sahlberg, *Teach Like Finland: 33 Simple Strategies for Joyful Classrooms* (New York: W. W. Norton Company, 2017), 16–17.

Penggunaan ice breaking dalam teori diuraikan bahwa Ice Breaking merupakan kegiatan awal yang memberikan pemanasan kepada siswa. Melalui Ice Breaking siswa melepaskan kebekuan, kebosanan, kejenuhan dan kejemuhan sehingga suasana didalam kelas menjadi mencair, bersemangat dan termotivasi selama proses pembelajaran. Ice Breaking dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. Ice breaking juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme.¹⁷

Keempat, refleksi. Evaluasi penting dilakukan baik melalui penilaian tersendiri oleh guru maupun dalam bentuk *sharing*. Karena dengan saling mengutarakan bagaimana jalannya proses belajar yang berlangsung, tentunya akan memberikan sebuah perbaikan untuk aktivitas belajar selanjutnya. Sebagaimana uraian teori bahwa refleksi merupakan aktivitas manusia untuk menangkap kembali pengalamannya, memikirkannya, dan mengevaluasinya. Refleksi dalam konteks belajar merupakan aktivitas intelektual dan afektif seorang individu yang terlibat untuk mengeksplorasi pengalaman dalam rangka membentuk suatu pemahaman baru.¹⁸

Kelima, praktek dalam pembelajaran. Dalam aktivitas *joyfull learning*, lebih maksimal dan efektif ketika kegiatan praktek dilakukan tiap pemberian materi pembelajaran walaupun tidak menutup kemungkinan harus disesuaikan dengan materi yang dibahas. Dengan melakukan praktek siswa

¹⁷ Haifaturrahmah et al., "Pelatihan Ice Breaking bagi Guru SD Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Awal Pembelajaran di Kelas," *Journal of Character Education Society* 3, no. 1 (January 2020): 73.

¹⁸ Achmad Noor Fatirul and Abdur Rahman As'ari, *Wiser Habits dalam Pembelajaran (Meningkatkan Kemampuan 4Cs)* (Tangerang: Pascal Books, 2022), 132.

lebih terbawa pada pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu mengamalkan materi PAI.

Keenam, adanya perubahan. Aktivitas *joyfull learning* harus memiliki perubahan yang tampak dalam diri siswa baik perubahan dalam aspek kognitif, psikomotorik, afektif, dan perubahan tingkah laku (pendidikan karakter). Sebagaimana uraian teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu dikombinasikan dengan lelucon, banyak bernyanyi ataupun bertepuk tangan dengan meriah. Pembelajaran menyenangkan perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (berdaya saing).¹⁹

Dalam aktivitas *joyfull learning*, siswa mampu mengingat segala hal yang dipelajari serta memiliki pengetahuan baru yang dibangun sendiri oleh siswa dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sehingga aktivitas *joyfull learning* yang bermakna mampu menghasilkan perubahan dalam diri siswa dan mampu mengaplikasikan materi yang diajarkan. Bahkan dengan pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) dapat mendorong untuk secara terus-menerus terbentuknya pembelajaran menyenangkan (*jooyfull learning*).

¹⁹ Daryanto and Karim, *Pembelajaran Abad 21*, 212.

Pernyataan sebagaimana tersebut di atas sesuai dengan teori pembelajaran bermakna Ausubel bahwasanya belajar bermakna adalah pembelajaran dimana seseorang dapat menghubungkan ilmu-ilmu baru yang diperolehnya dengan ilmu-ilmu yang telah ia peroleh sebelumnya. Hasil dari kebermaknaan belajar tersebut dapat dilihat dengan adanya keterkaitan antara teori-teori, fakta-fakta, atau keadaan baru yang sesuai didalam kerangka kognitif siswa. Pembelajaran bukan hanya dengan menghafal materi-materi pelajaran atau peristiwa-peristiwa yang terjadi, namun belajar merupakan kegiatan yang didalamnya menghubungkan seluruh konsep yang diajarkan sehingga siswa tidak akan mudah lupa dan agar pembelajaran terlaksana dengan mudah.²⁰

Dalam implementasi *Joyfull Learning* guru tidak harus *effort* berlebihan, karena dalam pembelajaran guru dalam hal ini hanya memerlukan untuk membuka hati pada permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Peranan yang dimainkan oleh guru dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi baik dengan metode belajar maupun dengan pendekatan lainnya dalam hal ini merupakan langkah yang efektif dan akurat dalam menciptakan kondisi iklim belajar yang kondusif.²¹ Dengan menggunakan metode yang ideal dan teknik yang bervariasi, idealnya materi pembelajaran akan lebih

²⁰ David P. Ausubel, *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View* (New York: Kluwer Academic Publishers, 2000), 67.

²¹ M Saiful Aqil, Azhar Haq, and Indhra Musthofa, "Implementasi *Joyfull Learning* dengan Metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 6 (2020): 38.

mudah guru dalam penyampaianya dan kegiatan pembelajarannya akan lebih efektif dan efisien.

B. Respon siswa terhadap Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI memberikan tanggapan positif karena aktivitas tersebut mampu mendorong suasana hati siswa menjadi menyenangkan dan mendorong terciptanya motivasi belajar yang meningkat sehingga para siswa menyukai pembelajaran PAI dan terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan juga mampu memberikan suasana yang berbeda, karena siswa secara aktif mampu membangun pengetahuan dengan suasana hati yang senang serta mudah memahami pembelajaran PAI.

Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu memberikan tanggapan positif dan antusias dalam aktivitas *joyfull learning* yang meliputi senang melaksanakan aktivitas diskusi, semangat menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI, senang dan antusias berlomba-lomba mencari jawaban dari suatu pertanyaan yang berupa teka-teki, serta senang mengkaji suatu topik dan dihubungkan dengan cerita dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan perkembangan psikologis dan kognitif siswa dengan memberikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Dia diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan santai, riang, dan siswa memiliki motivasi untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses atau pengalaman belajar yang membuat siswa merasa senang dalam skenario atau proses pembelajaran tersebut.²²

Aktivitas *joyfull learning* merupakan bagian dari pembelajaran aktif. Yang mana *active learning* merupakan suatu proses belajar mengajar yang aktif dan dinamis. metode *active learning*, yakni metode yang mengasah keaktifan siswa dengan memadukan antara pembelajaran dengan *game class* dalam metode ini biasanya pendidik mengasah kreatifitas dengan cara merangsang kemampuan berpikir siswa melalui *game class* yang dapat menghidupkan kelas, selain itu mengasah daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan oleh pendidik.

Aktivitas *joyfull learning* sangat penting dalam proses pembelajaran PAI, karena melalui pembelajaran menyenangkan mendorong berkembangnya motivasi belajar siswa. Karena adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang ada motivasi akan melemahkan semangat belajar. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi, tidak akan berhasil dengan maksimal. Bahkan motivasi belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan membuat memori

²² Rizki Widyawulandari, Sarwanto, and Mintasih Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 277 (2019): 54–55.

dalam otak siswa selalu fresh dan mampu mencerna materi pembelajaran PAI.

Sebagian besar siswa yang terlibat dalam aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam di kelas melalui *Joyfull Learning* merasa tidak tertekan dan tidak dalam suasana terpaksa. Selain itu, pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dengan cara yang berbeda yang dipadukan dengan permainan dalam pelajaran dan juga humor. Penggunaan humor di kelas dapat mengurangi tekanan pada siswa saat belajar. Humor juga dapat diterapkan dengan melakukan aktivitas fisik. Keaktifan secara fisik akan mempengaruhi tingkat energi para siswa. Aktifitas ini dapat dikolaborasikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari atau dapat juga terpisah dari konten pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar bagi siswa untuk mengembangkan minat belajar karena pembelajaran didesain dinamis dan menarik agar pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan berpengaruh besar terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. *Joyful Learning* merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan menekankan pada *Learning by doing*. Strategi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) adalah proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik tanpa merasa terpaksa atau tertekan (tidak di bawah tekanan). Kelebihan dari strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang

santai dan menyenangkan, dan dapat menerapkan banyak metode selama proses pembelajaran, serta merangsang kreativitas.²³

Joyfull Learning dalam pembelajaran PAI menumbuhkan respon sangat menyenangkan bagi siswa karena mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan menyukai mata pelajaran PAI. Disamping itu, keadaan kelas berubah menjadi lebih menyenangkan dan lebih ramai yakni suasana menyenangkan yang diintegrasikan dengan kegiatan kuis maupun cerdas cermat sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar. Bahkan *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk terlibat aktif pada tiap tahap aktivitas belajar. Respon yang positif ini merupakan sebuah awal yang baik agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh untuk mencapai prestasi yang optimal.

Pernyataan tersebut di atas sebagaimana teori *joyfull learning* bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses atau pengalaman belajar yang membuat siswa merasa senang dalam skenario atau proses pembelajaran tersebut. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam praktik, guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan tertentu dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan proses pembelajaran dilakukan dengan santai, riang, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁴

²³ Setyaningsih and Dayu, "Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19," 6790.

²⁴ Widyawulandari, Sarwanto, and Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," 54-55.

Respon siswa dalam menanggapi aktivitas *joyfull Learning* pada pembelajaran PAI juga tampak ketika pembelajaran tersebut diterapkan metode diskusi, metode bermain dan tanya jawab. Karena diskusi mampu melatih siswa mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang dipikirkan, sedangkan tanya jawab juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan berpikir cepat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul baik dari guru maupun dari siswa lainnya.

Respon siswa dalam proses pembelajaran PAI sangatlah baik. Ungkapan siswa tersebut juga memiliki ketertarikan tersendiri terhadap aspek-aspek yang terlibat di dalamnya. Metode diskusi, tanya jawab dan teknik kolaborasi antar kelompok siswa memberikan pengaruh positif bagi diri siswa. Bahkan faktor lingkungan kelas yang kondusif mampu memberikan pengaruh dalam proses jalannya diskusi.

Metode tanya jawab dianggap efektif ketika digunakan guru pada saat penyampaian materi untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Metode tersebut bisa dilakukan diawal pembelajaran untuk menstimulasi pengetahuan dasar siswa terhadap materi yang akan dibahas. Sedangkan ketika diterapkan diakhir pembelajaran, bertujuan untuk menyimpulkan makna materi yang telah disampaikan.²⁵ Metode tanya jawab dalam penerapannya dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan berpikir kreatif dan kritis, termasuk berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Siswa yang suka berpikir

²⁵ Ardiana et al., *Metode Pembelajaran Guru*, 22.

biasanya sangat termotivasi dengan metode ini. Sebaliknya, siswa yang malas berpikir kurang menyukai metode tanya jawab ini.²⁶

Respon siswa pun menanggapi dengan positif ketika pembelajaran menyenangkan melibatkan aktivitas diskusi dalam kelas. Dengan adanya diskusi, siswa merasa senang dan berani untuk mengemukakan pendapat kepada guru maupun siswa lainnya. Selain itu, siswa pun merasa senang karena mampu melatih proses berpikir mereka dan melatih keterampilan berkomunikasi dengan teknik presentasi. Sebagaimana dalam penelitian tentang *Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests And Achievements of Learning English*, diuraikan bahwa komunikasi dengan humor dapat mengurangi permasalahan permasalahan yang terjadi antara guru dan siswa, peningkatan prestasi belajar siswa karena komunikasi dengan humor melalui *joyfull learning*, siswa akan belajar lebih santai tanpa ada tekanan sehingga lebih mudah mengerjakan tugas, serta peningkatan prestasi dan minat belajar siswa.²⁷

Adanya dorongan dalam diri individu untuk belajar bukan hanya tumbuh dari dirinya secara langsung, tetapi bisa saja karena rangsangan dari luar, misalnya berupa stimulus model pembelajaran yang menarik memungkinkan respon yang baik dari diri siswa yang akan belajar. Respon yang baik tersebut, akan berubah menjadi sebuah motivasi yang tumbuh

²⁶ Lufri et al., *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode, Pembelajaran* (Malang: CV. Irdh, 2020), 50.

²⁷ S and Naim, "Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English."

dalam dirinya, sehingga ia merasa terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan antusias. Apabila dalam diri siswa telah tumbuh respon, hingga termotivasi untuk belajar, maka tujuan belajar akan lebih mudah dicapai. Siswa yang antusias dalam proses pembelajaran memiliki kecenderungan berhasil lebih besar dibanding mereka yang mengikuti proses dengan terpaksa atau asal-asalan.

Keterlibatan metode diskusi dengan teknik berkelompok dalam aktivitas *joyfull learning* juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa di kelas. Pelaksanaan pembelajaran PAI dengan aktivitas *joyfull learning* yang penuh makna mampu mengantarkan kepada inti dari tujuan pembelajaran yang diinginkan, mampu mengasah keterampilan dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan sangat memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengkritisi dan memberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat. Dengan demikian, hal ini juga akan mampu meningkatkan proses berpikir para siswa.

Metode diskusi digunakan dalam rangka pembelajaran kelompok atau kerja kelompok yang didalamnya melibatkan beberapa orang siswa untuk menyelesaikan pekerjaan tugas atau permasalahan. Metode diskusi dapat mendorong siswa untuk berdialog dan bertukar pendapat baik dengan guru maupun teman-temannya sehingga mereka dapat berpartisipasi secara optimal. Diskusi ini dapat dipimpin oleh guru, namun siswa yang dipandang pintar dapat ditugasi guru memimpin dalam diskusi.²⁸

²⁸ Ardiana et al., *Metode Pembelajaran Guru*, 13.

Dalam aktivitas *joyfull learning*, metode bermain juga terlibat pada saat pembelajaran PAI. Bermain dalam hal ini masih berkaitan dengan materi PAI yang dikaji, sehingga tidak mengarah pada aktivitas lainnya. Sebagaimana kajian tentang *Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching* yang dilakukan oleh Hilary G. Conklin. Kajian ini membahas tentang aktivitas bermain yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan pilihan dan pengarahannya, kreasi imajinatif, dan keadaan tanpa tekanan. Kegiatan ini memberikan respon dan pengaruh positif bagi peserta didik sehingga mereka mengalami kegembiraan dan memiliki minat belajar yang tinggi.²⁹

C. Dampak Aktivitas *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Kabupaten Sumenep

Aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu memberikan dampak positif bagi siswa yakni mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan bekerja sama antar siswa dalam kelompok, keterampilan komunikasi siswa, mandiri dalam menyelesaikan permasalahan, mampu mendorong siswa mengekspresikan pendapat secara bebas dan percaya diri untuk saling mengemukakan pendapat.

²⁹ Hilary G. Conklin, "Toward More Joyful Learning: Integrating Play into Frameworks of Middle Grades Teaching," *American Educational Research Journal* 51, no. 6 (Desember 2014): 1227–1249, DOI: 10.3102/0002831214549451.

Dampak penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah mempengaruhi pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan pendidikan karakter, sehingga dampak yang dialami siswa tidak hanya menyentuh pada ranah kecerdasan melainkan juga pada kepribadian siswa secara keseluruhan dan melahirkan nilai-nilai karakter yang baik dari dalam diri siswa. Siswa dapat belajar dengan baik juga ketika suasana menyenangkan. Jika siswa dalam kondisi stres atau dalam tekanan maka siswa tidak bisa belajar secara efektif. Pembelajaran dapat efektif ketika lingkungan mendukung dan menyenangkan. Siswa diharapkan dapat menikmati belajar dan belajar harus diusahakan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk itu perlu diciptakan lingkungan menyenangkan dan bebas dari stres.

Hal tersebut menjadi bagian dalam prinsip *joyfull learning* sebagaimana dalam teori bahwa prinsip *joyfull learning* adalah menciptakan kelas yang menyenangkan dan tidak monoton dan tidak membosankan, sehingga peserta didik nyaman, tidak merasa bosan dalam belajarnya. Melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan termotivasi untuk terus mencari tahu dan belajar tentang sesuatu yang membuatnya penasaran. Rasa penasaran adalah rasa yang harus dimunculkan agar anak terdorong untuk mencari tahu sendiri sehingga keaktifan mereka meningkat.³⁰

Dalam praktiknya, melalui *joyfull learning*, guru berusaha berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswanya untuk menumbuhkan

³⁰ Moh. Fachri et al., "Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah," *Edureligia* 04, no. 02 (Desember 2020): 173.

pengalaman-pengalaman baru dalam belajarnya. Siswa dituntut aktif untuk berargumentasi dalam mengemukakan pendapatnya, tanpa adanya tekanan dan ketakutan karena suasana pembelajarannya sangat menyenangkan.

Situasi belajar menyenangkan dapat tercipta di sekolah dengan dukungan guru. Guru dapat menciptakan suasana itu dengan cara tidak menetapkan target atau menuntut siswa melebihi kemampuannya. Suasana belajar yang menyenangkan memungkinkan siswa memusatkan pikiran dan perhatian kepada apa yang sedang dipelajari. Sebaliknya, suasana belajar yang tidak nyaman dan membosankan akan membuat konsentrasi belajar siswa terganggu.

Pembelajaran yang menyenangkan diyakini mampu meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar. Salah satu alasannya yaitu pembelajaran mempunyai kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan memori siswa. Suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Jika siswa memang mau belajar tentu pembelajaran akan jauh lebih efektif dengan *joyfull learning* dan bermakna dibanding belajar dengan rasa berat hati, terpaksa, atau disuruh. Emosi yang baik memungkinkan pembelajar untuk mencari kesempatan baru, bahkan mencoba lingkungan pembelajaran yang tidak nyaman, dan mengambil resiko.

Adapun perubahan-perubahan yang dialami oleh para siswa sebagai sebuah dampak dari aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI yang

mencakup dalam keempat aspek sebagaimana dijelaskan sebelumnya oleh peneliti. Perubahan yang dialami siswa juga sebagai hasil dari aktivitas *joyfull learning* yang terintegrasi dengan penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran PAI. Sehingga dengan demikian, siswa mampu memaknai dirinya terhadap perubahan yang dialami setelah terlibat dalam aktivitas *joyfull learning*.

Joyful learning dapat mengembangkan pola berpikir siswa, membangun konsep sendiri, dan mampu merumuskan suatu kesimpulan, sehingga membuat siswa *interest* dengan pembelajarannya. Komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik harus dibangun secara terbuka, penuh keriaan dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berinovasi dengan motivasi belajar yang kuat. Memberikan suasana hati gembira di saat siswa mengalami penurunan konsentrasi mampu menyegarkan otak mereka dan berkonsentrasi kembali dalam mengikuti pembelajaran dengan motivasi baru

Sebagaimana menurut Asfiati bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan sebuah keinginan dari semua pendidik dan siswa yang mampu menciptakan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Dalam hal ini, prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) yaitu apabila siswa senang dan belajar mengetahui untuk apa dia belajar. Pembelajaran yang menyenangkan mampu membangun efektivitas yang sempurna. Siswa merasakan kenyamanan dalam menerima

dan menyelesaikan pembelajaran. siswa mampu memaknai apa yang diajarkan dan memahami arti pentingnya belajar untuk dirinya dan negara.³¹

Dalam aktivitas diskusi dan tanya jawab, hal ini juga menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran dan melatih karakter siswa berani tampil dan melatih kecakapan siswa dalam bertanya dan menanggapi masalah. Selain itu, belajar kelompok yang diterapkan dalam aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu membangun kecakapan siswa dan membantu siswa untuk membangun karakter, melatih kerjasamanya serta mempunyai rasa tanggung jawab. Kegiatan kolaboratif mendorong siswa untuk belajar dengan melakukan dan menekankan keaslian lingkungan belajar kolaboratif.³²

Aktivitas diskusi dalam *joyfull learning* menjadi dari kegiatan kolaborasi yang mampu melatih komunikasi siswa dengan siswa lainnya. Kegiatan kolaborasi salah satunya dapat dilakukan pada proses pembelajaran kolaboratif. Dalam hal ini merupakan istilah umum yang mencakup banyak bentuk pembelajaran kolaboratif dari proyek kelompok kecil hingga bentuk kerja kelompok yang lebih spesifik yang disebut pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kolaboratif merupakan sebuah kegiatan latihan sosial-intelektual yang berkaitan dengan penciptaan pengetahuan baru, dimana masalah diajukan dan solusi dicari.³³ Dengan demikian pembelajaran

³¹ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19, dan Era New Normal)* (Jakarta: Kencana, 2020), 207.

³² Ihdi Amin et al., *MODEL PEMBELAJARAN PME: (PLANNING - MONITORING – EVALUATING) Peningkatan Kinerja Metakognitif, Pemecahan Masalah, dan Karakter* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), 72.

³³ Kara L. Orvis and Andrea L.R. Lassiter, *Computer-Supported Collaborative Learning : Best Practices and Principles for Instructors* (New York: Information Science Publishing, 2007), 25.

kolaboratif berkaitan dengan menumbuhkan kemandirian siswa, suasana perbedaan pendapat, dan pertukaran gagasan secara bebas namun tetap terawasi.

Adapun pernyataan Peter G. Waterworth bahwa kegembiraan dalam belajar dianggap dapat membentuk kembali struktur otak dengan memperkuat jalur saraf alternatif. Unsur kegembiraan dalam belajar dikatakan mengarah pada sosialisasi yang unggul pada siswa. Hal itu menyebabkan hasil akademik yang unggul dan mengembangkan empati yang lebih besar pada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan diperkirakan dapat meningkatkan penyimpanan memori dan meningkatkan pembelajaran aktif.³⁴

Selain itu, berdasarkan penelitian terdahulu tentang *Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student*, diuraikan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar melalui penerapan pendekatan pembelajaran gembira. Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan pembelajaran gembira dapat memberikan bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Bumi 1 Surakarta dilihat dari persentase peningkatan motivasi belajar dari sebelum penerapan kegembiraan. pendekatan pembelajaran untuk setiap indikator. Indikator minat belajar siswa mengikuti waktu sebelum penerapan dari 44% meningkat menjadi 75%. Indikator kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dari 43% meningkat menjadi 70%. Indikator keaktifan siswa dalam berdiskusi

³⁴ Peter G. Waterworth, "Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom," *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)* 3, no. 2 (Agustus 2020): 111.

meningkat dari 44% menjadi 78%. Dan indikator keberanian siswa bertanya meningkat dari 40% menjadi 73%.³⁵

Selain itu, faktor emosi siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika suatu pembelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pembelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Untuk itu, dibutuhkan kreatifitas guru untuk menciptakan metode atau pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat menjadi wadah dan sarana siswa untuk belajar. Selain emosi positif, cinta juga merupakan resep paling penting dalam dunia pembelajaran bagi siswa. Kehangatan dan kasih sayang adalah faktor utama dalam mendukung perkembangan siswa seutuhnya. Sentuhan emosi positif memberikan dampak besar dalam pembelajaran bagi siswa. Untuk itu guru perlu memberikan cinta seutuhnya pada siswa agar siswa dapat menjadi pembelajar yang hebat.

Tujuan dan manfaat *Joyfull Learning* adalah guru bisa membangkitkan potensi-potensi alamiah dan yang dapat dikembangkan pada diri peserta didik, guru bisa mengembalikan fungsi mengajar dan dikembangkan pada fungsi lainnya, dengan demikian guru dapat mengidentifikasi dan membangkitkan potensi tumbuh kembang peserta didik melalui transfer pengetahuan yang bersifat indoktrinal dan penyampaian

³⁵ Widyawulandari, Sarwanto, and Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student."

materi secara konvensional, dalam *Joyfull Learning* peran guru sebagai adalah instrumen belajar dan fasilitatornya.³⁶

Dalam aktivitas *joyfull learning* akan menghasilkan dampak positif apabila siswa mampu merespon dengan baik terhadap proses pembelajaran PAI. Dampak positif tersebut seperti adanya perkembangan belajar maupun peningkatan nilai siswa. Selain itu, aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI dapat membuat siswa menjadi mandiri yang hasilnya dapat berupa siswa dapat manage kegiatan belajar dirinya dengan baik, terlebih bersama teman sekelas atau teman kelompoknya. Hal ini terjadi karena suatu pembiasaan yang dilakukan dalam aktivitas belajar yang menyenangkan di kelas.

Pembelajaran yang menyenangkan akan dapat meningkatkan penyimpanan memori dan meningkatkan pembelajaran aktif. Dengan demikian, para siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan suasana belajar di kelas akan lebih menyenangkan dan juga menjadi pembelajaran yang bermakna. Dikatakan demikian karena selain bermain, siswa juga belajar dan membentuk keterampilan yang dimiliki.

³⁶ M Saiful Aqil, Azhar Haq, and Indhra Musthofa, "Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 6 (2020): 36.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah meliputi beberapa indikator yakni terciptanya proses integrasi pendidikan agama dan umum, terbentuknya aktivitas nalar dan dialog, terciptanya proses berpikir bersama, tumbuhnya suasana hati yang menyenangkan, terciptanya motivasi dan keinginan yang keras untuk belajar, terciptanya aktivitas bermain sambil belajar, terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif, aktivitas menganalisis masalah, dan terciptanya aktivitas presentasi.
2. Respon siswa terhadap aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu memberikan tanggapan positif dan antusias dalam aktivitas *joyfull learning* yang meliputi senang melaksanakan aktivitas diskusi, semangat menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran PAI, senang dan antusias berlomba-lomba mencari jawaban dari suatu pertanyaan yang berupa teka-teki, serta senang mengkaji suatu topik dan dihubungkan dengan cerita dalam kehidupan siswa sehari-hari.
3. Dampak penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah mempengaruhi pada aspek kognitif, afektif,

psikomotorik dan pendidikan karakter, sehingga dampak yang dialami siswa tidak hanya menyentuh pada ranah kecerdasan melainkan juga pada kepribadian siswa secara keseluruhan dan melahirkan nilai-nilai karakter yang baik dari dalam diri siswa.

B. IMPLIKASI PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritik

- a. *Joyfull learning* pada pembelajaran PAI di sekolah merupakan serangkaian kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik yang mana pembelajaran PAI dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya unsur ketertekanan dan paksaan untuk melakukan pembelajaran. Adapun teori yang merupakan pendukung dalam kajian tersebut yaitu:

- 1) *Joyfull Learning* dalam tinjauan psikologis merupakan bagian dari teori belajar humanistik. Dalam hal ini, manusia sebagai makhluk yang kreatif, yang dikendalikan bukan oleh kekuatan-kekuatan ketidaksadaran, melainkan oleh nilai-nilai dan pilihan-pilihannya sendiri. Model humanistik memandang manusia sebagai satu makhluk dalam proses menjadi (memanusia) memberi penekanan khusus pada kecenderungan-kecenderungan

alamiah manusia untuk mengatur diri sendiri dan memenuhi kebutuhan diri.

- 2) Pendekatan humanistik dalam pembelajaran lebih menekankan pada pentingnya emosi atau perasaan individu, komunikasi yang terbuka dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga apa yang menjadi tujuan dalam proses belajar mengajar dapat dicapai yang tentunya bukan hanya pada aspek kognitif, melainkan juga bagaimana peserta didik mampu menjadi individu yang bertanggung jawab penuh terhadap lingkungan di sekitarnya.
 - 3) Bentuk pendidikan humanisme memiliki beberapa kriteria sebagai berikut, *pertama*, tersedia fasilitas atau sarana dan prasarana yang memudahkan dalam proses pembelajaran. *Kedua*, terciptanya suasana kelas yang penuh kasih sayang, hangat, hormat dan terbuka. *Ketiga*, adanya kesempatan untuk menumbuhkan keprofesionalan guru dalam arti guru boleh menggunakan bantuan lain termasuk rekan kerjanya. Guru menghargai kreativitas, mendorong prestasi, dan memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik.
- b. Penerapan *Joyfull Learning* pada pembelajaran PAI akan berhasil manakala memiliki konsep dengan beberapa indikator yakni terciptanya lingkungan yang efektif, terciptanya komunikasi interaktif antara guru dan siswa maupun antar siswa, keterlibatan

variasi metode pembelajaran, aktivitas praktik pembelajaran, adanya refleksi, dan munculnya perubahan dalam aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Adapun teori yang merupakan pendukung dalam kajian tersebut yaitu:

- 1) Dalam pembelajaran, untuk menyamakan tanggapan dengan peserta didik maka individu yang belajar harus dapat melihat keterkaitan materi yang diajarkan dengan lingkungan atau kehidupannya. Adapun prinsip-prinsip belajar dalam tinjauan humanistik yaitu *pertama*, hasrat untuk belajar telah ada dalam diri anak didik secara alami. *Kedua*, pembelajaran bermakna akan terjadi apabila relevan dengan kebutuhan. *Ketiga*, belajar tanpa adanya ancaman dan paksaan akan memiliki hasil yang lebih baik. *Keempat*, belajar atas inisiatif sendiri lebih bermakna. *Kelima*, pembelajaran tentang perubahan paling memungkinkan jika belajar di lingkungan yang sedang berubah.
- 2) Teori Belajar Bermakna sangat dekat dengan Konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru kedalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai siswa. Keduanya mengandaikan bahwa dalam proses belajar itu siswa aktif.

- 3) Pembelajaran PAI melalui aktivitas *joyfull learning* dapat memadukan sejumlah metode sesuai kebutuhan dan berbagai faktor yang harus dipertimbangkan. Memang dalam praktiknya, metode mengajar tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi merupakan kombinasi antar berbagai metode yang meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, bermain peran, *problem solving*, dan bermain.
- 4) Dalam penerapan variasi metode akan bermanfaat ganda yaitu akan menimbulkan suasana yang menyenangkan karena peserta didik diberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam mencari cara belajar yang cocok dengan dirinya dan semakin terampil karena semakin banyak metode yang diterapkan maka akan semakin berkembang keterampilan peserta didik dalam mengkaji sebuah materi.
- 5) Penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mengandung empat tahapan yang dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran, antara lain: *Pertama*, pengalaman. Beberapa contoh prinsip ini adalah kegiatan observasi, eksperimen, investigasi, wawancara, dan penggunaan alat peraga. *Kedua*, interaksi. Interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru perlu dipertahankan agar lebih mudah dalam mengkonstruksi makna. Prinsip interaksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi dan

mengartikulasikan masing-masing sesuai dengan kemampuannya sehingga potensinya akan berkembang. *Ketiga*, komunikasi. Beberapa cara komunikasi yang dapat dilakukan seperti display, presentasi, dan laporan. Prinsip komunikasi dapat dijadikan sebagai wadah untuk menentukan sejauh mana pendalaman dan pengayaan materi. *Keempat*, refleksi. Evaluasi dapat digunakan sebagai wahana evaluasi terhadap strategi yang telah diterapkan dan hasil yang diperoleh.

- c. *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PAI menumbuhkan respon sangat menyenangkan bagi siswa karena mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan menyukai mata pelajaran PAI. Disamping itu, keadaan kelas berubah menjadi lebih menyenangkan dan lebih ramai yakni suasana menyenangkan yang diintegrasikan dengan kegiatan kuis maupun cerdas cermat sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar. Bahkan *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk terlibat aktif pada tiap tahap aktivitas belajar. Respon yang positif ini merupakan sebuah awal yang baik agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh untuk mencapai prestasi yang optimal. Oleh karena itu, kajian ini didukung oleh beberapa teori yaitu :

- 1) Penelitian tentang *Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests And Achievements of Learning English*, diuraikan bahwa komunikasi

dengan humor dapat mengurangi permasalahan permasalahan yang terjadi antara guru dan siswa, peningkatan prestasi belajar siswa karena komunikasi dengan humor melalui *joyfull learning*, siswa akan belajar lebih santai tanpa ada tekanan sehingga lebih mudah mengerjakan tugas, serta peningkatan prestasi dan minat belajar siswa.

- 2) *Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching* yang dilakukan oleh Hilary G. Conklin. Kajian ini membahas tentang aktivitas bermain yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan pilihan dan pengarahan diri, kreasi imajinatif, dan keadaan tanpa tekanan. Kegiatan ini memberikan respon dan pengaruh positif bagi peserta didik sehingga mereka mengalami kegembiraan dan memiliki minat belajar yang tinggi.

- 3) Pembelajaran menyenangkan salah satunya dengan strategi bermain, tentu akan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar. Selain itu, seorang guru harus menyadari bahwa pembelajaran menyenangkan bisa diciptakan bila guru berinteraksi dengan harmonis dan hangat kepada siswa. Guru juga harus sadar bahwa interaksi efektif merupakan kunci dari terciptanya pembelajaran menyenangkan. Sehingga,

pembelajaran menyenangkan tentu menjadi suatu hal yang sangat dirindukan oleh siswa.

4) Metode tanya jawab dianggap efektif ketika digunakan guru pada saat penyampaian materi untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Metode tersebut bisa dilakukan diawal pembelajaran untuk menstimulasi pengetahuan dasar siswa terhadap materi yang akan dibahas. Sedangkan ketika diterapkan diakhir pembelajaran, bertujuan untuk menyimpulkan makna materi yang telah disampaikan.

5) Metode tanya jawab dalam penerapannya dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan berpikir kreatif dan kritis, termasuk berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Siswa yang suka berpikir biasanya sangat termotivasi dengan metode ini. Sebaliknya, siswa yang malas berpikir kurang menyukai metode tanya jawab ini.

d. Aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu memberikan dampak positif bagi siswa yakni mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan bekerja sama antar siswa dalam kelompok, keterampilan komunikasi siswa, mandiri dalam menyelesaikan permasalahan, mampu mendorong siswa mengekspresikan pendapat

secara bebas dan percaya diri untuk saling mengemukakan pendapat.

Oleh karena itu, kajian ini didukung oleh beberapa teori yaitu :

- 1) Belajar kelompok yang diterapkan dalam aktivitas *joyfull learning* pada pembelajaran PAI mampu membangun kecakapan siswa dan membantu siswa untuk membangun karakter, melatih kerjasamanya serta mempunyai rasa tanggung jawab. Kegiatan kolaboratif mendorong siswa untuk belajar dengan melakukan dan menekankan keaslian lingkungan belajar kolaboratif.
- 2) Prinsip *joyfull learning* adalah menciptakan kelas yang menyenangkan dan tidak monoton dan tidak membosankan, sehingga peserta didik nyaman, tidak merasa bosan dalam belajarnya. Melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan termotivasi untuk terus mencari tahu dan belajar tentang sesuatu yang membuatnya penasaran. Rasa penasaran adalah rasa yang harus dimunculkan agar anak terdorong untuk mencari tahu sendiri sehingga keaktifan mereka meningkat.
- 3) Steve Stork dan Stephen W. Sanders menyatakan bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Aktivitas fisik mampu mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup. Aktivitas

fisik juga bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan sosial, serta perkembangan fisiologis yang unik.

- 4) Peter G. Waterworth bahwa kegembiraan dalam belajar dianggap dapat membentuk kembali struktur otak dengan memperkuat jalur saraf alternatif. Unsur kegembiraan dalam belajar dikatakan mengarah pada sosialisasi yang unggul pada siswa. Hal itu menyebabkan hasil akademik yang unggul dan mengembangkan empati yang lebih besar pada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan diperkirakan dapat meningkatkan penyimpanan memori dan meningkatkan pembelajaran aktif.

2. Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini berimplikasi dan berguna bagi sekolah untuk melakukan inovasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya pendidikan agama Islam dalam meningkatkan potensi dan keterampilan peserta didik seperti aktivitas diskusi dan menganalisis masalah.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menerapkan aktivitas *joyfull learning* pada peserta didik hingga melahirkan pembelajaran yang bermakna seperti menerapkan *game card* yang diciptakan sendiri oleh guru PAI dan bisa diterapkan oleh guru-guru PAI lainnya.

C. KETERBATASAN STUDI

Kajian penelitian yang dilakukan tentu memiliki banyak keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1. Fokus penelitian yang dirumuskan masih cukup sederhana, sehingga bisa lebih mengkaji suatu hal yang lebih banyak dan lebih kritis lagi. Dengan demikian, hasil penelitian yang dideskripsikan tentunya membutuhkan kajian lebih mendalam dan melibatkan aspek-aspek lainnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Kajian penelitian ini masih terfokus pada satu pembahasan yaitu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran PAI di sekolah. Dengan demikian, dirasa penting untuk melakukan proses pengembangan pada pembelajaran lainnya dengan menciptakan perangkat pembelajaran yang menyenangkan..
3. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif studi kasus yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran PAI yang dilakukan oleh lembaga pendidikan Islam. Selain itu, peneliti juga menciptakan konsep terbaru *joyfull learning* yang merupakan integrasi dari pembelajaran bermakna sebagai novelty dari penelitian ini. Jadi sangat disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan terkait pengembangan model pembelajaran PAI yang melibatkan uji coba lapangan.

D. REKOMENDASI

1. Bagi lembaga SMP Integral Luqman Hakim dan SMP Islam Terpadu Al-Hidayah Sumenep hendaknya selalu berupaya untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dan memfasilitasi segala hal yang mampu mendukung proses pembelajaran PAI dengan penuh kegembiraan dan bermakna. Selain itu, lembaga sekolah harus selalu *Update* terhadap berbagai informasi terbaru yang berhubungan dengan program pendidikan dan pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam.
2. Bagi guru Pendidikan Agama Islam hendaknya menciptakan hal-hal yang baru dan mampu menciptakan inovasi baru dalam strategi pembelajaran, agar mutu dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan lulusan yang lebih unggul. Semua guru pada umumnya hendaknya bisa memberikan contoh perilaku baik yang mencitrakan perilaku agama, sebab itulah prestasi tertinggi dari belajar Pendidikan Agama Islam.
3. Bagi para siswa hendaknya selalu mengasah segala potensi yang dimiliki dan selalu meningkatkan aktivitas pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran PAI dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengkaji lebih luas yang tidak hanya fokus pada aktivitas *joyfull learning* dalam pembelajaran PAI, melainkan hendaknya perlu dilakukan eksperimen dengan menciptakan inovasi terbaru berupa proyek untuk lebih memanfaatkan model belajar menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Muhammad Iwan. "Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI." *Dinamika Ilmu* 11, no. 1 (June 2011).
- Afifudin, and Beni Ahmad Saebani. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Agustinova, Danu Eko. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Calpulis, 2015.
- Ahyar, Dasep Bayu, Ema Butsi Prihastari, Rahmadsyah, Ratna Setyaningsih, Dwi Maryani Rispatiningsih, Yuniansyah, Luvy Sylviana Zanthi, et al. *Model-Model Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021.
- Aidid, Erawan. *Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020.
- Alexandro, Rinto, Misnawati, and Wahidin. *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Amin, A. Rifqi. *Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Amin, Ihdi, Sukestiyarno, Budi Waluya, and Mariani. *MODEL PEMBELAJARAN PME: (PLANNING - MONITORING - EVALUATING) Peningkatan Kinerja Metakognitif, Pemecahan Masalah, Dan Karakter*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Anderson, Lorin W., and David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessment: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, 2001.
- Anggoro, S, W Sopandi, and M Sholehuddin. "Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science." *Journal of Physics: Conf. Series* (2017): 1–6.
- Anwari, Ahmad Mufit, Nur Kholik, Mainuddin, Rita Umami, Rahmawida Putri, and Rizqi Rahayu. *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
- Aqil, M Saiful, Azhar Haq, and Indhra Musthofa. "Implementasi Joyfull Learning Dengan Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang.” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 6 (2020): 33–42.

Ardiana, Dewa Putu Yudhi, Ana Widyastuti, Siti Saodah Susanti, Nur Muthmainnah Halim, Emmi Silvia Herlina, Dwi Yulianto Nugroho, Dewi Fitria, Veryawan, and Ika Yuniwati. *Metode Pembelajaran Guru*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

Arifin, Muzayyin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.

Asfiati. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.

———. *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19, Dan Era New Normal)*. Jakarta: Kencana, 2020.

Ausubel, David P. *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. New York: Kluwer Academic Publishers, 2000.

Buna’i. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pamekasan: STAIN Press, 2006.

Buna’i, Siswanto, and Jamal Abd. Nasir. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional*. Pamekasan: STAIN Pamekasan Press, 2010.

Conklin, Hilary G. “Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching.” *American Educational Research Journal* 51, no. 6 (Desember 2014): 1227–1255. DOI: 10.3102/0002831214549451.

Dahrif, Hariman. *Menyingkap Akar Kemiskinan Dalam Masyarakat Adat Papua: Studi Kasus Masyarakat Adat Byak*. Sleman: Deepublish, 2019.

Dahwadin, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: CV. Mangku Bumi Media, 2019.

Darmadi. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Darmawan, Deni, and Dinn Wahyudin. *Model Pembelajaran Di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.

Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

- Daryanto, and Syaiful Karim. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Daulay, Nurussakinah. *Pengantar Psikologi Dan Pandangan Al-Qur'an Tentang Psikologi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Djamaluddin, and Abdullah Aly. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 1998.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 1994.
- Dukut, Ekawati Marhaenny. *Dampak Jalan Tol Terhadap Pulau Jawa*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020.
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *EDUMASPUL* 2, no. 1 (2018).
- Erhamwilda. *Psikologi Belajar Islami Dilengkapi Dengan Pendidikan Seks Bagi Anak-Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Psikosain, 2018.
- et.al, Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Fachri, Moh., Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, and Khatijatul Lailiyah. "Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah." *Edureligia* 04, no. 02 (Desember 2020): 170–184.
- Fakturmen. "Teori Suggestopedia Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Ketrampilan Menulis Tingkat Mutaqoddim (Insyā')." *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 1–30.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Fatirul, Achmad Noor, and Abdur Rahman As'ari. *Wiser Habits Dalam Pembelajaran (Meningkatkan Kemampuan 4Cs)*. Tangerang: Pascal Books, 2022.
- Fuada, Syifaul, Nadzifah, Lulu Mamluatul Adibah, Akbar Robby, and Vina Fujiyanti. *Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Di Masa Pandemi*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2022.

- Ghazali, Norliza, Mohamad Sahari Nordin, Arnida Abdullah, and Ahmad Fauzi Mohd Ayub. "The Relationship Between Students' MOOC-Efficacy and Meaningful Learning." *Asian Journal of University Education (AJUE)* 16, no. 3 (Oktober 2020): 89–101.
- Gupte, Trisha, Field M. Watts, Jennifer A. Schmidt-McCormack, Ina Zaimi, Anne Ruggles Gere, and Ginger V. Shultz. "Students' Meaningful Learning Experiences from Participating in Organic Chemistry Writing-to-Learn Activities." *Chemistry Education Research and Practice* 22, no. 2 (April 2021): 396–414.
- Haifaturrahmah, Sukron Fujiaturrahman, Sintayana Muhardini, and Nurmiwati. "Pelatihan Ice Breaking Bagi Guru SD Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Awal Pembelajaran Di Kelas." *Journal of Character Education Society* 3, no. 1 (January 2020): 70–77.
- Handayani, Suci. *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Hanifah, Nurdinah, and Julia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Masa Depan Pendidikan Yang Lebih Baik*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2014.
- Hapudin, Muhammad Soleh. *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Hardini, Isriani, and Dewi Puspitasari. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia, 2015.
- Haris, Abd. "Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Emansipatoris." *Nizamia Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 4 (2001).
- Hasan, Muhammad, Tasdin Tahrir, Ahmad Fuadi, Ida Aulia Mawaddah, Uswatun Khasanah, Dewi Jayanti, Susanti, et al. *Teori-Teori Belajar*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Hasnunidah, Neni. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Hayes, Denis. *Joyful Teaching and Learning in the Primary School*. Exeter: Learning Matters, 2007.
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.

- Heywood, Peta. "Learning Joyfully: An Emotional and Transformative Experience." *Critical Studies in Education* 46, no. 1 (2005): 33–44.
- Irwan. *Dinamika Dan Perubahan Sosial Pada Komunitas Lokal*. Sleman: Deepublish, 2018.
- Jarvis, Matt. *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami Perilaku, Perasaan Dan Pikiran Manusia*. Bandung: Nusa Media, 2019.
- Jensen, Hanne, and Lasse Lykke Rørbæk. "Smoothing the Path to Practice: Playful Learning Raises Study Happiness and Confidence in Future Roles among Student Teachers and Student ECE Teachers." *Studies in Educational Evaluation* 74 (2022): 1–10.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, and Emily Calhoun. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Terj. Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Karki, Tomi, Heli Keinanen, Anu Tuominen, Marianna Hoikkala, Eila Matikainen, and Hanna Majjala. "Meaningful Learning With Mobile Devices: Pre-Service Class Teachers' Experiences of Mobile Learning in the Outdoors." *Technology, Pedagogy and Education* 27, no. 2 (2018): 251–263. DOI: 10.1080/1475939X.2018.1430061.
- Khasanah, Uswatun. *Book Chapter Sister Evaluasi Pembelajaran PAI*. Jombang: CV Nakamu, 2021.
- Kothari, C.R. *Research Methodology: Methods and Techniques*. New Delhi: New Age Publications (Academic), 2009.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, B. Widharyanto, and Rische Purnama Dewi. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan Dan Teknis)*. Bekasi: Media Maxima, 2017.
- Lefudin. *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Li, Ming-Chaun, and Chin-Chung Tsai. "Game Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research." *Journal of Science Education and Technology* 22, no. 6 (2013): 877–898.
- Lie, Anita, Mutiara Andalas, Yohanes Harsoyo, Doni Koesoema A., and Luisa Diana Handoyo. *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter*. Sleman: Kanisius, 2020.

- Lin, Chun-Hung, Eric Zhi-Feng Liu, and Ju-Ling Shih. "Analysis of Seven Important Studies in Research of Joyful Learning and Society." *International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning* (2010): 231–233.
- Lismaya, Lilis. *Berpikir Kritis Dan PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Lufri, Ardi, Relsas Yogica, Arief Muttqiin, and Rahmadhani Fitri. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode, Pembelajaran*. Malang: CV. Irdh, 2020.
- Luthfi, Moh. Fatih. "Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 1, no. 1 (June 2014): 27–29.
- Mahmudi. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Media Akademi, 2018.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- . *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mariyaningsih, Nining, and Mistina Hidayati. *Bukan Kelas Biasa: Teori Dan Praktik Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher, 2018.
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muamanah, Hidayatul, and Suyadi. "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 23–36.
- Muhammad, Najamuddin. *Teach Like Fun Teacher*. Yogyakarta: Araska Publisher, 2020.
- Muhmidayeli. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2013.
- Munip, Abdul. "Pengembangan Ilmu Pendidikan Islam; Pemetaan Wilayah Kajian." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 6 (January 2005).

- Muttaqin, Habibi. Peran Radio Rimba Raya Dalam Mempertahankan NKRI 1945-1949. Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mu'ti, Abdul, and Maman A. Majid Binfas. Beragama Dan Pendidikan Yang Mencerahkan Perspektif Multidisiplin Dalam Orientasi Harishun. Jakarta: Uhamka Press, 2019.
- Nata, Abuddin. Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana, 2014.
- Newhouse, Katherine, and Kristine Rodriguez Kerr. "Joyful Learning and Letting Stories Breathe." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 60, no. 2 (2006): 237–239.
- Nur F, Alfi Laili. *Teori Dasar Memahami Perilaku*. Jakarta: Guepedia, 2022.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Kencana, 2017.
- Nurrahmawati, Lily. *Generasi Hebat Generasi Matematika*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020.
- Orvis, Kara L., and Andrea L.R. Lassiter. *Computer-Supported Collaborative Learning: Best Practices and Principles for Instructors*. New York: Information Science Publishing, 2007.
- Pane, Erlinawati, and Atiq Amanah Retna Palupi. *Seni Dan Teknik Mengajar Daring*. Pasuruan: Qiara Media, 2021.
- Prastowo, Andi. Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- . Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah: Teori, Aplikasi, Dan Riset Terkait. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Prastowo, Andi. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purwanti. "Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar PKN Materi Kedaulatan Rakyat Melalui Metode Think-Pair-Share Pada Siswa Kelas VIII D SMP Al-Muayyad Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Dwi Utama* 10, no. 42 (February 2019).
- Rahmah, Nur. "Belajar Bermakna Ausubel." *Al-Khwarizmi* 1, no. 1 (2013).

- Rahman, Abdul. *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*. Jakarta: GUEPEDIA, 2021.
- Ramayulis, and Samsul Nizar. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- Restian, Arina. *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Aplkasi*. Malang: UMM Press, 2020.
- Rohman, Muhammad, and Sofan Amri. *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- . *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- S, Wahyuni, and Muh. Rezky Naim. “Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests And Achievements of Learning English.” *EDUVELOP: Journal of English Education and Development* 3, no. 1 (2019): 56–63.
- Sadia, I Wayan. *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Saifuddin. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- . *Pengelolaan Pembelajaran: Teoritis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Sailin, Siti Nazuar, and Noor Aida Mahmor. “Improving Student Teachers’ Digital Pedagogy Through Meaningful Learning Activities.” *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 15, no. 2 (Desember 2018): 143–173.
- Samuelsson, Ingrid Pramling, and Eva Johansson. “Play and Learning-Inseparable Dimensions in Preschool Practice.” *Early Child Development and Care* 176, no. 1 (2006): 47–65.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

- Setiawati, Titin, and Vilya Dwi Agustini. *Modul Komunikasi Sosial*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Setyaningsih, Niken Dwi, and Dian Permatasari Kusuma Dayu. "Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6789–6795.
- Shoimin, Aris. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Silberman, Mel. *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: PT. Indeks, 2013.
- Simbolon, Juliana, Lyndon Parulian Nainggolan, and Sri Alemina Br Sinuraya. *Monograf: Gambaran Produksi Dan Pendapatan Petani Kentang (Solanum Tuberosum L) Di Tanah Karo*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Siswanto, Victorianus Aries. *Strategi Dan Langkah-Langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sriprakash, Arathi. "Joyful Learning in Rural Indian Primary Schools: An Analysis of Social Control in the Context of Child-Centred Discourses." *Compare: A Journal of Comparative and International Education* 39, no. 5 (September 2009): 629–641. <http://dx.doi.org/10.1080/03057920903125677>.
- Stork, Steve, and Stephen W. Sanders. "Physical Education in Early Childhood." *Elementary School Journal* 108, no. 3 (January 2008): 197–206.
- Sucipto, Widadi Tentrem. "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Eksposisi Melalui Metode Pembelajaran Numbered Head Together Bagi Siswa Kelas VIII B Murni 1 Surakarta Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Dwi Utama* 9, no. 39 (Mei 2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhana, Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.
- Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

- Sumarsono, Puji, Siti Inganah, Daroe Iswatiningsih, and Husamah. *Belajar Dan Pembelajaran Di Era Milenial*. Malang: UMM Press, 2020.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Sutiah. *Budaya Belajar Dan Inovatif Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- . *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Sutikno, M. Sobry. *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Sutirman. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Suzana, Yenny, and Imam Jayanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara, 2021.
- al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Tamboukou, Maria. "The Joy of Learning: Feminist Materialist Pedagogies and The Freedom of Education." *Educational Philosophy and Theory* 50, no. 9 (2018): 868–877. <http://dx.doi.org/10.1080/00131857.2017.1396213>.
- Taufiq, Muhammad Izzuddin. *Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam*. Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Thobroni, M. *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Tim Dosen PAI. *Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Tinenti, Yanti Rosinda. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Toharudin, Moh., Robby Setiadi, Slamet Bambang Riono, Syariefful Ikhwan, and Suci Nur Utami. *Dampak Pembangunan Kawasan Industri Terhadap Usaha Masyarakat Pesisir Kabupaten Brebes*. Klaten: Lakeisha, 2022.

- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Walker, Timothy D., and Pasi Sahlberg. *Teach Like Finland: 33 Simple Strategies for Joyful Classrooms*. New York: W. W. Norton Company, 2017.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran; Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- Warsono, and Hariyanto. *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Waterworth, Peter G. "Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom." *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)* 3, no. 2 (Agustus 2020): 109–116.
- WEI, Chun-Wang, I-Chun Hung, Ling Lee, and Nian-Shing Chen. "A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication." *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 10, no. 2 (April 2011): 11–23.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Widodo, Wahyu. "Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam* 14, no. 2 (2016).
- Wikara, Bertha, Sutarno, Suranto, and Sajidan. "Efek Pembelajaran Yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis." *S P E K T R A: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 6, no. 2 (2020).
- Yin, Robert K. *Qualitative Research from Start to Finish*. New York: The Guilford Press, 2016.
- Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah al-Faruq, and Sukatin. *Psikologi Pendidikan*. Sleman: Deepublish, 2022.
- "Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 55 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan," 2007.