

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN  
STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DI KELAS VII SMPN 13 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**SABITA APRISTA HAPSARI**

**NIM. 19130064**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2023**

**HALAMAN SAMPUL**

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN  
STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DI KELAS VII SMPN 13 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh**

**SABITA APRISTA HAPSARI**

**NIM. 19130064**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN  
STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

DI KELAS VII SMPN 13 KOTA MALANG

### SKRIPSI

Oleh :

Mahasiswa



Sabita Aprista Hapsari

NIM. 19130064

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Drs. Muh. Yunus, M.Si

NIP. 196903241996031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan IPS



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M.A

NIP. 197107012006042001

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning  
dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Sabita Aprista Hapsari (19130064)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 November 2023 dan  
dinyatakan LULUS

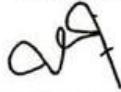
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Penguji

#### Tanda Tangan

**Ketua Sidang**  
Dr. Umi Julaihah, M.Si  
NIP. 197907282006042002

:



**Sekretaris Sidang**  
Drs. Muh. Yunus, M.Si  
NIP. 196903241996031002

:



**Pembimbing**  
Drs. Muh. Yunus, M.Si  
NIP. 196903241996031002

:



**Penguji Utama**  
Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M.A  
NIP. 197107012006042001

:



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd  
NIP. 1965040319998031002

## HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

### HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

**Drs. Muh. Yunus, M.Si**

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 21 November 2023

Hal : Skripsi Sabita Aprista Hapsari

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sabita Aprista Hapsari  
NIM : 19130064  
Jurusan : P.IPS  
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

**Dosen Pembimbing**



**Drs. Muh. Yunus, M.Si**

**NIP. 196903241996031002**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sabita Aprista Hapsari  
NIM : 19130064  
Jurusan / Fakultas : P.IPS / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat uang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 21 November 2023



Sabita Aprista Hapsari

NIM. 19130064

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap”*

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas seluruh limpahan rahmat, rezeki dan hidayah-Nya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya. Keberhasilan saya dalam menyelesaikan skripsi saya ini tidak lepas dari doa dan dukungan orang-orang yang ada dibelakang saya, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi saya kepada:*

*Ibunda saya tercinta, Sri Susanti dan Ayahanda saya tercinta, Hadi Suliono yang telah sangat banyak memberikan doa, dukungan, kasih sayang, pengorbanan, perhatian, semangat, dan nasihat kepada saya dalam proses penyelesaian skripsi saya. Doa yang kalian panjatkan tiada henti setiap pagi dan malam serta restu yang kalian berikan, telah membawa saya sampai titik dimana terselesaikannya skripsi ini. Semoga Ayah dan Ibu panjang umur hingga dapat selalu menemani saya disetiap proses dan kesempatan dikemudian hari. Aamiin.*

*Kedua kakak dan adik saya tercinta, Sheila Dhany Putriyanti, Kartika Hayu Kusumawardhani, dan Vanya Salsaabila Yuanita, terimakasih karena telah menjadi motivasi penyemangat kedua setelah orangtua dalam pengerjaan skripsi ini, semoga kita menjadi anak yang senantiasa membanggakan orang tua. Aamiin.*

*Dosen pembimbing saya, Bapak Drs. Muh, Yunus, M.Si yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini. Bapak/Ibu Dosen jurusan PIPS yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan selama ini, semoga Allah SWT senantiasa melancarkan segala urusan bapak/ibu dosen sekalian. Aamiin*

*Teman-teman seperjuangan saya khususnya PIPS'19, dan sahabat saya tercinta Anis Rachmawati, Vania Afwi yang telah menemani dalam empat tahun terakhir dan senantiasa memberikan waktu luang, se mangat, kenangan yang berwarna selama menempuh pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.*

*Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Farrel Luth Fauzan terimakasih selalu menemani, meluangkan waktunya, mendengarkan keluh kesah saya, selalu mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal kata menyerah selama masa perkuliahan ini. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.*

*Terakhir saya persembahkan teruntuk diri saya sendiri, terimakasih sudah berjuang sampai saat ini, sudah mau sabar, bertahan, berusaha, mengendalikan diri dari berbagai tekanan, dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun itu. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini bisa menjadi bekal untuk meraih mimpi yang lebih besar dan pengalaman yang lebih berharga dalam menggapai cita-cita yang di impikan selama ini, Aamiin.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Upaya Peningkatan Motivais Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang*” dengan baik. Sholawat serta salam juga tak lupa selalu tercurahkan kepada baginda junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini tidaklah mudah, skripsi ini menjadi tantangan dan pembelajaran yang penulis dapatkan dalam penyelesaian skripsi ini. Pada penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan nikmat dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Kedua orangtua saya, Ibu Sri Susanti dan Ayah Hadi Suliono atas segala doa, kasih sayang, semangat dan restu yang tak pernah putus sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Drs. Muh. Yunus, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan terhadap penulisan skripsi ini hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Andhika Pratama, S.Pd selaku Guru IPS SMPN 13 Kota Malang yang telah memberikan kesempatan, arahan, dan bimbingan selama penelitian hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Dosen PIPS yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Segenap pihak terkait guru, staff dan siswa-siswi SMPN 13 Kota Malang.
11. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan IPS angkatan 2019.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kelancaran dan kemudahan urusan kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis. Dalam penulisan naskah skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa naskah skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini kedepannya. Sekian penulis sampaikan semoga naskah skripsi ini bukan akhir dalam perjalanan menuntut ilmu peneliti. Aamiin.

Malang, 18 November 2023

Penulis



Sabita Aprista Hapsari

NIM. 19130064

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	= A	خ	= Kh	ش	= Sy	غ	= G	ن	= N
ب	= B	د	= D	ص	= Sh	ف	= F	و	= W
ت	= T	ذ	= Dz	ض	= Dl	ق	= Q	هـ	= H
ث	= Ts	ر	= R	ط	= Th	ك	= K	ء	= ‘
ج	= J	ز	= Z	ظ	= Zh	ل	= L	ي	= Y
ح	= H	س	= S	ع	= ‘	م	= M		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

ي = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
LEMBAR MOTTO .....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
خلاصة.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian .....	7
F. Definisi Istilah .....	13
G. Sistematika Pembahasan .....	14

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Landasan Teori .....	16
1. Upaya Guru.....	16
2. Motivasi Belajar.....	20
3. Joyfull Learning .....	28
B. Kerangka Berpikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Kehadiran Peneliti .....	37
C. Lokasi Penelitian.....	37
D. Data dan Sumber Data.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Analisis Data .....	40
G. Uji Keabsahan Data.....	41
H. Prosedur Penelitian.....	42
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Paparan Data .....	44
B. Hasil Penelitian .....	49
1. Strategi Joyfull Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang.....	49
2. Hambatan serta Dukungan Guru IPS dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang.....	64
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>
A. Strategi Joyfull Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang.....	71
B. Hambatan serta Dukungan Guru IPS dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang.....	80

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	10
Tabel 1.2 Sistematika Pembahasan .....	14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMPN 13 Kota Malang .....	46
Gambar 4.2 Guru Memberi Ice Breaking Sebelum Pembelajaran.....	51
Gambar 4.3 Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Outdoor.....	53
Gambar 4.4 Guru Menjelaskan Materi Didepan Kelas .....	54
Gambar 4.5 Aktivitas Kelompok Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS .....	55
Gambar 4.6 Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok .....	55
Gambar 4.7 Guru Membuat Permainan yang Berhubungan dengan Materi....	57
Gambar 4.8 Guru Menggunakan Layar Proyektor.....	59
Gambar 4.9 Pengaturan Tempat Duduk Siswa.....	59
Gambar 4.10 Siswa Aktif Bertanya Kepada Guru .....	60
Gambar 4.11 Siswa Menjawab Pertanyaan di Papan Tulis .....	61
Gambar 4.12 Siswa Mengerjakan Tugas yang Diberikan Guru.....	62
Gambar 4.13 Seorang Siswa Menyandarkan Kepala di Meja.....	66
Gambar 4.14 Guru Mendekati Siswa Sebagai Bentuk Perhatian.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian SMPN 13 Kota Malang.....	96
Lampiran 2 Surat Rekomendasi Dinas Kota Malang.....	97
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	98
Lampiran 4 Hasil Wawancara .....	106
Lampiran 5 Hasil Dokumentasi .....	133
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	141
Lampiran 7 Biodata Mahasiswa.....	147

## ABSTRAK

Hapsari, Sabita Aprista, 2023, *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang*, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Drs. Muh. Yunus, M.Si

---

---

**Kata Kunci** : Strategi *Joyfull Learning*, Motivasi Belajar

Pembelajaran IPS yang monoton hanya menggunakan metode ceramah membuat perhatian siswa akan pembelajaran berkurang sehingga diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang menarik serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penerapan strategi dalam pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan guru akan mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa digunakan adalah strategi joyfull learning atau pembelajaran menyenangkan. Joyfull Learning pembelajaran yang di desain untuk menciptakan suasana belajar yang ceria, menyenangkan, dan tidak membosankan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi joyfull dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang dan mendeskripsikan hambatan serta dukungan guru IPS dalam memotivasi belajar siswa di kelas VII SMPN 13 Kota Malang. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data diperoleh melalui tiga cara yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan empat tahapan yaitu pengumpulan data, penyajian data, verifikasi/penarikan kesimpulan, dan reduksi data. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi joyfull learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ditunjukkan dengan pelaksanaan pembelajarannya dimulai dengan lingkungan belajar yang menyenangkan seperti adanya ruang terbuka di sekolah, pengaturan tempat duduk siswa, hingga fasilitas yang menunjang pembelajaran, pada kegiatan pendahuluan guru memberi ice breaking, kemudian guru melakukan kegiatan yang memicu antusias siswa seperti melakukan pembelajaran di luar kelas, membentuk kelompok belajar, adanya permainan edukatif, lalu di akhir pembelajaran guru memberi refleksi singkat yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini membuat siswa antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa merasa tertekan. Hambatan yang dihadapi guru ketika siswa melebihi batas menyenangkan. Selain itu bentuk dukungan guru untuk memotivasi siswa seperti memberikan dorongan semangat, penguatan gestural berupa senyuman, tepuk tangan, acungan jempol, dan memberikan reward sebagai bentuk apresiasi.

## ABSTRACT

Hapsari, Sabita Aprista, 2023, *Efforts to Increase Student Learning Motivation with Joyfull Learning Strategies in Social Studies Learning in Class VII SMPN 13 Malang City*, Thesis, Social Sciences Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Thesis Supervisor : Drs. Muh. Yunus, M.Si

---

---

**Keywords :** *Joyful Learning Strategy* , Learning Motivation

The monotonous social studies learning using only the lecture method reduces students' attention to learning, so an interesting learning strategy is needed and can foster students' learning motivation. The application of strategies in choosing learning methods by teachers will influence student motivation in learning and student involvement during the learning process. One learning strategy that can be used is the joyful learning strategy or fun learning. Joyfull Learning is learning that is designed to create a learning atmosphere that is cheerful, fun and not boring. The aim of this research is to describe joyful strategies in increasing students' learning motivation in social studies learning in class VII SMPN 13 Malang City, describing the obstacles and support of social studies teachers in motivating students' learning in class VII SMPN 13 Malang City. This research method uses descriptive qualitative research. Data collection was obtained in three ways, namely interviews, observation and documentation. Data analysis was carried out in four stages, namely data collection, data presentation, verification/drawing conclusions, and data reduction. Test the validity of the data using source triangulation and technical triangulation.

The research findings indicate that the joyfull learning strategy can enhance students' learning motivation, as demonstrated by the implementation of the learning process beginning with a pleasant learning environment, such as open spaces in the school, and the arrangement of students' seating, and facilities that support learning, in the introductory activity the teacher provides ice. breaking, then the teacher carries out activities that trigger student enthusiasm, such as learning outside the classroom, forming study groups, having educational games, then at the end of the lesson the teacher gives a short reflection that actively involves students. This makes students enthusiastic and actively involved in learning without feeling pressured. Obstacles faced by teachers when students exceed the limits of fun. Apart from that, the teacher's support for motivating students includes providing encouragement, gestural reinforcement in the form of smiles, applause, thumbs up, and giving rewards as a form of appreciation.

## مستخلص البحث

هيساري، سابينيا أبريستا، 2023، محاولة تحسين دافعية التعلم التلاميذ باستراتيجيات التعلم الممتعة لتعليم المادة علوم الاجتماعية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ثلاثة عشرة مدينة مالانج، البحث العلمي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: الدكتور م. يونوس الماجستير.

**الكلمات المفتاحية:** استراتيجية التعلم الممتعة، يحرك التعلم.

تعليم علوم الاجتماعية الرتيب الذي يستخدم طريقة المحاضرة فقط يقلل من اهتمام التلاميذ بالتعلم، لذلك هناك حاجة إلى استراتيجيات تعليمية الممتعة للاهتمام يمكن أن تعزز دافعية التعلم لدى التلاميذ. تطبيق الاستراتيجية في اختيار أساليب التعلم من قبل المعلمين سيؤثر على دافعية التلاميذ في التعلم ومشاركة التلاميذ عند عملية التعلم. إحدى استراتيجيات التعلم التي يمكن استخدامها هي استراتيجية التعلم الممتعة. التعلم الممتعة هو تعلم مصمم لأوجد بيئة تعليم المتبهج، ممتعة وغير مملّة. الهدف من هذا البحث هو وصف الاستراتيجية الممتعة في ترقية دافعية التعلم التلاميذ لتعليم المادة علوم الاجتماعية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ثلاثة عشرة مدينة مالانج ووصف المعوقة والدعم الذي يقدمه المعلم العلوم الاجتماعية ليحفز التعلم التلاميذ في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ثلاثة عشرة مدينة مالانج. يستخدم أسلوب البحث هو نوع البحث الوصفي. تم جمع البيانات بثلاث طرق وهي مقابلة، ملاحظة وتوثيق. إجراء تحليل البيانات على أربع مراحل وهي جمع البيانات، عرض البيانات، تحقق/ استخلاص النتائج، وإنخفاض البيانات. اختبار صحة البيانات باستخدام التثليث المصدر والتثليث الفني.

تظهر نتائج البحث أن دافعية التعلم التلاميذ الذين يستخدمون باستراتيجيات التعلم الممتعة في تعليم المادة علوم الاجتماعية قد زادت كما يتضح من تنفيذ التعلم بدءاً ببيئة تعليمية ممتعة مثل المساحة المفتوحة في المدرسة، وترتيبات جلوس التلاميذ حتى مرافق المدرسة التي تدعم التعلم، في أنشطة التمهيدي يقوم المعلم بكسر الجمود، ثم يقوم المعلم بأنشطة تثير حماسة التلاميذ، مثل التعلم خارج الفصل الدراسي، وتشكيل مجموعات دراسية، وجود ألعاب تعليمية، ثم في نهاية الدرس يعطي المعلم تفكيراً قصيراً يشرك التلاميذ بشكل فعال. وهذا الحال يجعل التلاميذ متحمسين ويشاركون بنشاط في التعلم دون الشعور بالضغط. المعوقات التي يواجهها المعلمون عندما يتجاوز التلاميذ حدود المتعة. ليس ذلك فإن دعم المعلم لدافعية التلاميذ يشمل تقديم التشجيع، والتعزيز الإيمائي على شكل ابتسامات، وتصفيق، وإبهام، وتقديم المكافآت كشكل الشاكر.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Guru memegang peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran di kelas. Berbagai aktivitas yang terjadi di dalam kelas seutuhnya menjadi tanggung jawab guru, dimulai dalam mengelola kelas sampai mengatur semua kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran guru pun menjadi fasilitator yang bisa memberikan dukungan untuk terciptanya proses pembelajaran yang kondusif supaya siswa dapat belajar secara aktif sampai proses belajar yang mandiri.

Pada kegiatan pembelajaran, motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah salah satu aspek penting, karena motivasi belajar merupakan faktor yang sering berpengaruh pada keberhasilan suatu pembelajaran. Tingkat motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda saat mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Adanya perbedaan tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa menjadi salah satu permasalahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa bisa dilihat melalui perilaku yang ditunjukkan oleh siswa ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung seperti rasa senang ketika mengikuti pembelajaran ataupun reaksi yang siswa tunjukkan ketika guru memberikan stimulus.<sup>1</sup>

Motivasi mempunyai fungsi menjadi pendorong melakukan usaha untuk mencapai prestasi. Motivasi belajar (*learning motivation*) merupakan sebuah usaha atau dorongan lebih dalam meningkatkan aktifitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu termasuk juga dalam proses kegiatan belajar. Umumnya kasus yang terjadi pada siswa yang memiliki prestasi kurang tidak selalu disebabkan kurangnya kemampuan yang dimiliki, melainkan

---

<sup>1</sup> Lusiana Simamora and Herna Jusnita Simamora, 'Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 2022, 92–102.

kurangnya minat atau motivasi ketika belajar, dalam hal ini siswa tersebut tidak sepenuhnya mengeluarkan kemampuan yang dimiliki dalam usaha untuk mencapai tujuan dalam proses belajar.<sup>2</sup> Menurut Abraham Maslow motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh rasa untuk mencapai tujuan dalam hal ini prestasi atau hasil belajar yang baik.

Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain tujuan atau keinginan yang dimiliki siswa, kondisi lingkungan siswa, kondisi jasmani ataupun rohani siswa, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa. Ketika siswa tidak mempunyai motivasi belajar dalam dirinya, maka tidak bisa ada kegiatan belajar dalam diri siswa tersebut, karena motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berpengaruh. Dengan didasari motivasi maka akan terwujudnya prestasi yang baik untuk siswa yang belajar dan intensitas tingkat motivasi siswa akan menentukan juga tingkat prestasi belajar siswa.<sup>3</sup>

Upaya untuk meningkatkan motivasi siswa bisa dilakukan dengan mengoptimalkan prinsip belajar, unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, lalu dengan pemanfaatan kemampuan atau keterampilan dan pengalaman siswa atau melalui peningkatan kemauan belajar. Seorang guru juga perlu mengembangkan strategi atau metode pembelajaran yang bisa menarik siswa untuk menimbulkan minat dan motivasi belajar agar siswa tersebut bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bila tidak ada motivasi, siswa cenderung malas dalam belajar maka dengan memberikan motivasi melalui strategi pembelajaran yang menarik bisa menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

Salah satu strategi yang bisa diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan strategi *joyfull learning*. Strategi pembelajaran yang menciptakan kegiatan belajar mengajar secara menyenangkan, relaks, diselingi humor, yel-yel, *ice*

---

<sup>2</sup> Annisa Afiananda Rizqi, Yusmansyah, and Shinta Mayasari, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar', *Jurnal FKIP Universitas*, 6.2 (2018), 1–14.

<sup>3</sup> Dwi Tri Santosa and Tawardjono Us, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor', *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13.2 (2016), 14–21.

*breaking*, maupun ada *brain gym*, dengan menggunakan strategi *joyfull learning* bertujuan agar siswa lebih aktif dalam memperoleh informasi yang diberikan guru. Jika siswa aktif maka akan semakin mudah menerima segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu strategi *joyfull learning* bisa menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan menjenuhkan bagi siswa dengan begitu pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan. Joyfull learning memiliki dampak positif pada proses pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Ketika siswa merasa senang dan bersemangat saat belajar, mereka cenderung lebih terbuka terhadap informasi baru, lebih kreatif, dan memiliki motivasi yang tinggi untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 Maret 2023 di SMPN 13 Kota Malang, pembelajaran IPS yang dilakukan cenderung berpusat pada guru, meskipun berpusat pada guru atau *teacher center* guru juga memvariasi dengan menggunakan metode pembelajaran tanya jawab. Namun dalam kegiatan pembelajarannya lebih sering menggunakan metode ceramah. Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran kurang optimal. Selain itu ditemui juga beberapa permasalahan siswa kurang memahami materi, tidak memperhatikan dan kesulitan menyelesaikan soal, serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif kurang termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Terkadang guru mengalami kesulitan dalam memotivasi siswa karena tidak semua siswa bisa terpantau oleh guru secara maksimal pada kegiatan pembelajaran.

Suatu pembelajaran yang telah dirancang dengan menyenangkan bisa menimbulkan motivasi belajar siswa yang dapat terus bertambah. Dengan hal ini efektivitas belajar dapat berjalan dengan baik. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS. Strategi *joyfull learning* atau pembelajaran menyenangkan merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik senang dan tidak

ada rasa keterpaksaan dan takut dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut tidak membosankan dan membuat pembelajaran itu lebih bermakna. Maka dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan *joyfull learning* di dalam suatu pembelajaran bisa membuat siswa merasa nyaman, senang dan mengasyikkan ketika mengikuti kegiatan belajar. Mengasyikkan dalam hal ini memuat unsur “*inner motivation*” adalah suatu dorongan motivasi dari dalam diri siswa, sebab *joyfull learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang dapat mendukung siswa berfikir kreatif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya model-model pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa senang ketika mengikuti proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Dalam Undang – undang tentang Sisdiknas tertulis pada pasal 40 ayat (2) berbunyi pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Hal ini sesuai dengan perintah Allah SWT pada Surah An-Nahl ayat 125 :

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

Artinya :

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Berdasarkan ayat diatas mengenai kewajiban belajar dan pembelajaran disertai dengan metodenya. Seorang pendidik harus menggunakan pembelajaran dengan metode yang baik (*hiya ahsan*) yang berarti pendidik mempunyai upaya untuk bisa mengimplementasikan

---

<sup>4</sup> Miftahus Sa'adah, 'Efektivitas Strategi Joyfull Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadits Di Madrasah Pelajaran Al- Qur ' an Hadits Di Madrasah', (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2022), hl 20.

pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa. Dalam hal itu guru memiliki peran yang sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar, dalam hal ini bisa dibuat sebagai acuan untuk mencari solusi didalam mengembangkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pembelajaran yang variatif baik berupa strategi ataupun metode pembelajaran. Adanya suatu hal yang baru bagi murid akan merasa tertarik dan lebih senang ketika guru menggunakan metode pembelajaran karena siswa akan lebih bersemangat dan mengerti materi pembelajaran karena guru tidak hanya menjelaskan materi dengan cara yang sama.

Dari permasalahan tersebut maka penulis akan berusaha membahasnya dengan mengajukan sebuah penelitian dengan judul : **“Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang”**

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana strategi *joyfull learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang?
2. Bagaimana hambatan serta dukungan guru IPS dalam memotivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan strategi *joyfull learning* di kelas VII SMPN 13 Kota Malang?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui strategi *joyfull learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui hambatan serta dukungan guru IPS dalam memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan strategi *joyfull learning* di kelas VII SMPN 13 Kota Malang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa kontribusi positif baik secara teoritis dan praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau sumbangsi pengembangan ilmu pengetahuan terhadap dunia pendidikan agar dapat berkembang dengan baik. Penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan acuan dan referensi penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan sebagai pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya kepada guru dalam penyampaian materi dalam pembelajaran IPS.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan untuk memudahkan penyampaian materi secara praktis ataupun sistematis serta efektif dan efisien untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi *joyfull learning*.

### c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru agar lebih untuk meningkatkan motivasi belajarnya terutama dalam pembelajaran IPS.

### d. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melatih anak-anak mengetahui pentingnya motivasi belajar dalam pembelajaran.

### e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam hal-hal meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran IPS dengan strategi *joyfull learning*.

## E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian terdahulu untuk melakukan kajian terhadap beberapa penelitian terkait yang diangkat oleh peneliti sekarang. Dengan tujuan untuk menghindari persamaan atau pengulangan tulisan pembahasan. Maka peneliti memaparkan penelitian terdahulu, adapun untuk penjelasan terhadap hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian pertama yang telah dilakukan Elmania Alamsyah, dengan judul “Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School”. (Skripsi) 2022. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan metode *joyfull learning* dalam mengembangkan minat belajar peserta didik di SMP Alam BIS, pelaksanaannya sangat menyenangkan, tidak membuat peserta didik tegang dan kaku ketika pembelajaran. Metode *joyfull learning* ini bukan hanya sekedar cara mengajarnya saja yang asyik, namun juga semua yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk tempat belajarnya mendukung kelancaran dalam penggunaan metode tersebut.<sup>5</sup>
2. Penelitian kedua yang telah dilakukan Iffah Rosyidah, dengan judul “Peran Guru Kelas Dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. (Skripsi) 2019. Hasil dari penelitian ini adalah Terdapat peran guru kelas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II Umar MI Darul Ulum Wates Ngaliyan Semarang, hal ini dapat diketahui dari peran guru ketika berada dalam proses pembelajaran, guru menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkandengan menggunakan; metode-metode pembelajaran meliputi metode ceramah; card sort; reading guide, setting kelas untuk

---

<sup>5</sup> Elmania Alamsyah, Skripsi: "Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic" (Jember: IAIN Jember, Oktober 2020).

mengatur proses belajar meliputi kelas tradisional; berbentuk lingkaran; berbentuk regu, berbentuk huruf U.<sup>6</sup>

3. Penelitian ketiga yang telah dilakukan Prada Putri Nilamsari dengan judul “Penerapan Strategi Joyfull Learning dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Darul Huda Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022”. (Skripsi) 2022. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perencanaan penerapan strategi Joyfull Learning dengan menggunakan media Flash Card pada pembelajaran Tematik kelas V di MI Darul Huda Mojokerto dilakukan untuk mempermudah guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jika kegiatan pembelajaran direncanakan terlebih dahulu, maka tujuan dari kegiatan tersebut dapat berjalan secara terarah dan sistematis.<sup>7</sup>
4. Penelitian pertama yang telah dilakukan oleh Annisa Nur Fadila, dengan judul “Penerapan Strategi Joyfull Learning dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 SIMAN)”. (Skripsi) 2022. Hasil dari penelitian ini adalah penanaman sikap tanggung jawab siswa mengalami peningkatan melalui strategi Joyfull Learning dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Siman. Pada penelitian ini terdapat faktor pendukung dari berhasilnya penerapan strategi joyfull learning dengan terdapat fasilitas buku yang memadai serta siswa menjadi lebih tanggung jawab pada pembelajaran. Hasilnya adanya peningkatan pada siswa ketika menyelesaikan tugas tepat waktu dan antusias atau semangat terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa yang awalnya tidak

---

<sup>6</sup> Iffah Rosyidah, Skripsi: “Peran Guru Kelas Dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas II Umar MI Darul Ulum Wated Ngaliyan Semarang) Tahun 2017/2018”, (Semarang:UIN Walisongo Semarang, 2019), hlm 9-11

<sup>7</sup> Prada Putri Nilamsari, Skripsi: “Penerapan Strategi Joyfull Learning Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Darul Huda Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022”, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2022), hlm 100

terlihat antusias seiring berjalannya waktu siswa menjadi antusias ketika disuruh untuk maju ke depan ketika pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup>

5. Penelitian kelima yang telah dilakukan oleh Moh. Fachri, Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, Khatijatul Lailiyah dengan judul “Joyfull Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah”. (Jurnal *Edureligia*) 2020. Hasil dari penelitian ini pendekatan joyfull learning berbasis hypercontent pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Dan juga joyfull learning berbasis hypercontent yang berada di SMK Nurul Jadid bertedensi menggunakan teknologi berupa komputer dan proyektor, dengan bantuan layanan internet dapat mengakses berbagai informasi terkait materi yang di ajarkan, sehingga memberikan kemudahan pada pendidik dan peserta didik untuk memahami materi. dan juga menggunakan berbagai variasi teknis seperti sistem tebak kata, kuis, game, eksperimen diluar dan di dalam kelas, tadabbur alam, dll. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan (meng-upgrade) minat belajar dan motivasi belajar siswa.<sup>9</sup>
6. Penelitian keenam yang telah dilakukan oleh Nikmatul Munawaroh, dengan judul “Upaya guru IPS dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah MTS Hamid Rusydi Malang”. (Skripsi) 2018. Hasil penelitian ini terdapat upaya guru IPS ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan macam-macam metode seperti tanya jawab, ceramah, diskusi ataupun penugasan yang diberikan. Dalam hal ini siswa dapat termotivasi untuk belajar dan dapat memahami penjelasan materi yang disampaikan. Guru IPS dalam penelitian ini juga sering memberikan pujian ataupun reward kepada siswa yang memiliki sikap positif ketika belajar dikelas, dan guru

---

<sup>8</sup> Annisa Nur F, ‘Penerapan Strategi Joyfull Learning dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran IPS di SMPN Negeri 1 Siman)’. (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo), 2022

<sup>9</sup> Khatijatul Lailiyah Moh. Fachri, Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, ‘Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ( PAI ) Di Sekolah’, *Jurnal Edureligia*, 04.02 (2020), 170–84.

memberikan dorongan ataupun arahan pada siswa dengan memberikan keluasan untuk siswa bertukar pikiran.<sup>10</sup>

7. Penelitian ketujuh yang dilakukan oleh Mira Deva Tri Juniarti, dengan judul “Upaya Guru IPS dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah di SMPN 01 Bengkulu Tengah”. (Skripsi) 2022. Hasil penelitian ini guru menggunakan metode ceramah yang dilanjutkan dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok diskusi. Lalu guru menggunakan beberapa metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode saintifik, metode diskusi, metode ceramah, selain itu guru juga memanfaatkan internet sebagai media dalam pembelajaran seperti memberikan gambar-gambar untuk diamati para siswa. Tidak hanya menggunakan bervariasi metode guru pun juga memberikan pujian berupa kata-kata yang bisa menjadi masukkan yang positif untuk siswa sehingga siswa berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun benar atau salah. Guru pun juga harus mampu untuk memilih hukuman kepada siswa yang dianggap kurang memperhatikan dengan cara yang tepat yang bisa menjadi alat motivasi bagi siswa tersebut.<sup>11</sup>

**Tabel 1.1**

**Orisinalitas Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Pendidikan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
1.	Elmania Alamsyah, Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah	Sama terkait dengan strategi Joyfull Learning.	Peneliti terdahulu fokus dalam mengembangkan minat belajar siswa dalam	Peneliti saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi joyfull

<sup>10</sup> Munawaroh Nikmatul, ‘Upaya Guru Ips Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Mts Hamid Rusydi Malang’, 2018.

<sup>11</sup> Mira Deva T. J, Jurusan Ekonomi Syariah, ‘Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Di SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah’, Bengkulu : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022.

	Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School, Skripsi, IAIN Jember, 2020		pembelajaran PAI.	learning dalam pembelajaran IPS.
2.	Iffah Rosyidah, Peran Guru Kelas Dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas II Umar MI Darul Ulum Wates Ngaliyan Semarang) Tahun 2017/2018, Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2019	Sama dalam upaya guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Peneliti terdahulu fokus pada peran guru sebagai organisator kelas dan pelopor dalam menciptakan suasana pembelajaran efektif.	Peneliti saat ini fokus terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi joyfull learning.
3.	Prada Putri Nilamsari, Penerapan Strategi Joyfull Learning Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Darul Huda Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022, Skripsi, UIN Jember, 2022	Sama terkait dengan joyfull learning.	Peneliti terdahulu menggunakan media flash card.	Peneliti sekarang hanya ingin mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar dengan strategi joyfull learning.
4.	Annisa Nur Fadila, Penerapan Strategi Joyfull Learning dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran IPS di SMPN 1	Sama terkait dengan strategi Joyfull Learning.	Peneliti terdahulu fokus pada penanaman sikap tanggung jawab siswa.	Peneliti saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi joyfull learning.

	SIMAN), Skripsi, IAIN Ponorogo			
5.	Moh, Fachri dkk, Joyfull Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Jurnal Edureligia, 2020	Sama terkait dengan joyfull learning untuk meningkatkan motivasi belajar.	Peneliti terdahulu berbasis dengan hypercontent.	Peneliti saat ini ingin mengetahui strategi joyfull learning terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS
6.	Nikmatul Munawaroh, Upaya Guru IPS dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah MTS Hamis Rusydi Malang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018	Sama terkait upaya guru memotivasi belajar siswa.	Peneliti terdahulu melakukan penelitian terhadap berbagai metode pembelajaran yang dilakukan guru.	Peneliti saat ini fokus pada upaya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan <i>joyfull learning</i> .
7.	Mira Deva Tri Juniarti, Upaya Guru IPS dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah di SMPN 01 Bengkulu Tengah, Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022	Sama terkait meningkatkan motivasi belajar	Peneliti terdahulu fokus bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk memotivasi siswa dalam materi sejarah.	Peneliti saat ini ingin mengetahui upaya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan <i>Joyfull Learning</i> untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada penelitian ini terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu objek penelitian serta metode dalam penelitiannya dan perbedaan pembahasan dalam penelitian ini memfokuskan penelitian mengenai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* dalam mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Upaya Guru**

Upaya guru merupakan aktivitas yang dilakukan guru dalam rangka untuk membimbing, mendidik, mengajar, atau memberikan pengetahuan pada siswa sesuai dengan kemampuan dan keprofesionalan yang dimiliki guru, atau usaha yang harus dilakukan guru untuk menjadikan siswa sebagai pribadi yang lebih baik. Hal ini termasuk juga dalam upaya guru untuk memotivasi siswa di pembelajaran IPS.

### **2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri siswa yang dapat mengakibatkan kegiatan belajar itu, juga merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*) atau sebagai alat membangun keinginan atau kemauan yang kuat di dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam bentuk perubahan sifat atau perilaku baik terhadap aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor.

### **3. Strategi Joyfull Learning**

Joyfull Learning merupakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa lebih bisa menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena suasana belajar yang menyenangkan dan juga tanpa adanya rasa tegang dalam menciptakan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Rasa senang ini tidak hanya dirasakan oleh para siswa saja tetapi juga guru. Sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan ini dengan terlibatnya siswa akan merasa senang, tertarik, dan nyaman ketika

mengikuti proses belajar. Joyfull Learning memiliki beberapa langkah kegiatan antara lain tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap penutup.

#### 4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi dua arah yaitu mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan sosial ditinjau dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS merupakan proses dalam pemberian pengalaman belajar pada siswa dengan rangkaian kegiatan yang telah terencana sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi tentang materi IPS yang dipelajari.

#### G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan memudahkan pembaca dalam pemahamannya tentang isi dari penelitian ini, maka disusunlah urutan dari sistematika pembahasan sebagai berikut :

**Tabel 1. 2**

#### **Sistematika Pembahasan**

<b>BAB</b>	<b>Pembahasan</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	Dalam bab 1 ini adalah terkait dengan latar belakang penelitian, rumusan masalah terkait dengan yang akan diteliti, kemudian pemaparan tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian yang ditujukan untuk menghindari adanya plagiasi dalam penelitian dan pembaharuan terhadap penelitian yang dilakukan saat ini, dan mengenai penjelasan definisi istilah.
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	Dalam bab 2 adalah terkait dengan landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah upaya guru yang didalamnya

	<p>memuat pengertian, peran dan fungsi guru serta tugas guru. Lalu motivasi belajar yang didalamnya memuat pengertian, fungsi, jenis-jenis, faktor-faktor, indikator dan peranan motivasi belajar dalam pembelajaran. Selanjutnya strategi <i>joyfull learning</i> yang di dalamnya memuat pengertian, ciri-ciri, tahapan, tujuan dan manfaat strategi <i>joyfull learning</i>.</p>
<p><b>BAB III</b> <b>METODE PENELITIAN</b></p>	<p>Dalam bab 3 adalah terkait dengan pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, subjek penelitian dan teknik pengumpulan data.</p>
<p><b>BAB IV</b> <b>PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN</b></p>	<p>Dalam bab 4 menyajikan uraian data dan temuan penelitian dari lapangan mengenai profil sekolah, Sejarah berdirinya sekolah, visi misi, dan tujuan sekolah serta hasil dari penelitian yang didapat dari olahan data sesuai yang ada di bab sebelumnya.</p>
<p><b>BAB V</b> <b>PEMBAHASAN</b></p>	<p>Dalam bab 5 ini menyajikan analisis data pembahasan penelitian dengan mengaitkan teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab pertanyaan yang terumuskan dalam rumusan masalah.</p>
<p><b>BAB VI</b> <b>PENUTUP</b></p>	<p>Dalam bab 6 ini menyajikan kesimpulan dan saran dari penulis terkait Lembaga atas temuan yang telah didapatkan.</p>

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Upaya Guru

###### a. Pengertian Guru

Upaya menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu usaha kegiatan yang mengerahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya berarti juga sebagai usaha atau tindakan, ikhtiar yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Jadi upaya merupakan segala usaha yang dilakukan oleh seseorang ataupun kelompok untuk mencapai suatu tujuan dan dilakukan dengan bermacam cara. Tanpa adanya upaya yang dilakukan segala sesuatu tidak bisa berjalan dengan semestinya.

Pada pemikiran islam istilah guru mempunyai beberapa kata yaitu *ustadz*, *mualim*, *muaddib*, dan *murabbi*. Sebutan guru tersebut berkaitan dengan istilah untuk pendidikan yaitu *ta'lim*, *ta'dib*, dan *tarbiyah*, yang mempunyai arti orang yang memberika ilmu pengetahuan yang bertujuan mencerdaskan dan membina akhlak siswa untuk menjadi individu yang memiliki kepribadian yang baik.<sup>12</sup> Sedangkan pengertian guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, mnenjelaskan guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan juga pendidikan menengah.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> M Hasyim, 'Penerapan Fungsi Guru Dalam Proses Pembelajaran', *Auladuna*, 1.2 (2014), 265–76

<sup>13</sup> Indonesia. 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), dijelaskan bahwa Mujtahid didalam bukunya dengan judul “Pengembangan Profesi Guru”, guru berarti orang yang memiliki pekerjaan, mata pencaharian, atau profesinya mengajar. Lalu Sri Minarti mengutip dari pendapat ahli bahasa Belanda yaitu J.E.C. Gericke dan T.Roorda, menjelaskan guru berasal dari bahasa Sansekerta yang memiliki arti berat, besar, penting, terhormat, dan pengajar. Sementara itu guru dalam bahasa Inggris berarti teacher yang mempunyai arti guru atau pengajar, educator sebagai pendidik ataupun ahli mendidik, dan juga tutor yang mempunyai arti guru pribadi, guru yang mengajar di rumah atau yang memberi les.<sup>14</sup>

Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut N.A. Ametambun dan Djamarah, guru merupakan orang yang memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan peserta didik, baik secara individual ataupun secara klasikal, di lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah. Dengan hal ini seorang guru harus bisa menguasai berbagai kompetensi seperti pedagogis, kepribadian, sosial masyarakat ataupun profesional. Untuk menjadi seorang guru perlu syarat-syarat tertentu, sebagai guru yang profesional harus bisa menguasai pendidikan dan pengajaran dengan berbagai macam ilmu pengetahuan yang dipelajari dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu.<sup>15</sup>

#### **b. Peran dan Fungsi Guru**

Guru mempunyai keterkaitan antara peran dan fungsi yang tidak dapat dipisah, antara kemampuan untuk mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Kemampuan tersebut adalah kemampuan

---

<sup>14</sup> Nur Illahi, ‘Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial’, *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21.1 (2020), 1–20

<sup>15</sup> Heriyansyah Heriyansyah, ‘Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah’, *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1.01 (2018), 116–27.

integratif yang antara satu sama lain tidak bisa dipisahkan.<sup>16</sup> Menurut Thomas E.Curtis dan Wilma W.Bidwell bahwa proses pembelajaran dikelas guru memiliki peranan yang lebih spesifik dalam proses belajar mengajar. Peranan guru mencakup pengorganisasian lingkungan belajar siswa dan juga fasilitator belajar siswa.<sup>17</sup> Berikut beberapa peran guru dalam proses kegiatan belajar mengajar antara lain:

1) Guru sebagai sumber belajar

Peran guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran.

2) Guru sebagai fasilitator

Peran guru sebagai fasilitator dalam memberikan pelayanan untuk siswa sehingga siswa mudah untuk memahami dan menerima materi pelajaran.

3) Guru sebagai pembimbing

Peran guru sebagai pembimbing dapat diartikan membimbing siswa agar bisa menemukan potensi yang dimiliki, membimbing siswa untuk mencapai dan melakukan tugas sesuai perkembangan mereka sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagai seorang individu yang ideal yang menjadi harapan untuk orang tua ataupun masyarakat.

4) Guru sebagai demonstrator

Guru mempunyai peran sebagai demonstrator untuk menunjukkan sikap-sikap yang dapat menginspirasi siswa untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.

5) Guru sebagai pengelola

Guru mempunyai peran untuk memegang kendali suasana dalam proses pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Ahmad Sopian, 'Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan', *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1.1 (2016), 88–97.

<sup>17</sup> Muh Zein, 'Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran', *Jurnal Perkembangan Surabaya*, 2.12 (2021), 1–12.

6) Guru sebagai penasehat

Guru berperan sebagai penasehat karena guru orang yang mentransfer nilai-nilai atau norma yang menunjukkan identitas sebagai guru. Guru dianggap sebagai orang yang tahu segalanya yang bisa menyelesaikan masalah terutama yang berkaitan dengan pendidikan. Peran guru sebagai penasehat sangat diperlukan.

7) Guru sebagai innovator

Sebagai inovator guru harus bisa menginovasi atau melakukan pembaharuan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa, dalam hal ini guru menggunakan bermacam metode pembelajaran dengan berbagai teknik.<sup>18</sup>

8) Guru sebagai motivator

Guru mempunyai peran penting untuk menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri siswa, sehingga proses pembelajaran akan berhasil bila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

9) Guru sebagai pelatih

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran tentu membutuhkan latihan keterampilan baik secara intelektual ataupun motorik. Maka dalam hal ini guru bertindak sebagai pelatih untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa.

10) Guru sebagai evaluator

Setelah proses pembelajaran guru akan melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya mengenai keberhasilan siswa melainkan juga keberhasilan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>18</sup> Izhar, 'Peranan Guru Dan Dalam Pembelajaran Berkarakter Di Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019, 1096–1100.

### c. Tugas Guru

Seorang guru mempunyai banyak tugas seperti tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan dan tugas dalam bidang kemasyarakatan. Adapun tugas guru pada proses belajar mencakup tugas pedagogis dan tugas administrasi. Tugas pedagogis guru yaitu membimbing dan mendidik.

- 1) Tugas guru sebagai profesi antara lain mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik ialah mengajak, memotivasi, mendukung, membantu ataupun menginspirasi orang untuk melaksanakan kegiatan positif yang memiliki manfaat untuk orang lain. Sedangkan mengajar ialah menyampaikan pengetahuan pada siswa dengan memberikan stimulus, bimbingan atau mengarahkan dan juga memberikan dorongan pada siswa.
- 2) Tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah harus bisa memposisikan diri sebagai orang tua kedua. Guru harus bisa untuk menarik simpati para siswa sehingga bisa menjadi idola untuk para siswa.
- 3) Tugas guru dalam bidang kemasyarakatan ialah masyarakat memandang guru sebagai orang yang lebih terhormat di lingkungan, sebab dari seorang guru diharapkan masyarakat bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Tugas guru tidak sekedar didalam masyarakat saja, guru pada dasarnya adalah komponen strategi yang mempunyai peran penting untuk menentukan arah maju kehidupan bangsa.<sup>19</sup>

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “*motif*” yang artinya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kata motif berasal dari bahasa latin yaitu “*movere*” yang mempunyai arti bergerak.

---

<sup>19</sup> Arianti Arianti, ‘Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12.2 (2019), 117–34

Sedangkan motivasi bisa diartikan sebagai upaya penggerak yang telah menjadi aktif. Menurut Rianto, motivasi merupakan sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.<sup>20</sup>

Pandangan mengenai motivasi menurut Abraham Maslow motivasi adalah kebutuhan. Seperti kebutuhan untuk makan (*fisiologis*) agar perut tidak merasa lapar. Begitu juga dengan minat untuk belajar didorong karena menginginkan nilai yang bagus. Kata motivasi ini diartikan sebagai usaha untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Abraham Maslow motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh rasa untuk mencapai tujuan dalam hal ini prestasi atau hasil belajar yang baik. Motivasi bisa berasal dari faktor internal, kebutuhan pribadi, dan dorongan eksternal. Teori dari Maslow adalah kebutuhan tersusun dalam suatu hierarki yang biasanya dinyatakan dalam bentuk piramida. Konsep dari piramida ini berasal dari untuk memenuhi kebutuhan dalam tingkat yang lebih tinggi harus terlebih dulu memenuhi kebutuhan tingkat yang lebih rendah.

Dalam pendidikan guru perlu memperhatikan teori Maslow terutama didalam proses pendidikan dan pembelajaran. Teori ini bisa dijelaskan dengan istilah metode kolaboratif yang mana guru memberikan materi untuk proses pembelajaran. Menurut Abraham Maslow, seorang pengajar atau guru tidak boleh menyalahkan anak atas kejadian secara langsung, sebelum mengetahui ada kemungkinan proses pembelajaran yang tidak terpenuhi yang bisa disebabkan karena belum memahami atau mengerti. Bisa saja karena siswa belum makan pagi yang cukup, semalam tidurnya tidak nyenyak, ada

---

<sup>20</sup> Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar, 'Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.2 (2020), 69–74

masalah pribadi atau keluarga yang membuatnya cemas, takut, dan lainnya.

Makna dari hirarki keinginan Maslow ialah bahwa seorang guru berusaha untuk bisa memenuhi kebutuhan dasar peserta didiknya, dengan terpenuhinya kebutuhan dasar maka kebutuhan yang lebih tinggi juga bisa terpenuhi. Guru bertujuan untuk memenuhi akan kebutuhan siswa dari keamanan, cinta, harga diri juga mengenai pemenuhan diri. Selain itu guru juga mempunyai peran sebagai fasilitator siswa. Sekecil apapun motivasi yang diberikan akan berdampak pada pembelajaran siswa dikelas, dengan teori Abraham Maslow mengenai kebutuhan bahwa untuk mewujudkannya perlu motivasi dalam melakukannya. Seperti halnya dalam proses pembelajaran seorang siswa harus mempunyai rasa membutuhkan ilmu dari seorang guru.<sup>21</sup>

Mengutip dari pendapat menurut Mc. Donald, “*motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*” yang berarti motivasi merupakan suatu perubahan energi yang ada dalam diri seseorang yang disertai tanda timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Dari pendapat yang dikemukakan Mc. Donald terdapat tiga unsur yang saling terkait antara lain :

- 1) Motivasi dimulai ketika ada perubahan energi dari dalam diri.
- 2) Motivasi ditandai munculnya perasaan (affective arousal).
- 3) Motivasi juga disertai dengan tanda munculnya reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>22</sup>

Berbagai hal bisa terkandung dalam berbagai istilah mengenai motivasi, yaitu keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran,

---

<sup>21</sup> Dedi Dwi Cahyonom Hamda, Mohammad Khusnul, and Eka Danik Prahastiwi, ‘Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar’, *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), 37–48.

<sup>22</sup> Suharni and Purwanti, ‘Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2018), 131–45.

dorongan. Maka hal ini bisa diartikan motif adalah kondisi kejiwaan yang mendorong, mengaktifkan ataupun menggerakkan, dari motif inilah yang bisa mengarahkan dan menyalurkan sikap dan tindakan seseorang yang berkaitan dengan pencapaian tujuan. Maka dari itu motivasi dideskripsikan menjadi tiga unsur utama yaitu, kebutuhan, dorongan, dan juga tujuan.

Menurut Hellriegel dan Solum, motivasi adalah kekuatan yang bisa mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan, kekuatan ini ditimbulkan dari berbagai kebutuhan, seperti keinginan yang ingin dipenuhi, tingkah laku, tujuan, juga umpan balik. Jadi motivasi memang muncul dari dalam diri seseorang, akan tetapi munculnya ini sebab terangsang atau merasa terdorong dari unsur lain, dalam hal ini yaitu tujuan.<sup>23</sup>

Dalam hal ini motivasi adalah pengarah dalam kegiatan belajar untuk tujuan yang jelas yang diharapkan bisa tercapai. Dengan adanya motivasi di dalam diri siswa akan memberikan rangsangan atau keinginan untuk aktif bergerak menyalurkan bakat atau minat. Dengan mempunyai motivasi belajar siswa akan memberikan dampak atau pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan proses belajar ataupun hasil belajar siswa.<sup>24</sup>

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam belajar, sebab motivasi akan menentukan seberapa tinggi kesungguhan usaha siswa dalam belajar. Sadirman menyatakan ada tiga fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan sesuatu.
- 2) Menuntun arah tindakan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Memilah perbuatan, yaitu menentukan tindakan-tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.

---

<sup>23</sup> Suherman, 'Bimbingan Belajar', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 44.8 (2011), 1689–99.

<sup>24</sup> Amna Emda, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 172.

Motivasi sangat dibutuhkan untuk menentukan seberapa tinggi intensitas usaha belajar siswa. Menurut Djamarah terdapat tiga fungsi motivasi, antara lain:

- 1) Motivasi sebagai pendorong tindakan. Dalam hal ini motivasi berfungsi sebagai pendorong yang mempengaruhi sikap apa yang peserta didik ambil dalam rencana belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak tindakan.
- 3) Motivasi sebagai pengarah suatu tindakan, dalam hal ini siswa yang memiliki motivasi bisa memilih perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang tidak perlu dilakukan.<sup>25</sup>

### **c. Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman A.M terbentuknya motivasi terbagi menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, tanpa adanya rangsangan ataupun pengaruh dari luar. Motivasi ini dinilai lebih efektif karena ditimbulkan dari dalam diri seseorang.
- 2) Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang ditimbulkan karena rangsangan atau pengaruh dari luar. Orang melakukan sesuatu karena dorongan dari luar seperti menerima hadiah atau menghindari hukuman.

### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

#### **1) Faktor Instrinsik**

##### **a) Minat**

Siswa ketika mengerjakan tugas pada mata pelajaran yang ia minati akan menimbulkan efek positif bagi dirinya seperti merasa senang dan bahagia sehingga pelajaran yang mereka ikutin akan lebih terorganisir, bermakna, dan terperinci.

##### **b) Ekspektasi dan Nilai**

Siswa harus memiliki ekspektasi atau harapan yang tinggi untuk masa depan yang sukses. Lalu siswa juga harus merasa

---

<sup>25</sup> Suharni and Purwanti.

yakin ketika belajar dan dalam mengerjakan tugas akan ada manfaat secara langsung dan tidak langsung yang mereka capai. Kegiatan bisa bernilai tinggi saat dipandang sebagai saran untuk meraih tujuan yang diinginkan. Seperti halnya ketika siswa belajar dengan tekun dengan keinginan diterima di perguruan tinggi yang diinginkan, maka belajar sangat penting sebagai alat untuk masuk ke perguruan tinggi yang diinginkan dengan nilai yang bagus.

c) Tujuan

Siswa harus mempunyai tujuan belajar diantaranya memiliki tujuan penguasaan seperti keinginan untuk mendapatkan pengetahuan tambahan dan bisa menguasai keterampilan.<sup>26</sup>

## 2) Faktor Ekstrinsik

a) Keluarga

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dalam lingkungan keluarga siswa memperoleh pendidikan pertama sejak ia kecil, seperti pendidikan agama, mengenai nilai-nilai moral dan juga keterampilan. Adapun faktor-faktor yang bisa mempengaruhi belajar siswa didalam keluarga dengan cara didikan orang tua, pengertian orang tua, suasana rumah, latar belakang ekonomi dan budaya. Lingkungan keluarga sangat berpengaruh dalam mendukung proses kegiatan belajar siswa yang mendorong siswa untuk semangat belajar.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Putri Aulia Enan Dina, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu.', *Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2020, 23–24.

<sup>27</sup> Yusak Ratunguri, Deisye Supit, and Nurhayati Nurhayati, 'Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.12 (2022), 5740–46.

b) Lingkungan Sekolah

Sekolah yang memiliki kegiatan belajar yang baik, ditunjang dengan sarana prasarana yang bagus, serta suasana akademis yang bagus hal ini dapat menjadi faktor pendorong semangat siswa untuk belajar di sekolah.

Bisa disimpulkan terdapat banyak faktor yang bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan upaya guru ketika memberikan motivasi pada siswa, upaya dalam hal ini adalah bentuk strategi yang guru gunakan untuk memaksimalkan potensi siswa didalam dirinya agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

**e. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar seseorang adalah salah satu penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar antara lain :

- 1) Ada hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Terdapat dorongan dan kebutuhan untuk belajar.
- 3) Terdapat cita-cita dan harapan untuk masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Terdapat kegiatan yang menarik di dalam belajar.
- 6) Adanya situasi belajar yang nyaman, kondusif sehingga siswa bisa belajar dengan baik.<sup>28</sup>

Sedangkan menurut Sardiman, motivasi belajar mempunyai indikator antara lain:

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, dalam artian siswa tidak cepat merasa putus asa ketika menghadapi kesulitan.
- 3) Siswa menunjukkan minat dalam belajar.

---

<sup>28</sup> A. Muafiah Nasrah, 'Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19', *Riset Pendidikan Dasar*, 3.2 (2020), 207–13.

- 4) Lebih merasa senang bekerja secara mandiri.
- 5) Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang secara rutin.
- 6) Bisa mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah untuk melepaskan sesuatu yang diyakini.
- 8) Merasa senang ketika mencari dan memecahkan masalah terkait soal-soal.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan ketika siswa memiliki indikator diatas maka kemungkinan siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang baik yaitu dengan tekun dalam mengerjakan tugas, sadar akan kebutuhan belajar itu sendiri dan merasa senang apabila dapat menjawab atau mencari jawaban pertanyaan-pertanyaan yang guru berikan dengan baik.

#### **f. Peranan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran**

Motivasi belajar merupakan salah satu hal penting bagi siswa dan guru dalam pembelajaran. Untuk siswa pentingnya motivasi belajar antara lain :

- 1) Menyadarkan akan posisi siswa pada awal belajar, proses belajar dan hasil belajar.
- 2) Mengarahkan dalam kegiatan belajar.
- 3) Meningkatkan semangat belajar.
- 4) Menyadarkan mengenai adanya proses belajar lalu bertindak.

Motivasi belajar juga perlu diketahui oleh guru, sebab pengetahuan serta pemahaman mengenai motivasi belajar pada siswa mempunyai manfaat bagi guru, sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan dan membangkitkan atau memelihara semangat siswa dalam belajar.
- 2) Dapat mengetahui dan memahami tingkat motivasi belajar siswa yang berbeda-beda di kelas.

---

<sup>29</sup> Sitti Nurhalizah, 'Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi Di SMK Negeri 1 Makassar', 2018, 1-7.

- 3) Dapat memberi peluang bagi guru untuk membuat siswa belajar dengan berhasil. Mengenai profesi guru yang harus bisa membangkitkan minat siswa yang kurang menjadi semangat untuk belajar.
- 4) Lalu, meningkatkan peran guru sebagai penasehat, fasilitator, pendidik, dan penyemangat bagi siswa untuk membangkitkan motivasi belajar dalam pembelajaran.<sup>30</sup>

### 3. Joyfull Learning

#### a. Pengertian Joyfull Learning

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan bisa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning*. Joyfull learning adalah strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan belajar sambil bekerja atau *learning by doing*. Pembelajaran yang menyenangkan ini atau *joyfull learning* bisa membantu untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, dapat membangun konsep materi pelajaran dan kemampuan untuk merumuskan kesimpulan bagi siswa, juga membuat siswa berada di suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa membuat siswa senang menyukai materi yang diberikan guru ketika proses pembelajaran karena proses belajar ini di desain lebih dinamis, menekankan dengan hal-hal visual, dan tentunya menyenangkan.<sup>31</sup>

Menurut Mulyasa, pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* adalah suatu proses pembelajaran yang memiliki keterikatan yang kuat antara guru dan peserta didik, tanpa ada rasa terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Hal ini berarti pembelajaran menyenangkan terdapat pola hubungan yang baik diantara guru dan

---

<sup>30</sup> Tri Rumhadi, 'Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11.1 (2017), 33–41.

<sup>31</sup> Daniel Rudjiono, Khoirur Rozikin, and Nuris Setiawan, 'Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris', *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14.2 (2021), 190–97.

siswa di dalam proses pembelajaran.<sup>32</sup> Sama halnya dengan pandangan menurut Ismail bahwa *joyfull learning* atau pembelajaran menyenangkan ini merupakan sebuah proses yang berada dalam pembelajaran yang berlangsung dengan menyenangkan juga mengesankan untuk membuat siswa itu berminat dengan aktif terlibat dalam proses belajar itu.<sup>33</sup>

Wahono mengemukakan strategi pembelajaran *joyfull learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan dalam hal ini pembelajaran yang bisa dinikmati siswa tanpa merasa ada tekanan, bermakna sendiri berarti pengetahuan dan keterampilan yang diterima siswa ketika proses pembelajaran bisa bermanfaat untuk kehidupannya. Ketika siswa berada di suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan bisa menarik minat siswa untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa mempunyai motivasi belajar dalam hal ini sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>34</sup>

Menurut Djamarah, pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* adalah pembelajaran yang di desain untuk menciptakan suasana belajar yang ceria, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan bisa dilihat dari besarnya antusias atau perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan sehingga hasil belajarnya bisa meningkat. Selain itu diharapkan dalam jangka panjang siswa menjadi senang untuk belajar sehingga dapat tercipta sikap belajar mandiri dalam diri.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> Nur Rahmad Maulidia, 'Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar', 4.1 (2016), 1–23.

<sup>33</sup> H. Aswan, 'Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi', *Aswada Pressindo*, 2016, p. 88.

<sup>34</sup> Suffiani Suffiani and Marzuki Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan', *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7.1 (2021), 121.

<sup>35</sup> Arry Patriasurya Azhar and Zaenab Fuji Rahayu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning Bagi Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 36–48.

Berdasarkan keterangan diatas bisa disimpulkan bahwa *joyfull learning* atau pembelajaran menyenangkan adalah strategi untuk membangkitkan motivasi, minat, semangat dan juga meningkatkan kreativitas peserta didik ketika proses pembelajaran didalam suasana belajar yang menyenangkan. Menyenangkan dalam hal ini mengandung unsur “*inner motivation*” yang berarti dorongan untuk ingin selalu mengetahui dan berusaha untuk mencari tahu.

#### **b. Ciri-ciri Pembelajaran Joyfull Learning**

Joyfull Learning atau pembelajaran menyenangkan yang melibatkan dengan rasa senang, nyaman, dan bahagia ketika dalam proses belajar, ciri-ciri dalam pembelajaran yang menyenangkan antara lain :

- 1) Adanya lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan tidak membuat siswa takut, merasa tertekan, dan tidak membuat siswa kurang percaya diri atau ragu mengutarakan sesuatu.
- 2) Terjamin adanya ketersediaan materi pelajaran dengan metode yang relevan.
- 3) Terdapat kondisi belajar yang *challenging* atau menantang bagi siswa untuk bisa berpikir kedepan dan bisa mengeksplor materi pelajaran yang sedang dipelajari siswa.
- 4) Berada di kondisi belajar yang memiliki emosional positif ketika siswa belajar bersama-sama, dan adanya dorongan semangat, motivasi, juga dukungan yang antusias.

Prinsip pada pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* ialah apabila siswa merasa senang dan belajar mereka akan mengetahui untuk apa dia belajar. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya pelajaran yang para siswanya tertawa terbahak-bahak, melainkan di dalam suatu pembelajaran yang mempunyai keterikatan atau kohesi yang kuat diantara guru dan siswa dalam suasana belajar yang tidak ada tekanan, hanya sebuah komunikasi yang saling mendukung pembelajaran. Hal ini yang akan memotivasi siswa untuk

terlibat aktif dalam suasana pembelajaran. Faktor utama untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

### c. Tahapan Penerapan Strategi Joyfull Learning

Strategi pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning* adalah salah satu cara yang bisa diterapkan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada rasa ketakutan atau tekanan di dalam proses pembelajaran. Berikut tahapan dalam penerapan *joyfull learning* sebagai berikut :

#### 1) Tahap Persiapan

Tahap ini berkaitan dengan kesiapan siswa untuk mulai belajar. Guru memulai dengan memberikan ice breaking yang bisa membuat siswa tidak merasa tertekan, takut, dan siswa menjadi tertarik untuk pembelajaran, guru bisa menyiapkan permainan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan melalui tanya jawab.

#### 2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian ini untuk mengawali proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan positif. Dalam tahap ini penyampaian materi yang diberikan guru akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan materi pembelajaran disampaikan dengan permainan, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

#### 3) Tahap Penutup

Pada tahap penutup ini guru memberikan penguatan kembali mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan dan bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang

telah dipelajari lalu menutup pembelajaran dengan ucapan atau nyanyian yang menyenangkan untuk siswa.<sup>36</sup>

#### **d. Tujuan dan Manfaat Strategi Joyfull Learning**

Tujuan dari strategi pembelajaran *joyfull learning* yang dikemukakan oleh Rusman bahwa agar siswa mempunyai motivasi yang besar dalam pembelajaran maka pembelajaran dilakukan dengan nyaman dan menyenangkan yang melibatkan siswa secara fisik ataupun psikis. Selain itu, Uno mengemukakan bahwa tujuan dari strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* supaya guru bisa memunculkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga ketika guru mentransfer ilmu pengetahuan guru tidak hanya menjadi sebagai fasilitator. Dengan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran dan pembelajaran yang telah dilakukan mempunyai kesan yang bermakna dengan penguatan yang diberikan dan umpan balik yang dilakukan guru.<sup>37</sup>

Sedangkan manfaat dalam strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* didalam kegiatan pembelajaran bisa dirasakan guru apabila guru dapat memperhatikan hal-hal berikut ini :

- 1) Dapat memahami sifat yang dimiliki siswa.
- 2) Dapat lebih mengenal siswa secara perindividu.
- 3) Dari perilaku yang dimiliki siswa guru dapat memanfaatkan untuk pengorganisasian belajar.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan mampu untuk memecahkan suatu masalah.
- 5) Dapat mengoptimalkan ruang kelas untuk lingkungan belajar yang menarik.

---

<sup>36</sup> Nurul Azmi, 'Penerapan Metode Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sdn 27', 2015.

<sup>37</sup> Sufiani and Marzuki.

- 6) Dapat memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- 7) Dapat membedakan antara aktif fisik dan aktif mental pada siswa.<sup>38</sup>

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat dari pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* dapat menggali potensi-potensi yang ada dalam diri siswa sehingga bisa memberikan siswa tantangan untuk berpikir juga keinginan belajar yang lebih dengan penuh percaya diri dan dapat mandiri untuk mengembangkan potensi yang dimiliki masing-masing siswa dengan maksimal.

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Joyfull Learning

Pada pelaksanaan pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* memiliki kelebihan dan kekurangannya yaitu :

##### 1) Kelebihan dari Strategi Joyfull Learning

###### a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan

Dalam kegiatan pembelajaran ini melibatkan kinerja otak kiri dan kanan yang bisa membuat siswa belajar dengan ringan, menyenangkan dan siswa merasa tidak tertekan atau stress dalam belajarnya.

###### b) Banyak model yang bisa diterapkan

Dalam strategi *joyfull learning* ini terdapat banyak jenis model yang bisa dikombinasikan maupun diterapkan dengan model lainnya sehingga kita dapat menentukan jenis model apa yang akan kita gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

###### c) Merangsang kreativitas dan aktivitas

Kreativitas dapat tercipta ketika kita bisa mengkombinasikan informasi yang ada di otak kita dengan informasi lain sehingga akan muncul hal baru yang memiliki nilai tambah. Ketika guru dengan penguasaan materi yang baik

---

<sup>38</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, 7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), .99-105.

bisa mengemas atau mendesain cara menyajikan materi pembelajaran dengan menarik dan berbagai variasi yang bisa digunakan agar siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan suasana hati yang senang diikuti dengan semangat yang tinggi.

- d) Adapun kelebihan dari strategi pembelajaran ini tidak membuat siswa merasa takut salah, takut untuk ditertawakan ketika mengutarakan pendapat ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. *Learning is fun* adalah kunci yang diterapkan dalam pembelajaran ini karena ketika siswa sudah menanamkan bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan maka tidak akan ada siswa yang pasif ketika didalam kelas, merasa tertekan atau takut, dan rasa bosan ketika belajar.<sup>39</sup>

## 2) Kekurangan dari strategi Joyfull Learning

- a) Bila guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka suasana kelas dapat menjadi ramai dan susah untuk di kendalikan para siswanya.
- b) Guru juga harus memiliki kreatifitas yang tinggi agar siswa tidak cepat merasa bosan ketika menerima pembelajaran.
- c) Selain itu juga guru harus menguasai banyak metode, teknik, dan pendekatan dalam pembelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

Seorang guru dituntut untuk melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih didominasi oleh guru juga lebih menekankan terhadap aspek kognitifnya saja, sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan, pembelajaran menjadi kaku, kurang bervariasi, dan kurang menyenangkan. Proses pembelajaran seperti itu yang membuat siswa berpendapat bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan, monoton, dan hanya berbasis pada hafalan.

---

<sup>39</sup> Riska Ariana, 'Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Pesisir Barat', 2016, 1–23.

Sementara pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* menawarkan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, demokratis, membuat siswa berpikir kreatif, siswa tidak merasa tertekan (*not under pressure*) juga memberikan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, meningkatkan motivasi belajar dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Malang”. Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi Joyfull Learning dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang. Pada penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti terjun langsung ke lapangan untuk bertemu dengan sumber informan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (*qualitative research*) yang digunakan untuk mengetahui ataupun menggambarkan kenyataan dari kejadian yang sedang diteliti sehingga bisa memudahkan untuk memperoleh data yang objektif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat alamiah dan data yang diperoleh berupa deskriptif yang mana dalam metode ini bisa digunakan dan dilakukan untuk penelitian di bidang sosial termasuk juga di bidang pendidikan.<sup>40</sup>

Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Denzin dan Liconl bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, yang dimaksudkan untuk menafsirkan suatu kejadian atau fenomena yang terjadi yang dilaksanakan dengan berbagai metode yang terdapat dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasa digunakan adalah wawancara, pengamatan, juga pemanfaatan dokumen yang telah diamati oleh peneliti.<sup>41</sup>

Dengan pendekatan penelitian kualitatif pada penelitian ini menjelaskan segala sesuatu yang berkaitan dengan Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang.

---

<sup>40</sup> Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal.89.

<sup>41</sup> Muhammad Rijal Fadli, 'Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif', *Humanika*, 21.1 (2021), 33–54

## **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian kualitatif kehadiran seorang peneliti memiliki fungsi sebagai subjek untuk mengumpulkan data, menganalisis data yang telah terkumpul, dan melaporkan hasil dari penelitian yang telah didapatkan melalui sumber data sebagai informan dan pengumpulan data. Peneliti kualitatif berperan sebagai *human instrument*, sebagai yang memutuskan dalam proses penelitian, orang yang dipilih sebagai narasumber, pengumpul data, penilai dari kualitas data, penafsir data, dan sebagai pembuat kesimpulan dari penelitiannya.

Sehubungan dengan penelitian ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian ini untuk langkah awal sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan *pra-research* dengan melakukan observasi ke lapangan di SMPN 13 Kota Malang sehingga peneliti dapat menemukan mengenai gambaran umum yang terkait dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS khususnya di kelas VII SMPN 13 Kota Malang. Lalu selanjutnya peneliti telah mengumpulkan data yang sesuai dengan judul yang akan diteliti melalui wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS dan siswa, selanjutnya peneliti telah terjun langsung ke lokasi penelitian sesuai dengan jadwal yang telah disepakati oleh peneliti dan narasumber atau pihak informan pada tanggal 3 Agustus 2023.

## **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah letak suatu penelitian yang akan dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang bisa digunakan serta yang berhubungan dengan masalah atau kepentingan peneliti dalam rangka penelitiannya. Pada penelitian ini lokasi penelitian berada di SMPN 13 Kota Malang yang terletak di Jalan Sunan Ampel II, Dinoyo, Kec.Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. SMPN 13 Malang ini merupakan salah satu sekolah dengan akreditasi A. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut pertama, karena ditemukan gambaran umum dan informasi mengenai arah yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu pembelajaran IPS yang cenderung berpusat pada guru, pembelajaran yang

kurang bervariasi menyebabkan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran kurang optimal. Kedua, karena lokasi penelitian yang dekat dan bisa mudah untuk dijangkau.

#### **D. Data dan Sumber Data**

Data pada suatu penelitian merupakan hal yang sangat penting. Data adalah kumpulan informasi atau keterangan yang didapatkan dengan melakukan pengamatan atau diperoleh dari sumber-sumber tertentu yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk dianalisis untuk menarik kesimpulan. Sedangkan sumber data merupakan subjek darimana data itu diperoleh. Dengan adanya data yang terkait maka bisa diakui keabsahan penelitiannya.

##### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung ketika peneliti terjun langsung ke lapangan. Data primer ini diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh dari narasumber untuk mendapatkan informasi atau data mengenai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang. Adapun data primer yang diperoleh dengan melalui kegiatan wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VII I, dan beberapa siswa kelas VII I SMPN 13 Kota Malang

##### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari jurnal-jurnal referensi maupun hasil dari laporan penelitian terdahulu, data ini sebagai pelengkap dari data primer penelitian. Dalam penelitian ini sumber data sekunder didapatkan peneliti dari pihak sekolah berbentuk RPP, struktur organisasi, profil sekolah, dan hasil foto pada saat penelitian berlangsung, lalu jurnal ilmiah, artikel maupun sumber literatur lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dipakai diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi pada sumber data primer ketika berada di lapangan.

### 1. Observasi

Observasi adalah cara yang digunakan untuk pengumpulan data dengan mengamati tingkah laku atau objek terkait dengan fenomena maupun fakta yang terjadi di lapangan berdasarkan fenomena yang sedang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi langsung di sekolah. Peneliti ingin mengetahui dan melihat bagaimana guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas selama pembelajaran.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan antara dua orang atau bergantian dengan memberikan informasi dengan tanya jawab. Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan untuk menjawab pertanyaan terkait dengan permasalahan perencanaan dan pelaksanaan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan strategi *joyfull learning*. Pada wawancara terkait dengan pembahasan ini guru mata pelajaran IPS kelas VII I dan beberapa siswa kelas VII I SMPN 13 Kota Malang.

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi merupakan suatu teknik yang dapat digunakan oleh peneliti kualitatif untuk mendapatkan keterangan dari sudut pandang melalui alat yang tercatat ataupun berupa dokumen yang memang dicatat langsung oleh sumber terkait seperti, dokumen resmi, referensi-referensi, foto-foto ataupun video. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi hasil data primer yang telah didapatkan. Pada penelitian ini, telah terdapat beberapa dokumen yang diperlukan untuk penelitian yaitu, profil sekolah SMPN 13 Kota

Malang, perangkat pembelajaran untuk pembelajaran IPS, proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS, dan proses wawancara dengan pihak informan.

## **F. Analisis Data**

Dalam penelitian kualitatif, analisis data telah dilakukan dari proses pengumpulan data dan juga saat sudah memperoleh data pada waktu tertentu. Analisis data merupakan upaya mencari dan menata dengan sistematis hasil dari obeservasi, wawancara, dan lainnya agar peneliti meningkatkan pemahamannya tentang masalah yang diteliti dan dapat menyajikannya sebagai temuan untuk orang lain.<sup>42</sup> Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif dimana yang berarti analisis data yang telah diperoleh dalam bentuk tulisan atau gambar dan bukan berupa angka. Menurut pandangan Miles dan Huberman di dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif harus dikerjakan secara interaktif yang terjadi dalam waktu yang lama sampai data yang didapatkan. Prosedur analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu :

### **1. Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### **2. Reduksi Data**

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pengumpulan, pemilihan, fokus pada hal yang dianggap penting. Lalu data yang telah direduksi bisa menyajikan keterangan yang jelas, membuat peneliti mudah untuk melakukan pengambilan data setelahnya terkait dengan informasi yang penting dan gambaran umum mengenai pembahasan pada penelitian.

### **3. Penyajian Data**

Setelah melakukan reduksi data kemudian menyajikan atau mendisplay data. Miles dan Huberman dalam Sugiyono menyatakan bahwa paling utama atau paling umum yang digunakan untuk

---

<sup>42</sup> Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.33 (2019), 81

menyajikan data penelitian kualitatif dengan menggunakan teks berupa naratif. Dalam penyajian data ini bisa berbentuk bagan, deskripsi singkat, diagram dan sebagainya. Dari kegiatan reduksi data dan deskripsi berdasarkan fokus penelitian, penyajian data dengan penjelasan dan penarikan kesimpulan sesuai

#### 4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Selanjutnya setelah reduksi data dan penyajian data prosedur selanjutnya ialah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada prosedur penelitian ini membuat kesimpulan dari hasil wawancara, observasi, juga dokumentasi, proses untuk menyimpulkan data didapat dari data-data yang telah didapatkan selama penelitian. Fokus dari penelitian kualitatif masih bersifat tidak tetap, maka setelah melakukan penelitian akan memperoleh suatu kesimpulan yang otentik atau faktual.

### G. Uji Keabsahan Data

Pengujian validitas dalam penelitian kualitatif juga disebut dengan pemeriksaan keabsahan data. Dalam penelitian ini pemeriksaan keabsahan data teknik yang digunakan ialah triangulasi. Triangulasi ialah suatu teknik pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan data untuk pengecekan atau membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara dan juga hasil dokumentasi.<sup>43</sup> Adapun tujuan triangulasi data agar hasil dari perbandingan yang telah digunakan dapat menyatakan pandangan dari data yang telah diperoleh.

Triangulasi data pada penelitian ini dengan cara mencari informasi yang terkait dengan berbagai metode ataupun sumber yang telah dilaksanakan untuk memperoleh data pada penelitian ini. Triangulasi data yang peneliti gunakan dengan membandingkan hasil dari observasi dengan hasil dokumentasi yang dilaksanakan pada guru dan siswa yang berkaitan dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang.

---

<sup>43</sup> Sumasno Hadi, 'Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22.1 (2016), 76.

Pada penelitian ini, triangulasi digunakan untuk mengecek data dari berbagai sumber. Triangulasi sumber dan triangulasi Teknik merupakan dua metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

1. Triangulasi Sumber

Pengecekan data dari berbagai sumber dikenal dengan istilah triangulasi sumber, selanjutnya mengidentifikasi dan membatasi perbedaan dan persamaan sudut pandang serta yang paling khusus. Hal ini disebabkan fakta bahwa triangulasi mencegah generalisasi dari sumber data yang diperoleh. Sumber yang diperoleh adalah berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII I dan siswa kelas VII I SMPN 13 Kota Malang.

2. Triangulasi Teknik

Teknik yang digunakan peneliti adalah observasi kelas terhadap siswa kelas VII I, dilanjutkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII I dan siswa kelas VII I, serta dokumentasi berupa data sekolah, dokumentasi saat kegiatan berlangsung yang dilakukan peneliti sebagai data tambahan.

## **H. Prosedur Penelitian**

Prosedur atau tahapan dalam penelitian adalah cara yang dilakukan dalam penerapan penelitian yang terbagi menjadi tiga tahapan antara lain:

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap ini peneliti mencatat konsep penelitian, memilih tempat penelitian yakni di SMPN 13 Kota Malang, mengurus surat perizinan penelitian di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, lalu melakukan observasi di lapangan, serta bertemu dan berdiskusi mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan bersama dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 13 Kota Malang.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan ini peneliti telah mengumpulkan data juga menelaah data yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Dalam tahap penelitian ini peneliti membagi kedalam tiga tahapan antara lain:

*Tahap pertama*, peneliti melaksanakan wawancara pada guru mata pelajaran IPS kelas VII dan siswa kelas VII sesuai dengan yang dirancang peneliti.

*Tahap kedua*, peneliti mengumpulkan data seperti dokumen-dokumen terkait profil sekolah, perangkat pembelajaran IPS, proses pembelajaran di kelas, serta bagaimana antusias siswa mengikuti proses belajar.

*Tahap ketiga*, peneliti mengecek kembali dari hasil penelitian yang dilakukan bila terdapat hal-hal yang kurang maka bisa mengumpulkan data kembali sebelum waktu penelitian selesai.

### 3. Tahap Penyelesaian

Tahap ini adalah tahapan akhir dalam penelitian, peneliti memaparkan hasil data yang diperoleh lalu melakukan pengolahan data dan menyimpulkan untuk kemudian menyusun hasil penelitian.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

##### 1. Profil Sekolah SMPN 13 Kota Malang

SMPN 13 Malang yang terletak di Jln. Sunan Ampel 2, RT 9 / RW 2, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur dengan kode pos 65144 merupakan satuan pendidikan jenjang pertama atau SMP yang kegiatannya berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini memiliki NSS 201056104087 dan NPSN 20533785. Berada di tempat yang strategis, dengan status akreditasi A.

Dipimpin oleh Bapak Drs. Bambang Tri Budiono, M.Pd, SMPN 13 Malang merupakan salah satu sekolah yang ikut serta dalam program adiwiyata. Melalui program-program lingkungan hidup yang diterapkan sekolah ini mempunyai lingkungan sekolah sehat, bersih, dan indah. Sekolah ini memiliki luas tanah sekitar 11.502 m<sup>2</sup>, dengan luas tanah terbangun 3.848 m<sup>2</sup>, lalu luas tanah siap bangun 2.000 m<sup>2</sup> dan luas lantai atas siap bangun 200 m<sup>2</sup>. Sekolah ini juga memiliki sarana prasarana yang baik untuk menunjang aktivitas pembelajaran.

Sekolah ini menggunakan 2 kurikulum, yaitu kurikulum merdeka untuk kelas 7 dan 8 sedangkan kurikulum 2013 untuk kelas 9. SMPN 13 Malang adalah sekolah negeri yang mengamalkan wawasan lingkungan dan profil pelajar Pancasila kepada peserta didik. Ekstrakurikuler wajib seperti pramuka juga menjadi kegiatan yang wajib diikuti setiap hari jum'at oleh peserta didik.

##### 2. Sejarah Sekolah SMPN 13 Kota Malang

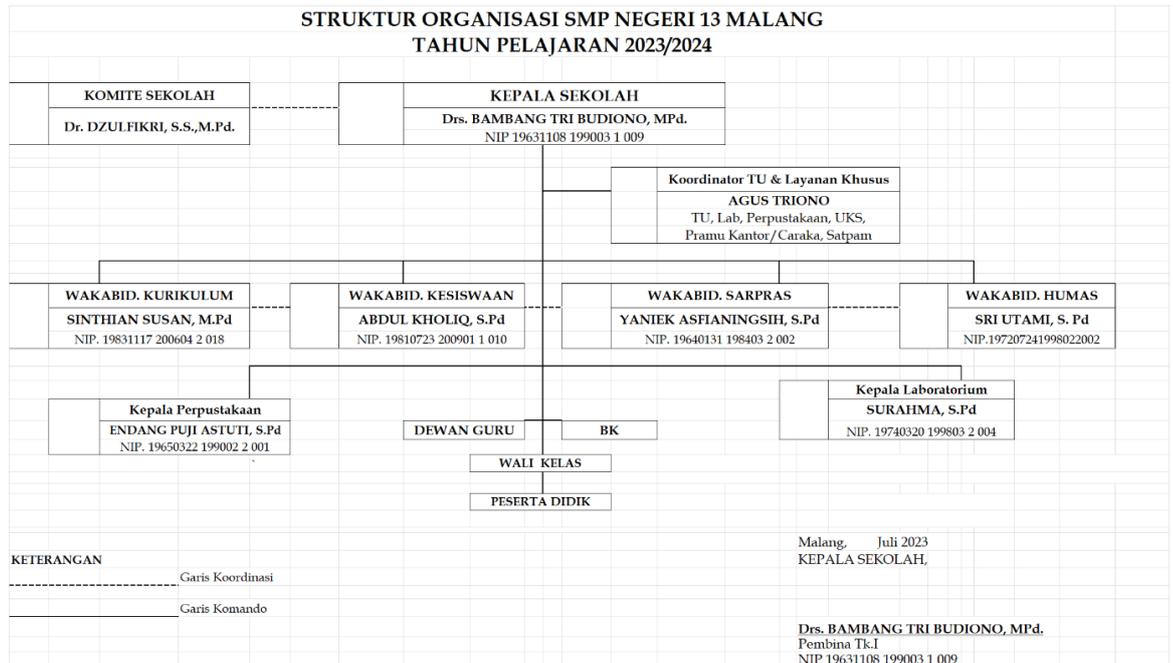
Awalnya SMPN 13 Kota Malang adalah sekolah filial SMPN 1 Malang pada tahun 1983 yang mempunyai tujuan sebagai sekolah yang

menampung sebagian siswa SMPN 1 Malang yang melebihi target jumlah kelas yang telah disediakan. Seluruh guru dan staf akademik SMPN 13 Kota Malang juga awalnya berasal dari SMPN 1 Kota Malang, sedangkan kepala sekolah yang menjabat pada waktu adalah Bapak Drs. Suwandi dengan PLH (Pelaksanaan Harian) Ibu dra. Toeti Antasy. Sekolah filial ini bertempat di SDN 7 Dinoyo Malang dengan jumlah sebanyak 2 ruang untuk kelas 1. Akhir tahun 1984 SMPN 13 Kota Malang ini pindah dan menempati SMPS di Jalan Veteran yang sekarang ditempati SMKN 2 Kota Malang.

Adanya perkembangan dengan jumlah siswa yang makin banyak dan atas prakarsa dari berbagai pihak, pada tahun 1985 mulai melaksanakan Pembangunan Gedung sekolah di Jalan Sunan Ampel II Kota Malang. Pada tahun 1985 SMPN 13 Filial SMPN 1 Malang diresmikan menjadi SMPN 13 Kota Malang, dengan jumlah siswa sebanyak 120, jumlah ruang kelas sebanyak 6 dan tenaga pengajar sebanyak 10 orang. Sejak dibangunnya Gedung sekolah yang baru ini, SMPN 13 Kota Malang banyak mengalami kemajuan dengan jumlah siswa yang pesat.

Sejak dipimpin oleh Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag tahun 2005 banyak kemajuan yang didapat. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya 52 tenaga professional, prestasi siswa dalam berbagai ajang perlombaan, serta dalam bidang kedisiplinan. Dengan berbagai prestasi yang didapat, menjadikan SMPN 13 Kota Malang terakreditasi A dan menjadi salah satu sekolah pada tahun 2007 yang mendapat status SSN (Standar Sekolah Nasional) di Kota Malang dan diharapkan selanjutnya berstatus SBI (Sekolah Bertaraf Internasional).

### 3. Struktur Organisasi Sekolah SMPN 13 Kota Malang



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMPN 13 Kota Malang.

### 4. Visi Misi Sekolah SMPN 13 Kota Malang

#### a. Visi

Visi tidak lain merupakan cita-cita moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang. Adapun visi SMP Negeri 13 adalah “Mewujudkan Insan Berkarakter Luhur, Berdaya Saing Global, Berbudaya Lingkungan”

Indikator Visi :

- 1) Terwujudnya warga sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dengan menjalankan ajaran agama yang dianut.
- 2) Terwujudnya warga sekolah yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur serta menjunjung tinggi norma agama, sosial, dan budaya Indonesia.
- 3) Terwujudnya pelajar yang memiliki jiwa kreatif, bernalar kritis, mandiri, bergotong-royong, dan berkebhinekaan

global.

- 4) Terwujudnya pelajar yang memahami ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta terampil dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilannya untuk memecahkan masalah riil di masyarakat.
- 5) Terwujudnya pelajar yang memiliki kompetensi literasi dan numerasi yang tinggi untuk mampu bersaing di jejang pendidikan berikutnya.
- 6) Terwujudnya warga sekolah yang peduli terhadap pencegahan pencemaran, pencegahan kerusakan, pelestarian lingkungan, dan pemanfaatan lingkungan alam sebagai sumber belajar.
- 7) Terciptanya suasana dan lingkungan sekolah yang sehat, aman, nyaman, dan kondusif.

**b. Misi**

Adapun misi yang dirumuskan berdasar visi adalah sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan profil warga sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dengan rajin mengamalkan agama yang dianut sesuai dengan agama serta kepercayaan masing-masing.
- 2) Mewujudkan profil warga sekolah yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur yang menjunjung tinggi norma agama, sosial, budaya dan menghargai keberagamannya.
- 3) Mewujudkan profil warga sekolah yang kreatif, kritis, mandiri, bergotong-royong, dan berkebhinekaan global melalui pendidikan berbasis kecakapan abad 21.
- 4) Menciptakan pembelajaran bermakna berbasis ilmu pengetahuan, teknologi dan seni sesuai bakat, minat dan karakteristik peserta didik.
- 5) Meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi serta berkompetisi secara global melalui optimalisasi

pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler.

- 6) Menjamin hak belajar setiap peserta didik tanpa terkecuali termasuk anak yang berkebutuhan khusus (inklusi) sesuai kebutuhannya.
- 7) Mewujudkan pendidikan yang mengedepankan komunitas belajar sepanjang hayat (yaitu sekolah sebagai tempat saling belajar dan berkembang) bagi pendidik, peserta didik, serta orang tua dan masyarakat.
- 8) Mewujudkan warga sekolah yang peduli dan berempati terhadap pencegahan pencemaran, pencegahan kerusakan dan pelestarian lingkungan dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.
- 9) Mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, aman, nyaman, dan kondusif.
- 10) Meningkatkan kemitraan dengan orang tua, masyarakat dan instansi terkait untuk meningkatkan seluruh kompetensi sekolah dan warga sekolah.

**c. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai SMP Negeri 13 sebagai bentuk untuk mewujudkan visi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Tercapainya peningkatan keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan pembiasaan, intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler terpadu.
- 2) Terwujudnya warga sekolah yang menghargai dan menjunjung tinggi keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan social ekonomi dalam lingkup nasional.
- 3) Terwujudnya pendidikan yang mengedepankan pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

- 4) Terwujudnya pembelajaran yang bermakna yang berdefensiasi, bermutu dan relevan dengan kebutuhan era global.
- 5) Terwujudnya peningkatan kompetensi literasi dan numerasi yang tinggi untuk mampu bersaing di tingkat global.
- 6) Terwujudnya pendidikan yang menjamin hak belajar bagi setiap peserta didik.
- 7) Terwujudnya pendidikan yang mengedepankan pembentukan komunitas belajar sepanjang hayat.
- 8) Terwujudnya pendidikan lingkungan hidup pada semua kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan pengembangan diri.
- 9) Terwujudnya lingkungan sekolah sehat, sekolah ramah anak dan ramah sosial serta sekolah sahabat keluarga.
- 10) Terwujudnya peningkatan kemitraan untuk meningkatkan seluruh kompetensi sumber daya manusia dan sumber daya alam yang ada.

## **B. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan penjelasan mengenai informasi yang diperoleh oleh peneliti setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan. Dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran IPS peneliti dapat melakukan observasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS.

### **1. Strategi Joyfull Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang**

Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mana dengan menggunakan strategi tersebut proses pembelajaran akan berjalan dengan baik tanpa adanya tekanan.

Artinya bila tidak ada tekanan dalam proses belajar maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif, sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa ada rasa terpaksa. Seperti yang disampaikan oleh Pak Andika selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 13 Kota Malang bahwa:

“Kalau menurut saya pembelajaran yang menyenangkan itu pembelajaran yang tidak monoton, tidak menjenuhkan bagi siswa jadi guru tidak hanya masuk dalam kelas datang lalu memberi tugas saja melainkan memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik yang dapat digabungkan dengan materi atau tidak, seperti dengan game atau ice breaking”.<sup>44</sup>

**a. Tahap Persiapan**

Pembelajaran yang tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja melainkan disesuaikan dengan kondisi atau situasi peserta didik sehingga dapat tercipta pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning*. Diawali dengan kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam dan melakukan presensi kehadiran siswa setelah itu guru memberikan *ice breaking* kepada siswa sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran. Pernyataan ini didukung dengan pendapat salah satu siswa yaitu Naznin mengenai cara guru mengajar saat pembelajaran “Biasanya sebelum pembelajaran itu kita diajak relax dulu pikiran kita habis itu baru mulai pembelajaran”.<sup>45</sup>

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti berupa gambar seperti dibawah ini :

---

<sup>44</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd , selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

<sup>45</sup> Wawancara dengan Naznin Reyhana A, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.00 WIB



Gambar 4.2 Guru memberikan ice breaking sebelum pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yang mana dengan menggunakan strategi pembelajaran tersebut proses pembelajaran akan berjalan dengan baik tanpa tekanan. Artinya jika tidak ada tekanan dalam proses belajar maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif, sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan baik tanpa ada rasa terpaksa. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah pada tahap persiapan pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning*. Seperti yang disampaikan oleh Pak Andhika selaku guru IPS

“Sesuai mbak, karena anak smp masih kelas 7 juga peralihan dari sd jadi masih sesuai dan cocok untuk *joyfull learning* ini, bahkan mereka sangat enjoy dan gembira ketika sebagai siswa baru dan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan ini”.<sup>46</sup>

Berdasarkan hasil dari pemaparan tersebut, strategi *joyfull learning* sesuai dengan karakter siswa kelas VII di SMPN 13 Kota Malang. Mereka sangat enjoy yang artinya menikmati dan tidak ada tekanan ketika mengikuti proses pembelajaran. Meskipun mereka masih baru masuk sekolah di jenjang menengah pertama. Adapun yang disampaikan oleh Azaria Fahmi siswa kelas VII I bahwa :

---

<sup>46</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

“Suka, karena pembelajarannya jadi tidak monoton dan membosankan”. Disisi lain, Syifa Nadhifah mengatakan “Sangat menyukai, karena suasana kelas jadi menyenangkan dan tidak membuat ngantuk ketika pembelajaran ips”. Achmida Aulia Pasa juga menambahkan “Senang ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan karena membuat nyaman dan lebih konsentrasi tidak takut untuk belajar di kelas”.<sup>47</sup>

Pembelajaran menyenangkan yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VII I bukan sekedar belajar dengan senang-senang disertai tertawa terbahak-bahak, melainkan peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan rasa senang tanpa tekanan, baik dari guru maupun siswa. Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning* pada pembelajaran IPS dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan aktif sehingga mampu menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar. Seperti pernyataan Pak Andika mengenai kondisi kelas ketika menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* yakni:

“Iya lebih memperhatikan lebih senang dan kayak keaktifannya lebih ketika menggunakan strategi *joyfull learning* itu daripada hanya monoton guru yang hanya menjelaskan materi dan guru yang terus memberikan tugas anak anak kurang antusias gitu”. Selain itu Pak Andika juga menambahkan dengan pembelajaran yang menyenangkan juga untuk meningkatkan motivasi belajar “Iya tujuannya itu, misalkan anak-anak sudah tidak termotivasi dan tidak bersemangat apalagi ini pembelajaran IPS kebanyakan terkair dengan konsep beda lagi kalau olahraga itu praktek, gerak terus kalau IPS kan kebanyakan konsep jadi kalau tidak menyenangkan hanya dengan teacher center saja sudah pasti anak-anak ini tidak termotivasi untuk belajar”.<sup>48</sup>

Hal ini juga diperjelas dengan pernyataan Aisyah Saphire selaku peserta didik kelas VII dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu meningkatkan motivasi belajar:

---

<sup>47</sup> Wawancara dengan Azaria Fahmi R, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus pukul 11.10 WIB

<sup>48</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

“Menurut saya bisa alhamdulillah, karena dengan pembelajaran menyenangkan itu saya bisa lebih memahami materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar saya”. Disisi lain, Vavian mengatakan “Bisa banget, pembelajaran jadi ga bosen, kita bisa belajar sambil bermain dan itu bisa membuat saya mempunyai motivasi untuk belajar”. Vero menambahkan “Bisa, soalnya kan suasana kelas jadi tidak membosankan jadi bisa bikin semangat motivasi gitu”.<sup>49</sup>

Selain itu kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran IPS yang dilakukan Pak Andika di kelas VII tidak hanya di dalam ruang kelas saja melainkan juga dilaksanakan di luar kelas yang disesuaikan dengan kondisi serta isi materi agar tetap dapat menunjang kelancaran dari proses pembelajaran. Pernyataan ini dibuktikan oleh peneliti melalui observasi seperti gambar berikut :



Gambar 4.3 Proses pelaksanaan pembelajaran IPS di outdoor.

Hasil dari observasi peneliti ketika pembelajaran IPS sedang berlangsung siswa terlihat senang ketika diajak guru untuk melakukan pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran IPS menjadikan kegiatan belajar sebagai aktivitas yang memang dibutuhkan oleh peserta didik. Maka dari itu sebagai seorang guru harus kreatif dan inovatif supaya peserta didik berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

---

<sup>49</sup> Wawancara dengan Aisyah Saphire P, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.20 WIB

## b. Tahap Penyampaian

Strategi *joyfull learning*, bukan sekedar cara mengajarnya saja yang menyenangkan, akan tetapi semua yang ada di lingkungan belajar siswa dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Seperti pernyataan Pak Andika selaku guru IPS di kelas VII I :

“Harus ada kerjasama untuk menciptakan lingkungan belajar itu, biasanya dengan tutor sebaya itu penting, makanya disetiap kegiatan misalkan ingin membuat projek yang bagus maka susunan dari kelompok-kelompoknya juga harus yang bagus ada yang bisa diandalkan atau lebih memahami, lalu menengah dan siswa yang belum cukup memahami sehingga teman yang sudah paham dan mengerti bisa menutori teman-temannya kalau tidak ada kerjasama itu susah”.<sup>50</sup>

Hal ini terlihat dalam langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan Pak Andika sebelum membentuk kelompok-kelompok diskusi guru IPS menjelaskan materi terlebih dahulu disertai dengan tanya jawab seputar materi yang dijelaskan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.4 Guru menjelaskan materi didepan kelas

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan Pak Andika dengan membentuk kelompok-kelompok belajar agar siswa dapat belajar dengan tutor teman sebaya selain hanya

---

<sup>50</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

mendengarkan penjelasan guru saja. Seperti hasil gambar dokumentasi yang dilakukan peneliti dibawah ini :



Gambar 4.5 Aktivitas kelompok belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, setelah proses diskusi kelompok selesai guru menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan ringkasan atau hasil dari diskusi mereka di depan kelas. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide atau temuan dari hasil diskusi mereka kepada seluruh kelas. Ditunjukkan dengan hasil dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.6 Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok

Langkah ini tidak hanya memberikan penghargaan atas hasil diskusi siswa, melainkan guru juga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika kelompok ditunjuk, anggota dalam kelompok itu akan merasa dihargai untuk menyampaikan hasil dari diskusi kelompoknya. Hal ini menciptakan suasana kelas yang mendukung untuk memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tanpa tekanan di dalamnya.

Selain itu berdasarkan wawancara beberapa siswa di kelas VII I mengungkapkan kondisi belajar yang menyenangkan bisa membuat siswa merasa senang dan nyaman ketika guru menyampaikan pelajaran di kelas. Serupa dengan yang dikatakan oleh Jovita siswa kelas VII I :

“Tidak hanya pelajaran doang, tapi juga bermain game gitu yang masih berhubungan dengan materi, jadi kalau diberi pertanyaan tidak begitu takut untuk menjawab”.<sup>51</sup>

Dafne juga menambahkan :

“Kondisi belajar yang menyenangkan kak, soalnya setiap mau pelajaran itu biasanya ada yel-yelnya sebelum pembelajaran jadi kita juga senang”.<sup>52</sup>

Sedangkan menurut Iman :

“Kondisi belajar yang seru ketika guru membagi kelompok untuk belajar, diskusi dan juga bermain game itu enak”.<sup>53</sup> Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Adam bahwa “Saya lebih menyukai pembelajaran yang ada permainannya, karena biar ga bosan di kelas saat pembelajaran dengan pembelajaran menyenangkan kondisi kelas tidak tegang dan saya bisa semangat belajarnya”.<sup>54</sup>

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan Jovita Arindi A, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.35 WIB

<sup>52</sup> Wawancara dengan Dafne Venetica S, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.40 WIB

<sup>53</sup> Wawancara dengan Ahmad Sulaiman, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.25 WIB

<sup>54</sup> Wawancara dengan Muhammad Adam Haikal, siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.50 WIB

Setelah melakukan sesi diskusi terlihat guru membuat permainan yang relevan dengan materi pelajaran sebagai bagian dari strategi joyfull learning. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru membuat permainan yang tidak hanya menghibur melainkan juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Permainan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Pernyataan ini sesuai dengan hasil dokumentasi yang dilakukan peneliti seperti berikut :



Gambar 4.7 Guru membuat permainan yang dihubungkan dengan materi.

Dalam hal ini, motivasi belajar siswa terlihat jelas dari perasaan senang siswa ketika guru IPS menggunakan pembelajaran menyenangkan atau joyfull learning. Motivasi belajar siswa kelas VII I ini tergolong dalam kategori baik pernyataan ini didukung juga dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa siswa terlibat aktif saat pembelajaran berani bertanya kepada guru ketika masih ada materi yang belum dipahami. Selain itu siswa juga tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung karena pembelajaran IPS yang dirancang dengan menyenangkan. Seperti pendapat Jovita “Ada *ice breaking* itu menarik soalnya bikin semangat sebelum

pembelajaran”.<sup>55</sup> Serupa dengan pendapat Dafne “Ada *ice breaking* itu sih kak setiap pembelajaran Pak Andika trus ada yel-yel juga”.<sup>56</sup>

Kondisi belajar siswa juga salah satu poin penting yang termasuk dalam motivasi belajar yang dimiliki untuk pembelajaran IPS. Sesuai dengan pernyataan Pak Andika mengenai kondisi kelas ketika guru menggunakan pembelajaran yang menyenangkan “Kalau terkait kondusif atau tidak dalam pembelajaran biasanya saya itu melihat kondisinya dulu, kalau misalkan anak-anak pada saat pembelajaran itu sudah tertib nah itu pasti akan kondusif, tetapi jika tidak kondusif biasanya saya tidak terlalu ke *joyfull learning* karena melihat kondisi dikelasnya terlebih dahulu”.<sup>57</sup>

Selain kondisi belajar yang menyenangkan, fasilitas penunjang pembelajaran yang baik juga termasuk dalam aspek penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa seperti pernyataan Pak Andika

“Kalau fasilitas yang menunjang itu ya speaker kelas kemudian layar proyektor adanya media-media pembelajaran seperti atlas, globe semacam itu”.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan peneliti sesuai dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh Pak Andika bahwa dalam pembelajaran guru juga menyampaikan materi menggunakan layar proyektor agar siswa tidak bosan apabila guru hanya menggunakan ceramah saja dalam kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil gambar dokumentasi dibawah ini :

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Jovita Arindi A, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.35 WIB

<sup>56</sup> Wawancara dengan Dafne Venetica S, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.40 WIB

<sup>57</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB



Gambar 4.8 Guru memanfaatkan fasilitas sekolah berupa layar proyektor untuk menjelaskan materi.

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam sebuah kelas untuk memberikan kenyamanan kepada siswa. Seperti penyusunan meja dan kursi yang memungkinkan siswa dapat menerima akses informasi dengan baik dan merata. Dalam hasil observasi yang dilakukan peneliti terlihat bahwa guru membuat pengaturan tempat duduk siswa kelas VII hal ini dibuktikan dengan hasil dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.9 Pengaturan tempat duduk siswa di kelas VII I.

Dengan pengaturan yang baik, setiap siswa dapat dengan mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru dan merasakan keterlibatan dalam pembelajaran. Pengaturan meja dan kursi yang merata memastikan bahwa siswa dapat fokus pada

pembelajaran, hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk mendapatkan akses yang sama terhadap informasi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.

Selain itu terdapat usaha dari peserta didik yang mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami, seperti pernyataan Aisyah Sapphire siswa kelas VII I:

“Iya ada kak, saya biasanya baca buku lagi tentang materi yang belum paham, terkadang bertanya ke temen atau ke Pak Andika”. Selain itu Vavian menambahkan “Pastinya bertanya, tanya ke temen dulu soalnya saya kan duduk dibelakang jadi saya tanya ke temen dulu baru ke pak Andika jika belum paham saya”.<sup>58</sup>

Pernyataan diatas didukung juga dari hasil dokumentasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :



Gambar 4.10 Siswa aktif bertanya kepada guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan atau joyfull learning membuat siswa tidak takut untuk mengutarakan pendapat, bertanya saat pembelajaran. Pemaparan ini selaras dengan yang disampaikan oleh Pak Andika selaku guru IPS kelas VII I yakni :

“Iya ada mbak, kalau misalkan kita pakek joyfull learning itu anak-anak pasti ga takut untuk mengutarakan pendapatnya

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan Aisyah Sapphire P, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.20 WIB

atau sekedar bertanya, jadi pasti berani bertanya beda lagi kalau misalkan kita ga pakek joyfull learning, dianggap guru yang killer yang sering memarahi pasti anak-anak mau bertanya pun sudah pasti takut dan suasana dikelas jadi tegang saat pembelajaran yang ada malah tidak termotivasi anak-anak untuk belajar kalau seperti itu”.<sup>59</sup>

Dalam pembelajaran tentunya guru tidak lupa untuk membuat inovasi agar kegiatan belajar tidak terkesan monoton, seperti membuat kelompok diskusi yang kemudian hasil dari diskusi tersebut dipresentasikan di depan kelas, melakukan pembelajaran di luar kelas, membuat game pelajaran yang dikolaborasi antara bermain dan belajar sehingga peserta didik merasa senang dengan pembelajaran IPS yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperjelas dengan pernyataan Vavian “Bisa banget, pembelajaran jadi ga bosen, kita bisa belajar sambil bermain dan itu membuat saya mempunyai motivasi untuk belajar”.<sup>60</sup> Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terlihat siswa tidak merasa takut ketika maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini dibuktikan dengan gambar dibawah ini :



Gambar 4.11 Seorang siswa menjawab pertanyaan di papan tulis.

Disisi lain mengenai tugas yang diberikan oleh guru juga dikerjakan secara tuntas oleh siswa hal ini berdasarkan pernyataan

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00

<sup>60</sup> Wawancara dengan Vavian Dananjaya, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.20 WIB

dari Pak Andika selaku guru IPS kelas VII I “Kalau semester ini diawal sudah 85% lah saya lihat, yang kosong-kosong cuma sedikit karena konsisten dari evaluasi tahun lalu, kalau tahun lalu karena memang banyak yang diurus juga jadi wali kelas dan lain-lain maka banyak yang ketinggalan, kalau tahun ini atau 2 minggu ini saya sudah dapat 3 atau 4 nilai di masing-masing kelas”.<sup>61</sup> Hal ini juga diungkapkan oleh Azaria Fahmi siswa kelas VII “Iya menyelesaikan secara tuntas kak untuk tugas-tugas yang diberikan pak Andika”.<sup>62</sup> Serupa dengan yang dikatakan oleh Syifa Nadhifah “Iya tuntas setiap mengerjakan tugas IPS kak”.<sup>63</sup>

Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti ketika pembelajaran IPS terlihat bahwa siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan dibuktikan dengan hasil dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.12 Siswa sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

---

<sup>61</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

<sup>62</sup> Wawancara dengan Azaria Fahmi R, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.10 WIB

<sup>63</sup> Wawancara dengan Syifa Nadhifah, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.50 WIB

### c. Tahap Penutup

Adanya pemberian reward atau penghargaan dalam belajar juga merupakan salah satu hal yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang diberikan oleh guru ketika siswa sudah berhasil mengerjakan tugasnya dengan baik. Seperti yang dikatakan oleh Pak Andika :

“Macam-macam sih mbak rewardnya, pasti memberikan reward ada yang sederhananya aplause dari temen-temen, ada juga biasanya di tandatangan nilai saya beri contoh kata semangat, goodjob semacam gitu, hal-hal sederhana tapi kalau lebih dari itu sesekali saya beri snack jajan atau minuman bagi yang sudah berprestasi, biasanya saya gitu”.<sup>64</sup>

Pemberian reward atau penghargaan seperti ini tentunya menambah semangat belajar siswa di kelas, seperti yang dikatakan oleh Vero “Iya biasanya dikasih nilai tambahan dan juga kata-kata semangat gitu di buku catatan”<sup>65</sup>. Adam juga mengatakan “Iya dikasih, ya kadang tepuk tangan atau dibuku tulis biasanya dikasih kata goodjob, bagus kayak gitu sih disamping nilai”.<sup>66</sup> Hal tersebut dilakukan guru sebagai bentuk *reward* atas usaha yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran.

Diakhir pembelajaran guru memberikan arahan mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari berikutnya, melalui pembelajaran menyenangkan guru memberikan pra-pertanyaan yang merangsang pemikiran siswa mengenai materi yang akan dipelajari dan setelah itu diakhiri dengan doa. Dengan menggunakan *joyfull learning*, guru menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya mendidik secara efektif tetapi juga merangsang kreativitas dan semangat siswa.

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

<sup>65</sup> Wawancara dengan Vero Nathalie A, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.30 WIB

<sup>66</sup> Wawancara dengan Muhammad Adam Haikal, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.40 WIB

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa adanya pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap kegiatan belajar. Adanya strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* peserta didik merasa nyaman ketika belajar tanpa ada tekanan, mereka menikmati pembelajaran sehingga bisa mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

#### **d. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi dari strategi *joyfull learning* dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan untuk mengevaluasi keberhasilan dan efektivitas strategi tersebut berkaitan dengan keterlibatan siswa, pemahaman materi, respon emosional siswa, peningkatan motivasi belajar, umpan balik dari guru dan siswa. Guru selalu menyiapkan kegiatan pengajaran dimulai dengan menyiapkan materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan siswa, lalu memberikan siswa beberapa pertanyaan atau diskusi sebagai umpan balik, dan merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari.

## **2. Hambatan Serta Dukungan Guru IPS dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang**

### **a. Hambatan Guru IPS Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII di SMPN 13 Kota Malang**

Dalam proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari faktor pendukung dan juga penghambat, tak terkecuali ketika menggunakan strategi *joyfull learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Faktor terbesar sebenarnya berasal dari dalam diri individu yang disebut faktor internal, meskipun demikian kita tidak boleh mengabaikan bahwa faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi perubahan atau pencapaian tujuan. Adapun hambatan yang dialami oleh Pak Andika selaku guru IPS dalam melaksanakan pembelajaran dengan strategi menyenangkan sebagai berikut :

“Kesulitannya itu kalau ada beberapa anak yang melebihi batas menyenangkan, dengan menyenangkan itu biasanya peserta didik bercanda dengan memanggil nama orang tua, bersifat anarkis, diajak untuk joyfull dengan melakukan gerakan malah dorong-dorongan, bila hanya menggunakan lisan biasanya mengejek antar teman seperti itu yang dilakukan oleh beberapa siswa yang menyebabkan kendala seperti itu”.<sup>67</sup>

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh pak Andika selaku guru IPS bahwa kesulitan yang dihadapi terkadang muncul ketika ada beberapa peserta didik yang melewati batas kesenangan yang seharusnya di dalam pembelajaran. Kecerutan tersebut kadang-kadang melampaui batas dengan cara yang kurang baik, yang pada akhirnya menciptakan kendala dalam proses pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, penting bagi pendidik untuk mencari solusi yang bisa mengembalikan suasana pembelajaran kembali kondusif dan memastikan bahwa pembelajaran menyenangkan tetap berjalan sambil tetap menjaga kedisiplinan dan rasa hormat diantara peserta didik.

Selain pemaparan diatas adapun kendala lain ketika peserta didik diajak untuk belajar tanpa menerapkan strategi joyfull learning seringkali muncul tantangan yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Proses pembelajaran yang kurang menghibur dan kurang interaktif cenderung membuat peserta didik merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi. Seperti yang dikatakan Pak Andika:

“Anak-anak biasanya mengantuk karena jam terakhir, biasanya juga ada yang menyandarkan kepalanya di meja gitu sampai ada yang benar-benar tidur kalau misalkan pembelajarannya enggak menyenangkan, karena kan jam terakhir juga makanya di jam terakhir itu sebelum saya mulai pembelajaran anak-anak itu saya suruh cuci muka jadi setiap 5 menit sebelum pembelajaran saya biarkan anak-anak ke

---

<sup>67</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

toilet biar refresh pikirannya, karena kalau pelajaran tapi tidak konsentrasi juga percuma”<sup>68</sup>.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terlihat seorang siswa menyandarkan kepalanya di meja seperti yang terlihat dari hasil dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.13 Seorang siswa menyandarkan kepala di meja.

Dari sini dapat diketahui bahwa pembelajaran di jam terakhir seringkali menjadi tantangan, siswa yang cenderung tidak fokus dan konsentrasi ketika pembelajaran. Oleh karena itu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik dengan cara yang kreatif sangat penting untuk meningkatkan motivasi serta keefektifan proses belajar mengajar. Melibatkan unsur-unsur yang menyenangkan dalam pembelajaran tidak hanya dapat membangkitkan minat peserta didik melainkan juga membantu mereka tetap terlibat aktif selama kegiatan belajar.

#### **b. Dukungan Guru IPS Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII di SMPN 13 Kota Malang**

Peran guru IPS dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting, karena tingkat motivasi yang tinggi menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai prestasi. Dengan memberikan

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

pendekatan yang ramah, mendukung serta informatif, guru bisa memotivasi siswa agar tertarik dan bersemangat dalam memahami serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi yang dilakukan peneliti seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.14 Guru mendekati siswa sebagai bentuk perhatian dalam pembelajaran.

Dengan memberikan contoh relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan pemahaman yang mendalam guru bisa membantu siswa melihat nilai sebenarnya dari pembelajaran IPS. Seperti yang disampaikan oleh Pak Andika selaku guru IPS kelas VII I :

“Usaha besar untuk terciptanya motivasi belajar itu terkait dengan konsistensi kalau menurut saya, kalau besar hanya sekali juga percuma, jadi konsistensi kita sebagai guru menghargai hasil tugas anak-anak, hasil tugasnya benar-benar yang dinilai dikasih catatan gitu untuk menumbuhkan motivasi selain itu karakter tanggung jawab juga kepada anak. Kalau hasil kerja anak-anak tidak kita koreksi nah itu malah siswa tidak tanggung jawab jadi menyepelkan ‘ah tidak dinilai’ jadi usaha besarnya sih terkait dengan konsisten kita sebagai guru”.<sup>69</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas guru memahami bahwa dalam mendidik siswa dibutuhkan usaha yang besar untuk

---

<sup>69</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

menciptakan dan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, usaha besar dalam mendidik siswa terkait dengan konsistensi, karena motivasi belajar yang kuat dan karakter yang baik bukan sesuatu yang dapat dibangun hanya dengan sekali usaha.

Selain itu ketika ada siswa yang terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran guru harus bisa untuk mengidentifikasi penyebab siswa itu tidak bersemangat, apakah disebabkan karena kurang memahami materi, masalah pribadi atau yang lainnya. Seperti yang dipaparkan oleh Pak Andika :

“Biasanya kalau sudah begitu, kalau mereka ga semangat mengikuti pelajaran saya suruh untuk cuci muka lalu saya buat game dan ice breaking yang lumayan lama agar bangkit lagi semangat untuk belajarnya buat siswa yang keliatan malas, ngantuk gitu”.<sup>70</sup>

Dari pernyataan diatas diketahui bahwa guru dapat menggunakan strategi yang menyenangkan untuk menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik, dengan membuat game belajar, menciptakan lingkungan belajar yang senang, nyaman. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa guru membuat permainan saat pembelajaran.

Penting untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda dan tentu pendekatan yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan memotivasi siswa yang mungkin kurang semangat. Serupa dengan pemaparan ini Pak Andika juga memahami bahwa motivasi belajar itu berasal dari dalam diri siswa.

“Iya pasti motivasi kan dari dalam diri ya mbak, ada dari dalam dan dari luar tapi memang motivasi dari dalam itu sangat penting karena kalau motivasi hanya dari luar saja tanpa ada dari dalam diri juga sama saja, jadi penting kayak kita mengajak anak-anak untuk belajar dengan cara yang

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

menyenangkan, fun, nyaman itu kan anak-anak akan termotivasi untuk belajar”.<sup>71</sup>

Selain itu pemberian reward saat siswa berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik adalah salah satu pendekatan yang bisa meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini merupakan cara yang positif untuk memberikan apresiasi dan pengakuan terhadap usaha dan prestasi yang telah diraih siswa. Reward seperti pujian, penghargaan kecil atau poin positif dapat membuat siswa merasa bangga atas kerja keras mereka. Hal ini membantu menciptakan lingkungan yang positif di kelas, dimana siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dengan semangat. Beberapa siswa juga mengungkapkan rasa senangnya ketika guru memberikan reward kepada mereka seperti yang disampaikan oleh Naznin :

“Iya kak senang soalnya kalau sudah selesai kita dikasih waktu untuk bermain, diberi tepuk tangan, atau kata-kata yang buat kita semangat gitu selesai mengerjakan tugas”.<sup>72</sup> Serupa dengan Naznin, Achmida juga mengatakan “Ada, Pak Andika biasanya ngasih tulisan di buku setelah menilai tugas”.<sup>73</sup> Imam juga menambahkan “ Iya biasanya kalau maju kedepan kelas gitu diberi applause trus dibuku catatan dikasih tulisan yang bikin semangat kayak goodjob gitu”.<sup>74</sup>

Dengan adanya dukungan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran menyenangkan atau joyfull learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan positif. Dengan mengaplikasikan strategi pembelajaran yang menyenangkan atau joyfull learning guru dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru juga berperan

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan Pak Andhika Pratama S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB

<sup>72</sup> Wawancara dengan Naznin Reyhana A, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.00 WIB

<sup>73</sup> Wawancara dengan Achmida Aulia P, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 24 Agustus 2023 pukul 11.55 WIB

<sup>74</sup> Wawancara dengan Ahmad Sulaiman, selaku siswa kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang, tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.25 WIB

dalam memahami kebutuhan individu siswanya dan memberikan dukungan yang sesuai untuk meningkatkan motivasi mereka.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Strategi Joyfull Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa strategi *joyfull learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena strategi pembelajaran ini bisa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak ada tekanan didalamnya serta aktif melibatkan siswa. Adapun makna secara terminologi bahwa strategi *joyfull learning* pada hakikatnya adalah cara yang digunakan oleh guru untuk siswa supaya menerima dengan baik materi yang disampaikan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang tanpa ada tekanan, ketegangan dan kebosanan serta tidak terbatas oleh ruang kelas saja.<sup>75</sup>

Hal ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh Suryono dan Hariyanto bahwa pembelajaran menyenangkan yaitu jika suasana pembelajaran dapat menciptakan gairah belajar, menggembirakan hati siswa, membuat siswa nyaman di kelas atau di tempat belajar yang lain, sehingga siswa fokus secara penuh dalam pembelajaran.<sup>76</sup> Proses pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan suasana senang, mengesankan dan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, karena pembelajaran menyenangkan cenderung membuat siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat untuk hadir didalam kelas dan ikut terlibat didalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang untuk

---

<sup>75</sup> Tugiah, Asmendri, 'Belajar Agama Sangat Menyenangkan Dengan Metode Joyfull Learning', *Jurnal Sosial Teknologi*, 2.6 (2022), 525–33.

<sup>76</sup> Dwi Hermawan and others, 'Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan', *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2.1 (2014), 1–12.

meningkatkan motivasi belajar siswa guru menerapkan strategi *joyfull learning* dalam proses mengajarnya. Pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan di kelas VII I dikemas dengan kegiatan belajar yang gembira dengan pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat memicu kondisi belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Andika selaku guru IPS di kelas VII I pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang tidak monoton, tidak menjenuhkan bagi siswa yang memberikan kesan menyenangkan bagi siswa yang dapat dikaitkan dengan permainan dan materi pelajaran. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan ketika peserta didik bisa terlibat aktif didalamnya. Joyfull learning dilakukan dengan beberapa tahapan, mulai dari menciptakan lingkungan yang menyenangkan hingga bermakna dalam pembelajaran. Lingkungan belajar ini berupa suasana yang ceria, ramah, dan kreatif menciptakan kondisi yang mendukung siswa untuk merasa nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terlihat lingkungan sekolah SMPN 13 Kota Malang yang asri, bersih, terdapat ruang terbuka yang bisa digunakan sebagai tempat pembelajaran diluar kelas. Selain itu ruang kelas yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti guru mengatur tempat duduk siswa yang memungkinkan siswa dapat menerima akses informasi dengan baik dan merata. Fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti speaker kelas, layar proyektor, ataupun media-media yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menimbulkan tantangan, dorongan bagi siswa untuk belajar tanpa paksaan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan suasana senang, mengesankan dan minat siswa untuk aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Supardi menyatakan bahwa, suasana lingkungan sekolah/belajar

dinyatakan kondusif jika warga sekolah merasakan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran.<sup>77</sup>

Pelaksanaan strategi *joyfull learning* ini merupakan implementasi dari pelaksanaan pembelajaran yang meliputi tiga tahapan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru mengondisikan siswa terlebih dahulu agar kelas kondusif. Guru meminta siswa duduk sesuai dengan tempatnya masing-masing. Kemudian guru mengucapkan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Selanjutnya guru melakukan presensi kelas, sebelum memulai pelajaran guru bersama siswa melakukan kegiatan *ice breaking* untuk membangun semangat siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu guru menyampaikan beberapa intruksi meminta siswa mengikuti peraturan yang ada dikelas dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Lalu guru mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari pada hari ini.

Penjabaran kegiatan pendahuluan diatas relevan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang. Pelaksanaan awal pembelajarannya dikemas dengan menarik yang dimulai dengan guru memberi *ice breaking* kepada siswa. Ice breaking merupakan teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana membosankan peserta didik kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru dapat menciptakan suasana menyenangkan yang membuat siswa aktif dan antusias kembali dalam belajar. Seperti pendapat menurut Ucu Sulastri “Ice breaking adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan sederhana”.<sup>78</sup>

Dalam pelaksanaannya strategi ini sesuai dengan karakter siswa kelas VII I mereka terlihat *enjoy* menikmati proses kegiatan belajarnya dan tidak merasa tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti

---

<sup>77</sup> Supardi, Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktek. (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)

<sup>78</sup> Muharrir Muharrir Syahrudin, Herdah, and Rustan Effendy, ‘Penggunaan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang’, *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20.2 (2022), 179–86.

dengan beberapa siswa kelas VII I yaitu Azaria Fahmi, Syifa Nadhifah, dan Achmida Aulia bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan situasi kelas yang tidak membosankan dan ada kegiatan menarik didalamnya. Pembelajaran menyenangkan ini tidak sekedar belajar dengan senang-senang saja melainkan siswa bisa menikmati pembelajaran tanpa ada rasa takut dan tertekan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti adapun kegiatan inti dari pembelajaran yang menyenangkan dapat mencakup berbagai metode yang bisa memicu antusias siswa dalam proses belajar terutama pada pembelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang antara lain:

*Pertama*, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, adanya perubahan suasana dalam proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas, kemudian berubah menjadi pembelajaran di luar kelas, dimana siswa dapat langsung berinteraksi dan mengamati objek yang dipelajari, akan mampu meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Menurut Rustam dan Santoso, pembelajaran di luar kelas adalah metode dimana guru mengajak peserta didik belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan untuk mengakrabkan peserta didik dengan lingkungannya.<sup>79</sup> Hal ini terlihat dalam pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Pak Andika selaku guru IPS kelas VII I yang mengajak siswa melakukan pembelajaran diluar kelas disesuaikan dengan isi materi. Siswa terlihat menunjukkan perasaan yang gembira ketika diajak guru untuk melakukan pengamatan pembelajaran di luar kelas.

*Kedua*, membentuk kelompok belajar, sebelum membentuk kelompok belajar guru menjelaskan terlebih dahulu materi dan memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Dengan membentuk kelompok

---

<sup>79</sup> Anwari Adi Nugroho and Nur Rokhimah Hanik, 'Implementasi Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sistemika Tumbuhan Tinggi Implementation of Outdoor Learning to Improve Students Cognitive Learning Outcomes on High Plant Systematics Course', *Bioedukasi*, 9.1 (2016), 41–44.

belajar merupakan salah satu cara efektif dalam menerapkan pembelajaran joyfull learning di dalam kelas. Dalam kelompok belajar, siswa mempunyai kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, saling berbagi ide, dan juga bekerja sama dalam memahami materi pelajaran. Membentuk kelompok belajar yang beragam secara kreatif bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk belajar dari sudut pandang yang berbeda-beda. Teori menurut Werkani menjelaskan bahwa pembentukan kelompok belajar bisa didefinisikan sebagai sebuah cara yang dilakukan oleh guru agar siswa bisa mencari atau meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan sikap positif secara bersama-sama melalui diskusi dan kerja sama.<sup>80</sup>

Dalam hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa guru IPS kelas VII I membentuk kelompok-kelompok belajar agar siswa dapat belajar dengan tutor teman sebaya dalam pembelajaran menyenangkan. Kegiatan seperti diskusi, permainan peran atau proyek kelompok adalah kegiatan yang bisa dilakukan dengan kelompok belajar, dengan mendukung kolaborasi dan interaksi yang positif diantara siswa, strategi pembelajaran menyenangkan atau joyfull learning ini dapat diterapkan dengan lebih efektif, memacu motivasi siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Pernyataan ini selaras dengan hasil wawancara Imam salah satu siswa kelas VII I berpendapat bahwa ia menyukai kondisi belajar yang seru ketika guru membagi kelompok untuk belajar, diskusi dan juga bermain game.

*Ketiga*, game edukatif, dalam strategi joyfull learning, penggunaan permainan yang dikaitkan dengan materi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Guru yang menggunakan game edukatif dalam proses pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Ismail, permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk

---

<sup>80</sup> Dewi Sri Utami and Oce Datu Appulembang, 'Pembentukan Kelompok Belajar Untuk Siswa Pada Pembelajaran Daring', *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 35–60.

meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah.<sup>81</sup>

Hal ini terlihat dalam observasi penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran menyenangkan oleh guru IPS kelas VII I bahwa dalam pembelajarannya guru juga menggunakan permainan yang dikaitkan dengan materi dengan menyajikan materi pelajaran melalui game yang menyenangkan dan interaktif, terlihat siswa antusias dan senang ketika guru menggunakan permainan edukatif selain itu guru tidak hanya mendorong pembelajaran yang lebih efektif tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung, menimbulkan kegembiraan dalam belajar, dan juga meningkatkan motivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menghadapi materi pelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil wawancara Jovita siswa kelas VII I berpendapat ia menyukai di dalam pembelajaran tidak hanya pelajaran saja melainkan juga bermain game yang masih berhubungan dengan materi.

Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan ketika peserta didik dapat terlibat aktif di dalamnya. Hal ini selaras dengan strategi pembelajaran *joyfull learning* yang didesain untuk membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif dan merasa senang selama proses pembelajaran sehingga siswa dengan kesadaran diri berminat dan termotivasi untuk lebih giat belajar. Sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

Penggunaan strategi *joyfull learning* dapat mendukung proses pembelajaran yang dapat membuat siswa antusias dalam pelajaran karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran seperti bertanya dan berdiskusi, meskipun tidak selalu diterapkan karena menyesuaikan dengan kondisi serta materi pelajaran namun strategi *joyfull learning* ini tergolong baik karena siswa menjadi bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan memperhatikan guru sehingga belajar bukan menjadi beban bagi mereka.

---

<sup>81</sup> Lupiyoadi (2014:63), 'Game Edukasi', 9 *UMBI UTAMA Sebagai Pangan Alternatif Nasional*, 1, 2013, 186.

Sehingga siswa juga tidak merasa bosan dalam belajar dan termotivasi karena pada dasarnya motivasi merupakan faktor penggerak yang dapat merangsang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terlihat ketika guru menggunakan strategi *joyfull learning* siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan juga dengan hasil wawancara dengan Pak Andika selaku guru IPS menyatakan bahwa ketika guru menerapkan *joyfull learning* siswa tidak takut untuk mengutarakan pendapatnya atau sekedar bertanya, dari hasil observasi juga peneliti melihat bahwa siswa tidak merasa takut ketika maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan di papan tulis, hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang tergolong baik. Ketika guru memberikan pertanyaan atau menyampaikan materi terdapat respon yang baik dari siswa. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Darmansyah mengenai ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan yaitu, wajah peserta didik memancarkan kesenangan, peserta didik lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab berbagai pertanyaan, peserta didik mengerjakan tugas dengan motivasi yang tinggi.<sup>82</sup>

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elmania Alamsyah dengan judul “Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *joyfull learning* dapat mengembangkan minat belajar peserta didik di SMP Alam BIS, pelaksanaannya sangat menyenangkan, tidak membuat peserta didik tegang dan kaku ketika pembelajaran. *Joyfull learning* ini bukan hanya sekedar cara mengajarnya saja yang asyik, namun juga semua yang terlibat

---

<sup>82</sup> Ade Firman, Skripsi: ‘Strategi Guru Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru’, (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru 2011).

dalam proses pembelajaran, termasuk tempat belajarnya yang mendukung kelancaran dalam penggunaan *joyfull learning* tersebut.<sup>83</sup>

Selain itu pemberian reward atau penghargaan menjadi salah satu hal yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Dengan memberikan *reward* dalam suasana pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning*, guru menciptakan stimulus positif yang merangsang siswa untuk terus berusaha dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam strategi *joyfull learning* pemberian *reward* tidak hanya memperkuat semangat belajar siswa tetapi juga membantu menciptakan lingkungan yang mendukung bagi siswa untuk merasa termotivasi dan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori menurut Indrakusuma, reward adalah hal yang menggembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi belajarnya siswa.<sup>84</sup>

Pada kegiatan penutup pembelajaran, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh guru diantaranya, guru memberikan arahan mengenai materi pembelajaran yang akan dijelaskan pada pertemuan berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti melihat guru dapat menutup kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti memberi refleksi singkat atau pertanyaan dari materi yang telah dipelajari maupun yang akan dipelajari yang mendorong siswa untuk berbagi pemikiran dan pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran sebelum diakhiri dengan doa bersama.

Berdasarkan teori dan uraian hasil penelitian diatas disimpulkan bahwa strategi *joyfull learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang. Hal ini disebabkan oleh penerapan pembelajaran yang menyenangkan dimana strategi ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dan antusias

---

<sup>83</sup> Elmania Alamsyah, Skripsi: "Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic" (Jember: IAIN Jember, Oktober 2020).

<sup>84</sup> Ahmad Bahril Faidy and I Made Arsana, 'Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI', *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2.2 (2014), 454–68.

dalam proses pembelajaran tanpa ada rasa takut dan tertekan. Lalu memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mengasyikkan dan menarik minat mereka. Dalam hal ini penerapan strategi *joyfull learning* atau pembelajaran menyenangkan ini membawa dampak positif dalam memotivasi siswa untuk lebih antusias dan bersemangat untuk memahami pengetahuan dalam pembelajaran IPS. Hal serupa juga dinyatakan oleh Moh. Fachri dkk yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendekatan *joyfull learning* berbasis hypercontent pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo memberikan kemudahan pada pendidik dan peserta didik untuk memahami materi dan juga menggunakan berbagai variasi teknis seperti sistem tebak kata, kuis, game, eksperimen diluar dan di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan minat belajar dan motivasi belajar siswa.<sup>85</sup>

Prinsip memberikan kemudahan dan menyenangkan dalam proses pendidikan telah diteladankan serta dipraktekkan oleh Rasulullah SAW sejak zaman awal pendidikan Islam.<sup>86</sup> Dalam surat Al-Hajj ayat 78 berbunyi:

وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ

Artinya : “Dan Dia (Allah) telah memilih kamu dan tidak menjadikan kesulitan untukmu dalam agama.” (QS. Al-Hajj ayat 78)

Pada surat al-Baqarah ayat 18, Allah berfirman :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” (QS. al- Baqarah ayat 18)

Dari ayat diatas, dapatlah dipahami bahwa urgen menumbuhkan motivasi diri peserta didik, seperti Allah memberi motivasi terhadap Nabi Muhammad. Allah SWT sebagai Si pendidik tetap memberi harapan untuk bisa membantu menyelesaikan semua masalah, dengan isyarat “*Allah telah memilihmu dan tidak menjadikan kesulitan bagimu*”, sehingga

---

<sup>85</sup> Khatijatul Lailiyah Moh. Fachri, Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, ‘Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ( PAI ) Di Sekolah’, *Jurnal Edureligia*, 04.02 (2020), 170–84.

<sup>86</sup> Asmuri, ‘Prinsip Memberikan Kemudahan Dan Menyenangkan Dalam Proses Pendidikan (Suatu Tinjauan Dalam Perspektif Hadits)’, *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1.2 (2021), 228–41.

tercipta kondisi kedekatan antara peserta didik dengan pendidik. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran menjadi menggembirakan serta mudah.

Hal tersebut juga tergambar jelas dalam pernyataan Rasulullah SAW kepada siswanya Anas bin Malik. Beliau memberi simpul pesan kepada siswa seniornya tatkala akan dikirim ke sebuah daerah guna menjadi pendidik disana :

يَسِّرًا وَلَا تُعَسِّرًا وَيَسِّرًا وَلَا تُثَقِّرًا وَتَطَوَّرًا وَلَا تُحْتَلِفًا (رواه البخاري ومسلم)

Artinya “Mudahkanlah dan jangan kamu persulit dan gembirakanlah jangan kamu membuat lari”.

Imam Nawawi menyatakan: kalimat *وَلَا تُعَسِّرًا* berfungsi sebagai penegasan. Apabila hanya menggunakan kata *يَسِّرًا* “berilah kemudahan”, maka orang-orang hanya akan memberi kemudahan sekali dan lebih sering mempersulit orang lain. Maka itu Rasulullah SAW bersabda *وَلَا تُعَسِّرًا* “janganlah mempersulit” mengandung maksud untuk memperingatkan, bahwa Tindakan memberi kemudahan terhadap orang lain harus senantiasa dilakukan dalam setiap kondisi dan situasi.<sup>87</sup>

Dari kutipan yang diuraikan diatas, kaitannya dengan penelitian ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah dan sekaligus menyenangkan agar siswa tidak terkekang secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana dikelas. Serta apa yang diajarkan oleh gurunya, dan suatu pembelajaran harus menggunakan strategi yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan orang yang akan belajar.

## **B. Faktor Hambatan serta Dukungan Guru IPS dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII di SMPN 13 Kota Malang**

### **1. Hambatan Guru IPS Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII di SMPN 13 Kota Malang**

Dalam pembelajaran guru kerap kali menemukan hambatan dalam memotivasi siswa, tak terkecuali ketika menerapkan strategi

---

<sup>87</sup> Robingun Suyud Al Syam, Hidayatu Munawaroh, Novida Aprilia Nisa Fitri, "Joyfull Learning dalam Pendidikan Rasulullah SAW", Journal Ashil (2023), 7-8.

*joyfull learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Joyfull learning adalah salah satu bentuk strategi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memacu kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di kelas VII I saat pembelajaran IPS hambatan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terletak pada siswa itu sendiri yaitu *pertama*, minat siswa terhadap pembelajaran IPS yang ditunjukkan dengan terkadang adakalanya siswa memiliki semangat untuk belajar tetapi terkadang juga tidak bersemangat dalam pembelajaran, padahal minat siswa merupakan hal penting dalam meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Santrock, minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki itu bisa tercapai.<sup>88</sup>

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force*, yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang

---

<sup>88</sup> Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205.

baik dalam belajar siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong siswa untuk terus belajar.<sup>89</sup>

*Kedua*, berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS kelas VII I hambatan lainnya berupa siswa yang merasa lelah, mengantuk dalam mengikuti pembelajaran apalagi ketika pembelajaran di jam terakhir, sehingga siswa memerlukan waktu agar bisa kembali fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam hal ini proses pembelajaran membutuhkan adanya komunikasi, komunikasi tersebut muncul karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Guru harus mampu untuk membuat siswa termotivasi dalam hal belajar, dengan menimbulkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Dengan demikian seorang guru memancing siswa untuk menimbulkan rasa ingin tahu tentang materi yang akan diajarkan.

Memang tidak mudah untuk memberikan motivasi kepada siswa karena melihat dari perkembangan siswa sendiri yang bermacam-macam dan dengan keterbatasan waktu ataupun tenaga. Setiap siswa pasti menginginkan pembelajaran di kelas yang asyik dan menyenangkan. Jika para siswa senang belajar di kelas otomatis para siswa akan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun dalam pencapaian hasil. Seorang siswa memiliki motivasi tinggi, maka pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses pembelajarannya.<sup>90</sup>

*Ketiga*, hambatan lainnya ketika ada beberapa siswa yang melewati batas kesenangan seperti saling mengejek, bercanda dengan memanggil nama orangtua siswa, ramai didalam kegiatan pembelajaran hal inilah yang menjadi tantangan guru IPS kelas VII I dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan. Kendala ini

---

<sup>89</sup> Utin Kurnia, Herkulana, F.Y Khosmas, "Pengaruh Fasilitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pemasaran Siswa SMK Negeri 1 Pontianak", *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.3 (2015), 1–15.

<sup>90</sup> Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar*, November, 2021, 289–302.

yang menciptakan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar yang mengganggu fokus serta kedisiplinan kelas. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru IPS kelas VII I di SMPN 13 Kota Malang.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat mengelola situasi kelas seperti itu dengan bijaksana dengan menjelaskan Batasan perilaku yang sesuai, memberikan peraturan atau perjanjian kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendukung tanpa kehilangan unsur menyenangkan dalam proses pembelajarannya. Seperti teori yang dikemukakan menurut Mulyasa, pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran.<sup>91</sup>

Dengan melakukan upaya menggunakan strategi pembelajaran bervariasi dan mengerti keadaan apa yang siswa butuhkan maka hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut akan teratasi dengan baik. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan siswa untuk tetap antusias dan termotivasi dalam mencapai prestasi yang lebih baik.

## **2. Dukungan Guru IPS Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPS dengan Strategi Joyfull Learning di Kelas VII di SMPN 13 Kota Malang**

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan motivasi yang tinggi menjadi kunci dalam mencapai prestasi akademik yang baik. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 13 Kota Malang, bahwa dukungan dari seorang guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>91</sup> Eka Aryista Putra, Puspa Djuwita, and Osa Juarsa, 'Keterampilan Guru Mengelola Kelas Pada Proses Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Sikap Disiplin Belajar Siswa', *Jurnal Ilmiah Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu*, 2.1 (2019), 1–12.

Guru memahami bahwa motivasi belajar yang kuat dan karakter siswa yang baik tidak dapat terbentuk hanya dengan usaha sekali. Oleh karena itu konsistensi dalam memberikan dorongan dan dukungan terus-menerus menjadi kunci dalam proses ini. Seperti guru menggunakan suara yang besar dan jelas dan tidak terlalu cepat ketika menjelaskan, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sehingga siswa lebih paham, guru juga sering memberikan pujian kepada siswa baik berupa kata-kata ataupun melalui gestural.

Hal ini terlihat dalam observasi penelitian yang dilakukan peneliti guru telah memberikan penguatan gestural berupa senyuman, tepuk tangan, acungan jempol ketika siswa mampu menjawab menyelesaikan tugasnya dengan baik. Suatu pembelajaran di kelas dikatakan menyenangkan apabila siswa dapat menikmati dengan senang dan motivasi dalam dirinya keluar.

Dalam hal itu guru juga harus sensitif terhadap perubahan dalam motivasi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan Pak Andika selaku guru IPS kelas VII I SMPN 13 Kota Malang, ketika ada siswa yang tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, guru harus mampu mengidentifikasi penyebabnya. Mungkin siswa itu kesulitan memahami materi atau faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasinya. Dengan pemahaman yang mendalam tentang kondisi siswa guru dapat memberikan arahan yang sesuai dan menciptakan strategi pembelajaran yang relevan untuk membantu siswa mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam proses belajar salah satunya dengan strategi pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning*.

Selain itu bentuk dukungan yang diberikan guru kepada siswa berdasarkan hasil observasi terlihat guru memberikan penguatan dengan cara mendekati siswa, seperti berjalan mendekati siswa, berdiri disamping siswa menanyakan apakah ada kesulitan yang dialami siswa. Dengan hal ini membuat siswa merasa diperhatikan dan membuat siswa lebih percaya diri. Motivasi dalam

belajar seringkali muncul dari kesadaran diri siswa yang timbul dari minat, rasa ingin tahu, meskipun sering bahwa motivasi dari luar seperti pujian, penghargaan atau bimbingan guru seringkali menjadi pendorong yang kuat dalam mencapai keinginan peserta didik.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, nyaman, dan membuat siswa merasa nyaman dalam proses belajar mereka. Sebab ketika siswa merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran, mereka cenderung menjadi lebih termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, guru dapat membangun motivasi belajar dari dalam diri siswa yang pada akhirnya akan membantu siswa untuk meraih prestasi belajar yang baik.

Selain itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru IPS dan beberapa siswa kelas VII I ditemukan cara lainnya guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik berupa memberikan nilai sehingga dengan nilai tersebut siswa akan merasa bangga bahwa dia merasa bisa dan mampu untuk mengikuti pembelajaran sehingga kedepannya siswa itu lebih bersemangat dalam belajar agar terus mendapatkan nilai yang bagus.

Hal lainnya dengan membantu kesulitan saat belajar juga merupakan dukungan guru yang diberikan kepada siswa berbagai kesulitan yang dihadapi baik itu masalah pribadi maupun masalah yang dihadapi di lingkungan sekolah, dengan itu guru IPS kelas VII lebih berusaha dalam memberikan perhatian sekecil apapun yang mampu membuat siswa merasa diperhatikan dan membuat siswa mau untuk mengkomunikasikan letak kesulitan yang dialaminya.

Dengan memberikan beberapa dukungan dan apresiasi guru dalam memotivasi siswa yang telah dijabarkan diatas dapat memberikan harapan yang positif akan pembelajaran peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII I SMPN 13 Kota Malang, sejalan dengan teori mengenai apresiasi menurut Hornby, apresiasi

merupakan suatu pengenalan dan pemahaman yang tepat, pertimbangan, penilaian, serta juga pernyataan yang memberikan suatu penilaian.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Candra, Zuyyina Kirana and Al, Noor, Anifa Badri, 'Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi', *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1.3 (2020), 175–93.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti dalam peningkatan motivasi belajar dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi *joyfull learning* meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII SMPN 13 Kota Malang. Proses pembelajaran terasa menyenangkan ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dengan tahapan *joyfull learning* :
  - a. Tahap Persiapan, dimulai dari lingkungan belajar dengan suasana ceria, ramah dan kreatif, penataan ruang kelas seperti tempat duduk siswa dan juga fasilitas yang menunjang pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan pembelajaran dikemas dengan menarik yang dimulai guru memberi *ice breaking*.
  - b. Tahap Penyampaian, pada pembelajaran inti yang mencakup berbagai metode yang bisa memicu antusias siswa seperti melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas, membentuk kelompok belajar yang bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan siswa dapat belajar dari sudut pandang yang berbeda-beda, adanya permainan edukatif.
  - c. Tahap Penutup, pada kegiatan penutup pembelajaran guru melibatkan siswa secara aktif dengan memberi refleksi singkat atau memberi pertanyaan dari materi yang telah dipelajari atau yang akan dipelajari. Penerapan pembelajaran menyenangkan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran tanpa ada rasa takut dan tertekan.

2. Hambatan serta dukungan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 13 Kota Malang yaitu:
  - a. Hambatan yang dialami guru ketika memotivasi siswa dengan strategi *joyfull learning* terkadang tidak semua siswa memiliki semangat yang sama dalam pembelajaran seperti merasa lelah, mengantuk. Selain itu hambatan lainnya ketika beberapa siswa melewati batas menyenangkan seperti saling mengejek satu sama lain, bercanda yang kelewatan.
  - b. Dukungan yang diberikan oleh guru dalam memotivasi siswa antara lain konsistensi dalam memberikan dorongan untuk siswa, memberikan pujian, penghargaan atau reward, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, nyaman untuk membuat siswa senang dalam proses belajarnya, membantu siswa ketika merasa kesulitan saat belajar atau memahami materi, memberikan perhatian sekecil apapun yang bisa membuat siswa merasa diperhatikan, karena ketika siswa merasa nyaman, senang dalam pembelajaran mereka akan lebih termotivasi untuk belajar sehingga guru dapat membangun motivasi belajar dari dalam diri siswa ataupun dari luar.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan terkait fokus penelitian sebagai berikut :

### **1. Untuk Sekolah**

Bagi sekolah untuk senantiasa terus menjaga fasilitas dan pelayanan yang mendukung siswa untuk terus semangat dalam meningkatkan kualitas belajar mereka, sehingga siswa dapat terus mencapai hasil belajar atau prestasi yang membanggakan.

### **2. Untuk guru mata pelajaran IPS**

Untuk guru IPS diharapkan untuk meningkatkan kreativitas dan pengembangan inovasi dalam proses pembelajaran IPS. Dengan merangsang motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran tersebut

kemungkinan besar para siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar sehingga akan mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

3. Untuk siswa

Siswa disarankan untuk meningkatkan disiplin mereka dalam mengikuti pembelajaran serta mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru IPS yang tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran IPS yang menyenangkan.

4. Untuk peneliti selanjutnya

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih kurang dari kata sempurna sehingga perlu bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian terkait upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 13 Kota Malang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, R. (2016). *Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Pesisir Barat*. 1–23.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Asmani, J. M. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. (Jogjakarta: DIVA Press), 99-105.
- Asmuri, (2021) 'Prinsip Memberikan Kemudahan Dan Menyenangkan Dalam Proses Pendidikan (Suatu Tinjauan Dalam Perspektif Hadits)', *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1.2, 228–41
- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (p. 88).
- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 36–48.
- Azmi, N. (2015). *Penerapan Metode Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sdn 27*.
- Dedi Dwi Cahyonom Hamda, Khusnul, M., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Dina, P. A. E. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu. *Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 23–24.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.

- Fadila, N. A. (2022). *Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 SIMAN)*. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Faidy, Ahmad Bahril, and I Made Arsana, (2014) ‘Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI’, *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2.2, 454–68
- Hadi. (2016). Pemeriksaan Keabsahan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 74–79.
- Hasyim, M. (2014). Penerapan Fungsi Guru Dalam Proses Pembelajaran. *Auladuna*, 1(2), 265–276.
- Heriyansyah, H. (2018). Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01), 116–127.
- Hermawan, Dwi, Made Putra, Ni Wayan Suniasih, (2014) Jurusan Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar, ‘Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan’, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2.1, 1–12
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20.
- Indonesia. 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Izhar. (2019). Peranan Guru dan dalam Pembelajaran Berkarakter di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1096–1100.
- Juniarti, M. D. T. (2022). *Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Di SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu).

- Kirana, Candra, Zuyyina, and Al, Noor, Anifa Badri, (2020) ‘Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi’, *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1.3, 175–93
- Kurnia. (2015). Penerapan model. *Jurnal Papatudzu*, 9(1), 72–84.
- Kurnia , utin . H erkulana, F. y Khosma, (2015) ‘Yaitu 117,124 > 3,179. Kata Kunci: Fasilitas, Minat Belajar, Hasil Belajar’, *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.3, 1–15
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74.
- Lupiyoadi (2014:63), ‘Game Edukasi’, 9 *UMBI UTAMA Sebagai Pangan Alternatif Nasional*, 1, 2013, 186
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: CV Pustaka Setia), hal.89.
- Maulidia, N. R. (2016). *Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. 4(1), 1–23.
- Mira Deva T. J, Jurusan Ekonomi Syariah, ‘Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Di SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah’, Bengkulu : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022.
- Moh. Fachri, Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, Khatijatul Lailiyah, ‘Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ( PAI ) Di Sekolah’, *Jurnal Edureligia*, 04.02 (2020), 170–84
- Muharrir Syahrudin, Muharrir, Herdah, and Rustan Effendy, ‘Penggunaan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang’, *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20.2 (2022), 179–86
- Munawaroh, N. (2018). *Upaya Guru IPS Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah MTS Hamid Rusydi Malang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nugroho, Anwari Adi, and Nur Rokhimah Hanik, 'Implementasi Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sistematika Tumbuhan Tinggi Implementation of Outdoor Learning to Improve Students Cognitive Learning Outcomes on High Plant Systematics Course', *Bioedukasi*, 9.1 (2016), 41–44
- Nurhalizah, S. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Makassar*. 1–7.
- Ratunguri, Y., Supit, D., & Nurhayati, N. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5740–5746.
- P., Andi Achru, 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205
- Putra, Eka Aryista, Puspa Djuwita, and Osa Juarsa, 'Keterampilan Guru Mengelola Kelas Pada Proses Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Sikap Disiplin Belajar Siswa', *Jurnal Ilmiah Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu*, 2.1 (2019), 1–12
- Rahman, Sunarti, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar*, November, 2021, 289–302
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
- Rizqi, A. A., Yusmansyah, & Mayasari, S. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Jurnal FKIP Universitas*, 6(2), 1–14.
- Rudjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. (2021). Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(2), 190–197.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.

- Sa'adah, M. (2022). *Efektivitas Strategi Joyfull Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadits Di Madrasah Pelajaran Al- Qur ' an Hadits Di Madrasah*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Intan,Lampung).
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21.
- Simamora, L., & Simamora, H. J. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendidstra)*, 92–102.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Suherman. (2011). Bimbingan Belajar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 44(8), 1689–1699.
- Tugiah, Tugiah, and Asmendri Asmendri, 'Belajar Agama Sangat Menyenangkan Dengan Metode Joyfull Learning', *Jurnal Sosial Teknologi*, 2.6 (2022), 525–33
- Utami, Dewi Sri, and Oce Datu Appulembang, 'Pembentukan Kelompok Belajar Untuk Siswa Pada Pembelajaran Daring', *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 35–60
- Widyastuti, L. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Chempuzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Koloid Siswa Sman 2 Kendal*. 358.
- Zein, M. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Perkembangan Surabaya*, 2(12), 1–12.

**LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1145/Un.03.1/TL.00.1/07/2023 11 Juli 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMPN 13 Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Sabita Aprista Hapsari  
NIM : 19130064  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023  
Judul Skripsi : **Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang**

Lama Penelitian : Juli 2023 sampai dengan September 2023  
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Muhammad Walid, MA  
NIP: 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Rekomendasi Dinas Kota Malang

	<b>PEMERINTAH KOTA MALANG</b> <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> Jl. Veteran No. 19 Telp. (0341) 560946, Fax. (0341) 551333 Website : <a href="http://dikbud.malangkota.go.id">http://dikbud.malangkota.go.id</a>   Email : <a href="mailto:dikbud@malangkota.co.id">dikbud@malangkota.co.id</a> Malang Kode Pos : 65145
---	--

---

**REKOMENDASI**  
Nomor : 074 /487 / 35.73.401 / 2023

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim dari tanggal 10 Juli 2023 Nomor : 1539./UN.03.1/TL.00.1/07/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian, maka dengan ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang memberi ijin untuk melaksanakan kegiatan dimaksud kepada Saudara :

1. Nama : Sabita Aprista Hapsari
2. NIM : 19130064
3. Jenjang : S1
4. Prodi. / Jurusan : Pendidikan Ilmu Sosial (PIPS)
5. Tempat Pelaksanaan : SMPN 13 Kota Malang
6. Waktu Pelaksanaan : Juli s/d September 2023
7. Judul : Upaya Peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 13 Kota Malang

Dengan Ketentuan :

1. Dikoordinasikan sebaik – baiknya dengan Kepala Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar dan Kepala SMPN 13 Kota Malang
2. Tidak melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul, maksud dan tujuan penelitian
3. Menjaga perilaku dan menaati tata tertib yang berlaku pada lembaga tersebut di atas;
4. Menaati ketentuan peraturan perundang-undangan;
5. Selesai melaksanakan penelitian / Observasi / KKL / KKN, wajib menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang
6. Dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan

Demikian untuk menjadikan periksa.

Malang, 11 Juli 2023  
A.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,  
Kepala Bidang Kebudayaan



DINA PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN  
Kepala Bidang  
**DIAN KUNTARI, S.STP., M.Si**  
Pembina Tk I IV/b  
NIP. 197705261995112001

Tembusan :  
Yth.

1. Bpk. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang (Sebagai Laporan)
2. Sdr. Kepala SMPN 13 Kota Malang
3. Sdr. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim
4. Yang Bersangkutan

 Dipindai dengan CamScanner

### Lampiran 3 Hasil Observasi

#### Transkrip Hasil Observari

No.	Indikator Joyfull Learning	Aspek yang diteliti	Kondisi saat pembelajaran		Deskripsi Hasil Temuan
			Ya	Tidak	
1.	Rileks	a. Santai ketika mendapatkan tugas.	✓		Terlihat siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa merasa terbebani.
		b. Bebas dari tekanan.	✓		Siswa merasa tidak takut untuk menjawab pertanyaan atau maju kedepan kelas, dan mengungkapkan pendapatnya.
2.	Menarik	a. Mengikuti pelajaran dengan gembira.	✓		Siswa terlihat tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.
		b. Aktif ketika pembelajaran .	✓		Siswa secara aktif mengikuti pembelajaran dengan berani untuk bertanya atau berpendapat.
3.	Bangkitkan minat belajar	a. Siswa termotivasi sebelum pembelajaran di mulai.	✓		Sebelum pembelajaran guru memberikan yel-yel yang diikuti oleh seluruh siswa.

		b. Siswa menerima reward bagi yang aktif menjawab pertanyaan guru.	✓		Terlihat guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan, nilai kepada siswa yang telah aktif selama proses belajar mengajar
4.	Lingkungan belajar yang menarik	a. Belajar di luar kelas.	✓		Selain belajar di dalam kelas guru IPS juga mengajak siswa untuk belajar di luar kelas.
		b. Ruang kelas yang tidak monoton.	✓		Guru mengatur tempat duduk siswa yang memungkinkan siswa untuk menerima informasi dengan baik dan merata.
5.	Berseemangat	a. Belajar penuh energik.	✓		Sebelum pembelajaran dimulai guru membuat situasi kelas yang tidak membosankan dengan mengajak siswa untuk melakukan gerakan yel-yel atau permainan.

		b. Aktif bertanya kepada guru.	✓		Siswa terlihat aktif bertanya ketika merasa kesulitan memahami materi dan aktif menjawab ketika diberikan pertanyaan oleh guru.
6.	Menyenangkan	a. Pembelajaran interaktif antara guru dan siswa.	✓		Guru terlihat memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan agar siswa aktif dalam menjawab pertanyaan guru.
		b. Semangat belajar akan tumbuh sendirinya.	✓		Siswa terlihat senang dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar.
7.	Perhatian siswa terarah	a. Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan.	✓		Ketika guru menjelaskan materi di depan kelas siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru.
		b. Tidak melakukan hal lain ketika	✓		Terlihat siswa tidak mengalihkan fokusnya pada hal lain ketika guru

		pembelajaran			menjelaskan materi atau memberi arahan.
--	--	--------------	--	--	---

No.	Indikator Motivasi Belajar	Aspek yang diteliti	Kondisi saat pembelajaran		Deskripsi Hasil Temuan
			Ya	Tidak	
1.	Adanya keinginan untuk berhasil.	a. Ketika dalam pembelajaran ada hasrat yang kuat dalam diri siswa untuk mendapatkan nilai yang baik.	✓		Terlihat siswa berupaya menyelesaikan tugasnya dengan tuntas agar mendapatkan nilai yang bagus.
		b. Guru memahami bahwa keberhasilan dalam belajar siswa membutuhkan usaha dalam proses mengajarnya.	✓		Guru selalu konsistensi dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk menyampaikan materi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
		c. Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi	✓		Ketika tidak memahami materi siswa tidak takut untuk bertanya kepada teman ataupun guru atau mencari jawaban

		menjadi lebih baik.			dari tugasnya di sumber lain.
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	✓		Siswa terlihat menyimak dan memperhatikan ketika guru menjelaskan materi didepan kelas.
		b. Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.	✓		Tanya jawab antara guru dan siswa terjadi ketika proses pembelajaran.
		c. Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.	✓		Siswa mengerjakan tugas sendiri dan percaya diri akan hasilnya.
3.	Adanya harapan atau cita-cita untuk masa depan	a. Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya	✓		Siswa terlihat percaya diri ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru.
		b. Guru menunjukkan keberhasilan belajar dengan	✓		Guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar memotivasi siswa dalam belajar seperti

		inovasi yang menyenangkan			membuat permainan edukatif, pembentukan kelompok diskusi.
		c. Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dan berusaha untuk memahami materi.	✓		Siswa berdiskusi dengan teman terkait materi yang belum dipahami.
4.	Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran	a. Guru mengapresiasi siswa yang sudah melakukan tugasnya dengan baik saat pembelajaran.	✓		Siswa diberi apresiasi berupa tepuk tangan ketika berhasil menjawab pertanyaan dari guru.
		b. Pemberian apresiasi dari berbagai bentuk untuk siswa.	✓		Guru memberikan bentuk apresiasi seperti tepuk tangan, nilai, kata-kata semangat (baik, goodjob), hadiah.
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Guru memancing keterlibatan	✓		Guru memberikan pertanyaan sebagai umpan untuk

		siswa dalam proses pembelajaran.			memancing keterlibatan siswa.
		b. Guru menggunakan strategi maupun media pembelajaran yang sesuai	✓		Guru menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
		c. Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas dan berani menyampaikan pendapatnya	✓		Siswa yang belum memahami materi berani untuk bertanya kepada guru atau temannya agar dapat memahami materi.
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Guru merencanakan kegiatan pengajaran dengan baik, dan sungguh-sungguh yang tertulis maupun tidak tertulis.	✓		Guru selalu menyiapkan kegiatan pengajaran dimulai dengan menyiapkan materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan siswa, lalu memberikan siswa beberapa pertanyaan atau diskusi sebagai umpan balik, dan

					merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari.
		b. Guru melakukan pengaturan ruangan kelas dan tempat duduk siswa sehingga memberikan kebebasan bergerak dan kenyamanan untuk belajar.	✓		Guru melakukan pengaturan kelas dengan mengubah tempat duduk siswa dengan memperhatikan aspek kenyamanan siswa untuk menerima materi yang disampaikan guru agar mendukung interaksi aktif siswa.
		c. Guru membuat suasana pembelajaran dengan senang dan tenang untuk belajar	✓		Guru menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa tidak tertekan dan bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

## Lampiran 4 Hasil Wawancara

### Transkrip Wawancara Guru IPS

<b>Guru IPS : Andhika Pratama, S.Pd</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Sebelumnya apakah bapak mengetahui mengenai strategi joyfull learning?	Iya mengetahui, pembelajaran yang menyenangkan yang saya pahami
Menurut bapak selaku guru mata pelajaran IPS, apa yang bapak pahami tentang strategi pembelajaran yang menyenangkan atau joyfull learning?	Kalau menurut saya pembelajaran yang menyenangkan itu pembelajaran yang tidak monoton, tidak menjenuhkan bagi siswa jadi tidak hanya guru yang masuk datang memberi tugas trus sudah selesai tapi juga yang memberikan kesan senang bagi anak-anak yang bisa di include kan langsung dengan materi atau tidak kalau tidak di include kan dengan materi ya dengan game atau ice breaking itu biasanya.
Apakah strategi pembelajaran yang menyenangkan atau joyfull learning itu sesuai dengan karakter belajar siswa yang ada disini?	Kan anak smp ya masih peralihan dari sd jadi masih sesuai dan cocok gitu mungkin yang agak sulit nanti dikelas 9 saja karena anaknya sudah malu malu biasanya kalau di kelas 7 sangat cocok
Bagaimana kondisi kelas ketika guru menggunakan strategi joyfull learning atau pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran IPS?	Kalau terkait kondusif atau tidak itu saya melihat kondisinya dulu, kalau misalkan anak anak pada saat pembelajaran itu sudah tertib nah itu pasti akan kondusif tapi misalkan itu setelah istirahat itukan anak anak sedang aktif aktifnya nah itu tidak

	terlalu ke joyfull learning karena melihat kondisi dikelasnya dulu saya biasanya gitu (tidak selalu menggunakan joyfull learning disesuaikan dengan kebutuhan).
Apakah siswa lebih memperhatikan guru ketika menggunakan pembelajaran menyenangkan tersebut?	Iya lebih memperhatikan lebih senang dan kayak keaktifannya lebih daripada hanya monoton saya jelaskan terus guru yang menjelaskan guru yang memberikan tugas anak anak kurang antusias gitu.
Apakah hambatan atau kesulitan yang guru alami dalam melaksanakan pembelajaran dengan strategi menyenangkan?	Kesulitannya itu kalau ada beberapa anak yang melebihi batas menyenangkan dengan menyenangkan itu biasanya ada yang bercanda nama orang tua, ada juga yang anarkis, diajak joyfullnya dengan gerakan malah dorong-dorongan, terus hanya dengan lisan biasanya juga candak-candakan ngata-ngatain kayak gitu ya beberapa siswa itu yang menyebabkan kendalanya.
Bagaimana ketika peserta didik diajak untuk belajar tanpa menerapkan strategi joyfull learning atau pembelajaran menyenangkan?	Anak-anak biasanya ngantuk karena jam terakhir biasanya juga ada menyandarkan kepalanya di meja gitu bener-bener ada yang tidur kalau misalkan engga menyenangkan karena jam terakhir semua makanya itu di jam terakhir juga diawal itu saya suruh mereka untuk cuci muka jadi saya selalu lima menit saya biarkan anak-anak ke toilet biar anak-anak itu refresh

	pikirannya, karena kalau pelajaran tapi tidak konsentrasi juga percuma.
Adakah fasilitas yang menunjang demi kelancaran pembelajaran IPS?	Kalau fasilitas yang menunjang itu ya speaker kelas kemudian layar proyektor kemudian media media atlas gitu globe sebenarnya juga menunjang tapi saya belum pernah karena biasanya digunakan dikelas 9 materi dunia.
Apakah guru memahami bahwa dalam mendidik siswa membutuhkan usaha yang besar agar terciptanya motivasi belajar?	Usaha besarnya itu terkait dengan konsistensi kalau menurut saya, kalau besar hanya sekali juga percuma jadi kalau karakter kelihatannya konsistensi misalkan konsistensi kita sebagai guru menghargai hasil tugas anak anak hasil tugas anak anak bener bener dinilai bener bener dikasih catatan gitu itu menumbuhkan karakter tanggung jawab kepada anak kalau hasil kerja anak-anak tidak kita koreksi nah itu malah anak anak tidak tanggung jawab 'ah tidak dinilai' tapi kalau sekali juga percuma jadi usaha besarnya sih terkait dengan konsisten karena kalau karakter hanya sekali ya tidak akan menjadi karakter.
Bagaimana cara guru ketika terdapat siswa yang terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas?	Itu ada dikelas 7 biasanya juga ada, kalau mereka ga semangat saya kan paling gasuka kalau saya sudah semangat anak-anak tidak semangat jadi saya suruh cuci muka yang kedua saya buat game dan ice breaking yang lama mereka yang malas malas yang

	<p>saya sebelum masuk saja sudah kayak malas gitu malas berdiri, hpan terus langsung saya buat game dan ice breaking yang lama gitu.</p>
<p>Apakah guru memahami bahwa motivasi belajar berasal dari dalam diri siswa?</p>	<p>Iya pasti motivasi kan dari dalam kan mbak, ada luar ada dalam tapi memang dari dalam itu juga penting karena kalau motivasi hanya dari luar tanpa ada dari dalam diri juga yang merangsanya kan dari dalam gitu jadi penting kayak kita ayo belajar tapi anaknya tidak kepengen belajar juga percuma.</p>
<p>Apakah ada pemberian reward saat siswa berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik?</p>	<p>Macam macam pasti memberikan reward ada yang sederhananya applause dari temen-temen ada juga biasanya di tandatangan nilai saya beri contoh kata semangat, goodjob atau apa gitu hal hal sederhana tapi kalau sesekali lebih dari itu bisa diberi makanan atau minuman bagi yang sudah berprestasi. Biasanya dulu waktu saya wali kelas di akhir saya begitu.</p>
<p>Apakah ada kerjasama antara guru dengan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik?</p>	<p>Harus ada kerjasama untuk menciptakan lingkungan belajar itu biasanya dengan tutor sebaya itu penting makanya disetiap kegiatan misalkan ingin projek yang bagus maka susunan dari kelompok-kelompoknya juga harus yang bagus ada yang bisa diandalkan, lalu menengah dan belum bisa diandalkan sehingga bisa menutori</p>

	teman-temannya kalau tidak ada kerjasama itu susah.
Apakah guru membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar?	Iya tujuannya itu misalkan anak anak sudah tidak termotivasi dan semangat itu saya juga bosan soalnya ips kan kebanyakan terkait konsep beda lagi kalau misalkan olahraga praktek gerak terus kalau ips kan kebanyakan konsep jadi kalau misalkan tidak menyenangkan hanya menjelaskan hanya teacher center pasti anak anak ga termotivasi sama sekali.
Apakah tugas yang diberikan guru dikerjakan secara tuntas oleh siswa?	Kalau semester ini diawal ini 85 % lah saya lihat juga yang kosong kosong cuma sedikit karena itu ya konsisten itu tadi evaluasi dari tahun lalu kalau tahun lalu karena memang banyak yang diurus jadi wali kelas dan lain-lain maka banyak yang ketinggalan kalau tahun ini 2 minggu sudah dapet nilai 3 atau 4 saya.
Apakah terdapat siswa yang mengutarakan pendapat atau bertanya ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas?	Iya ada, kalau misalkan kita pakek joyfull learning anak-anak pasti ga takut jadi pasti berani bertanya beda lagi kalau misalkan kita ga pakek joyfull sudah killer guru killer itu yang sering memarahi jadi anak-anak mau tanya sudah pasti takut.
Apakah guru mempersilahkan siswa untuk bertanya sebelum menutup pembelajaran?	Iya sebagian besar gitu sih kalau isidental misalkan lupa atau waktunya tidak cukup itu baru tapi sebagian besar harusnya gitu.

### Transkrip Wawancara Siswa

<b>Siswa : Naznin Reyhana A</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Biasanya setelah pembelajaran itu kita diajak relax dulu pikiran kita habis itu baru mulai pembelajaran.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Kadang paham kadang enggak.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Biasanya sih kayak lebih santai tapi serius.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, biasanya kayak relaxin tangan, pikiran terus habis itu bener-bener bikin relax, ada ice breaking.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Enggak, kalua pakai opsi engga bosan, tapi kalua udah pakek opsi 2 itu udah full materi, tugas.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Kadang tempat duduknya boleh pindah, yang aku suka sih kayak ada sih bercandanya cuma masih serius waktu belajar.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Iya semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Saya lebih bertanya ke gurunya langsung daripada ga tanya nanti takutnya sesat gabisa paham.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Iya suka
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu	Iya bisa, yang awalnya kayak aduh ips males tapi karena pak Andika teknik

meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	belajarnya kan tidak menegangkan jadi bikin semangat belajar ips gitu.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Ada
Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya selalu.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Alhamdulillah kalua untuk sekarang belom ada, soalnya pak andika ngasih tugas itu jarang lebih tugasnya itu kalua sudah pakek opsi kedua gitu.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Iya bertanya.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Kadang dikasih kayak jamkos buat have fun saja, dikasih aplause

<b>Siswa : Aisyah Sapphire P</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Biasanya sih tergantung murid-muridnya ya, kalau muridnya kayak rame gitu ya sambil marah.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Iya lumayan.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Kadang bisa ramai, kadang bisa sunyi.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, kayak yel-yel sebelum memulai pembelajaran.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Tidak.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Saat kelas sunyi, trus gurunya bisa diajak bercanda karena bisa fokus gitu, santai tapi serius gitu.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Tergantung mood saja, kadang iya kadang enggak.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Biasanya nanya ke temen kalau enggak baca lagi materi yang dibahas.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Suka.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa alhamdulillah.

Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya ada, saya biasanya baca buku lagi tentang materi yang belum paham.
Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya tuntas.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Iya pernah soalnya lagi kayak gaenak mood tapi tetep saya kerjain.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Terkadang tanya kadang enggak.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, kayak apa ya biasanya dikasih nilai tambahan.

<b>Siswa : Azaria Fahmi R.</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Iya tergantung teman-teman, kalau teman-teman rame saja ya gurunya agak galak, kalau teman-teman sopan gurunya lebih seru enggak galak.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Iya sedikit sih yang aku pahami masih belum sempurna.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Kalau pas pak andika opsi 1 seringnya ngajak main, kalau opsi 2 kayak kemaren banyak yang ga ngerjain tugas itu pak andika ngasih tugas langsung banyak.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, contohnya kayak mainan konsentrasi ice breaking gitu.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Tidak, karena sering diajak main belajar sambil bermain gitu.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Lebih senang kalau suasana kelas itu sepi karena bisa fokus gitu.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Bertanya sih, biasanya nanya ke temen habis itu ke pak andika.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Suka karena pembelajarannya tidak monoton.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu	Iya bisa.

meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya, lebih ke baca buku lagi kalau tidak paham.
Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya menyelesaikan.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Pernah sih kak menyerah, tapi kalau jamnya pak andika sudah selesai itu saya kok lama banget ga selesai-selesai gitu loh.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Bertanya.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, biasanya di buku tulis dikasih kata-kata semangat gitu.

<b>Siswa : Vavian Dananjaya</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Kadang ada 2 opsi, kalau opsi pertama itu asik ada gamenya kalau opsi 2 auto serius.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Tergantung opsi saat pembelajaran.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, bermain game dan melatih konsentrasi.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Eenggak, asik.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	enggak terlalu rame, tenang.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Lumayan semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Bertanya, mengacungkan tangan.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Senang.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa banget.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Mencari solusi seperti baca buku lagi gitu.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Selalu mengerjakan karena kewajiban.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Enggak pernah.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Pastinya bertanya, tanya ke temen dulu soalnya kan saya duduk dibelakang jadi saya nanya ke temen dulu baru ke guru.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Rewardnya paling nilai, trus ngasih tulisan semangat di buku.

<b>Siswa : Syifa Nadhifah</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Tergantung pembelajarannya apa.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Sangat memahami.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Sangat seru karena bisa bermain dan belajar.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Banyak, contohnya bermain sama belajar ice breaking gitu.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Enggak.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Tidak ramai.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Iya semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Bertanya kepada guru atau teman.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Sangat menyukai.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Iya bisa, saya jadi semangat belajarnya.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya ada, seperti materi ips yang enggak saya pahami biasanya bertanya dan membuka buku.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya tuntas.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Belum pernah, karena tugas yang diberikan pak andika tidak terlalu sult.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Iya bertanya.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, contohnya mengerjakan tugas kemaren dikasih nilai tambahan, terus tulisan semangat good job di buku.

<b>Siswa : Achmida Aulia Pasa</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Asik cara pak andika mengajar dikelas.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Kadang paham kadang engga paham.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Nyaman, asik buat belajar.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Bermain game dan berkonsentrasi.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Tidak membosankan.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Bersih, nyaman, tidak terlalu ramai karena tidak fokus.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Sesuai mood saya.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Biasanya saya bertanya ke temen dulu kalau masih tidak paham saya buka buku lagi dan bertanya ke guru untuk dapat jawaban.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Senang, karena membuat nyaman dan lebih konsentrasi untuk belajar di kelas.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya mempunyai, dengan mempelajari lagi dengan membuka buku.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Kadang selesai kadang enggak
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Pernah, tapi habis itu saya pelajari lagi terus akhirnya bangkit semangat lagi.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Bertanya, biasanya ke teman dulu baru ke guru.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Ada, pak andika biasanya dikasih tulisan di buku setelah menilai tugas.

<b>Siswa : Ahmad Sulaiman</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Seru pak andika mengajar dikelas.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham sampai aku diikutin olimpiade sama pak andika.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Kadang rame, kadang diam, kadang seru.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, ice breaking sebelum belajar.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Enggak, soalnya kadang-kadang main kadang-kadang enggak.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Waktu pembelajaran memakai hp, trus kondisi kelas untuk belajar kelompok enak rame tapi kalo belajar sendiri sepi itu enak jadi bisa dua-duanya.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Kadang semangat kadang enggak.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Kadang saya bertanya kadang juga enggak, kalau tanya itu waktu saya tidak malas, kalau ga tanya itu waktu aku mager, males.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Iya suka.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa-bisa saja

Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Ada keinginan, seperti kalau enggak paham saya bertanya ke pak andika.
Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya saya mengerjakan secara tuntas tugas yang dikasih pak andika.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Enggak pernah.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Saya biasanya ngerjain sebisanya trus kalau ada kata-kata sulit atau yang tidak saya pahami saya baru tanya.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, biasanya kalau maju ke depan kelas gitu diberi applause trus di buku catatan dikasih tulisan semangat, baik gitu.

<b>Siswa : Vero Nathalie Andris</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Seru, banyak gamenya.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Kadang-kadang diskusi jawaban, lumayan rame.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, setiap mau mulai pembelajaran pakek yel-yel, ice breaking.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Tidak membosankan, seru.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Dikasih tugas trus kita berdiskusi bareng temen-temen.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Biasanya saya nanya ke temen dulu materi yang susah kalau tidak bisa baru nanya ke pak andika.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Suka karena tidak bosan dikelas.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa, soalnya kan dikelas tidak membosankan jadi bisa bikin semangat gitu.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Punya, biasanya liat dari buku atau internet.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya mengerjakan sampai selesai.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Tidak pernah, kalau gabisa nanya temen gitu.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Bertanya, kadang ke temen kadang ke pak andika.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya biasanya dikasih nilai tambahan dan juga tulisan di buku catetan gitu.

<b>Siswa : Dafne Venetica Selwa</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Seru.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham, soalnya kalau ngajar seru jadi bisa nyangkut di otak.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Menyenangkan, soalnya kalau pagi itu ada yel-yelnya sebelum pembelajaran.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, ice breaking itu sih, setiap pembelajaran pak andika selalu ada ice breaking.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Menurut saya enggak.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Kayak belajar berkelompok.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Kadang-kadang semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Biasanya bertanya kalau ga gitu memahami ulang dengan baca buku.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Iya, karena kalau sunyi gitu kayak kurang bersemangat buat belajar.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Sangat bisa.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Dengan angkat tangan bertanya ke guru, trus baca ulang buku sih.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Tuntas ngerjainnya.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Pernah, kalau sudah capek saya liat youtube cara-cara yang menyenangkan untuk belajar materi ips gitu
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Iya bertanya ke pak andika, kadang juga ke teman.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya pernah, biasanya dikasih tulisan semangat gitu di buku tulis.

<b>Siswa : Jovita Arindi Anindita</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Iya kadang seru, kadang juga bikin ngantuk.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Kadang kalau waktu yel-yel itu rame trus kadang fokus gitu di kelas.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, menurut saya ice breaking itu menarik soalnya bikin semangat sebelum pembelajaran.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Enggak membosankan soalnya belajar sambil bermain biasanya.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Tidak hanya pelajaran doang, kalau udah selesai main game gitu atau bebas kalau sudah selesai ngerjain.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Biasanya saya pahami dulu baru kalau tidak bisa saya tanya ke pak andika atau ke temen biasanya.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Iya suka soalnya ga membosankan.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa soalnya belajarnya jadi lebih seru gitu.

Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya punya, biasanya buka buku trus baca-baca lagi pelajarannya.
Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Iya selalu.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Tidak pernah.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Kadang-kadang bertanya.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, biasanya diberi tulisan di buku tulis gitu disamping nilai.

<b>Siswa : Muhammad Adam Haikal</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana cara guru mengajar anda pada saat pembelajaran di kelas?	Menyenangkan.
Apakah anda memahami materi yang diajarkan guru IPS?	Paham.
Bagaimana suasana atau kondisi dikelas ketika pembelajaran IPS?	Suasanya senang, tidak membosankan tapi kadang rame.
Apakah ada kegiatan yang menarik selama pembelajaran dikelas?	Ada, mungkin kayak ice breaking gitu.
Menurut anda apakah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS membosankan?	Enggak, soalnya kadang seru.
Kondisi belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran di kelas?	Saya suka rame waktu belajar itu diskusi kelompok gitu.
Apakah kamu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai untuk meningkatkan pengetahuan?	Semangat.
Apa yang anda lakukan ketika dalam proses pembelajaran anda tidak memahami materi yang diajarkan?	Bertanya, biasanya ke temen lebih sering.
Apakah anda menyukai ketika guru membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas?	Menyukai karena ya biar ga bosan di kelas gitu saat pembelajaran.
Apakah dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membantu kamu meningkatkan motivasi belajar dalam diri anda?	Bisa.
Apakah anda mempunyai keinginan untuk memahami materi yang belum dipahami?	Iya ada, contohnya kayak belum paham materi saya biasanya buka buku kalau tidak paham baru nanya.

Apakah anda mengerjakan secara tuntas tugas yang diberikan guru?	Tuntas.
Apakah anda pernah menyerah ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	Enggak menyerah soalnya tidak begitu sulit untuk dikerjakan gitu.
Apakah anda bertanya jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	Tidak pernah.
Apakah guru memberikan reward ketika anda berhasil menyelesaikan tugas dengan baik?	Iya, ya kadang dikasih tepuk tangan atau dibuku tulis biasanya dikasih tambahan kata semangat, bagus kayak gitu disamping nilai.

## Lampiran 5 Hasil Dokumentasi

### Hasil Dokumentasi Penelitian

No.	Hasil	Gambar
1.	Lingkungan sekolah	
2.	Visi Misi	 <p><b>VISI DAN MISI SMP NEGERI 13 MALANG</b></p> <p><b>VISI</b> Wujudnya SDM BERKARAKTER LUHUR, BERPRESTASI, DAN BERBUDAYA LINGKUNGAN</p> <p><b>MISI</b></p> <p>Mengembangkan ajaran agama yang diotorisasi dengan agama dan kebudayaan masing-masing Mengembangkan kebermanan agama, budaya, seni, dan pelayanan sosial (socio) dalam lingkup nasional Mengembangkan kapabilitas terhadap rasa (self) dan situasi-situasi sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas Mengembangkan nilai-nilai kebermanan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta meningkatkan prestasi dalam segala kinerjanya Mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya Mengembangkan sikap kritis dan memiliki kemampuan untuk bertanya Mengembangkan kemampuan berprestasi (logis, kritis, kreatif, dan inovatif) Mengembangkan kemampuan meneliti dan mampu membuat produk, penelitian Mengembangkan penelitian sains akademik dan non akademik termasuk keagamaan Mendukung berbagai perkembangan akademik dan non akademik termasuk keagamaan Menyediakan dan menanggapi informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif Meningkatkan nilai lingkungan sekolah bertanggung jawab Mengembangkan secara optimal warga sekolah dalam kegiatan lingkungan secara mandiri Mendukung peran serta siswa/warga sekolah dalam kegiatan perlindungan lingkungan dan sumber daya alam melalui penghematan Mendukung peran serta siswa/warga sekolah dalam kegiatan pelestarian lingkungan dan sumber daya alam melalui kegiatan penanaman tanaman, pengolahan limbah dan air Mendukung peran serta siswa/warga sekolah dalam kegiatan penanggulangan bencana lingkungan dan sumber daya alam melalui (3R) Reduce, Reuse dan Recycle Mendukung kelestarian lingkungan Mendukung kelestarian 1R, warga sekolah Mendukung sekolah ramah anak Mendukung sekolah sahabat keluarga Mendukung sekolah sahabat lingkungan</p>

<p>3.</p>	<p>Struktur Organisasi</p>	<p style="text-align: center;"><b>STRUKTUR ORGANISASI SMP NEGERI 13 MALANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024</b></p> <p><b>Kepala Sekolah</b> Dr. BAMBANG TRI RUCHONO, M.Pd. NIP. 2902121819700011409</p> <p><b>Komite Sekolah</b> Dr. HUSEINIBARUS, S.M.Pd.</p> <p><b>Koordinator TU &amp; Layanan Khusus</b> AGUS HERNONO TU, LK, Penguasaan: URS, P. guru, S. guru, S. guru, S. guru</p> <p><b>WAKIL KAPALA SEKOLAH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>WAKIL KURIKULUM</b> SANTHANUSMAN, M.Pd. NIP. 2902121720100021000</li> <li><b>WAKIL KESISWAAN</b> ABDIK RIKOLIQ, S.Pd. NIP. 2902121720100011000</li> <li><b>WAKIL SARPRAS</b> YANER ASHIANINGSIH, S.Pd. NIP. 2902121819700011000</li> <li><b>WAKIL HUMAS</b> SRI ULAMI, S.Pd. NIP. 2902121720100021000</li> </ul> <p><b>Kepala Perpustakaan</b> ENDANG PEPI ANUTIL, S.Pd. NIP. 2902121819700021000</p> <p><b>Kepala Laboratorium</b> KARIMAH, S.Pd. NIP. 2902121819700021000</p> <p><b>Wali Kelas</b> ERWAN GURU, BK WALI KELAS PERHYA DODIG</p> <p><b>KETERANGAN</b> Cara Sambutan Cari Seseorang</p> <p>Malang, Juli 2023 Kepala Sekolah, Dr. BAMBANG TRI RUCHONO, M.Pd. Koordinator TU NIP. 2902121819700011409</p>
<p>4.</p>	<p>Kegiatan belajar di dalam kelas</p>	
<p>5.</p>	<p>Kegiatan belajar di luar kelas</p>	

		
6.	Pengaturan tempat duduk siswa	
7.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	
8.	Siswa berani bertanya dan menyampaikan pendapat	

<p>9.</p>	<p>Siswa memperhatikan guru ketika menyampaikan materi</p>	
<p>10.</p>	<p>Guru melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran</p>	
<p>11.</p>	<p>Siswa berani maju kedepan menjawab pertanyaan</p>	
<p>12.</p>	<p>Guru memperhatikan siswa dalam kegiatan pembelajaran</p>	

		
13.	Guru membuat permainan yang di hubungkan dengan materi	
14.	Guru menyampaikan materi dengan menggunakan layar proyektor agar siswa tidak bosan bila guru hanya ceramah	
15.	Siswa mencoba memahami materi dengan sumber lain	

## Hasil Dokumentasi Wawancara

No.	Hasil	Gambar
1.	Wawancara dengan Pak Andika guru IPS kelas VII terkait strategi joyfull learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	
2.	Wawancara dengan Naznin Reyhana A siswa kelas VII	
3.	Wawancara dengan Aisyah Saphire P siswa kelas VII	
4.	Wawancara dengan Azaria Fahmi siswa kelas VII	

5.	Wawancara dengan Vavian Dananjaya siswa kelas VII	
6.	Wawancara dengan Syifa Nadhifah siswa kelas VII	
7.	Wawancara dengan Achmida Aulia Pasa siswa kelas VII	
8.	Wawancara dengan Imam siswa kelas VII	
9.	Wawancara dengan Vero siswa kelas VII	

10.	Wawancara dengan Dafne siswa kelas VII	
11.	Wawancara dengan Jovita siswa kelas VII	
12.	Wawancara dengan Adam siswa kelas VII	

## Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Modul Ajar IPS

#### SOSIALISASI DALAM MASYARAKAT

#### Subbab: NILAI DAN NORMA

Oleh: Andhika Pratama, S.Pd

Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (MGMP IPS Kota Malang)

#### A. Identitas dan penjelasan

Nama guru	Andhika Pratama, S.Pd	Jenjang/Kelas	SMP / 7
Sekolah	SMP Negeri 13 Malang	Mapel	IPS
Alokasi waktu	6 JP ( 2 X pertemuan )	Jumlah siswa	32 Siswa
Fase	D	Sistem dan Model Pembelajaran	Luring PjBL
Sarana dan prasarana	1. Laptop/HP 2. Koneksi Internet 3. LKPD 4. Buku paket IPS 5. Pengembangan Sumber Belajar , Guru dapat mengembangkan dan memberikan materi berupa video, gambar mengenai contoh nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari.	Target peserta didik	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Profil pelajar Pancasila	Bergotong royong dan Kreatif		

CP	Tujuan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Asesmen
<p>Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Sarana dan prasarana</p> <p><b>Pemahaman IPS</b> materi: Nilai dan Norma</p>	<p>Melalui kegiatan pembuatan produk, peserta didik mampu Kreatif dan memahami nilai dan norma di masyarakat</p>	<p>Peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan suatu ide dengan kreatif tentang Nilai dan Norma di masyarakat (penjelasan)</li> <li>2. Mengaplikasikan pengetahuan nilai dan norma dalam situasi kehidupan sehari-hari (aplikasi)</li> <li>3. Memahami perilaku diri yang berkenaan dengan Nilai dan Norma (pengenalan diri)</li> </ol>	<p>Produk yang berkaitan dengan nilai dan norma</p> <p>Rubrik keterampilan proses siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengamati;</li> <li>2. merencanakan dan melakukan penyelidikan;</li> <li>3. memproses, menganalisis data dan informasi, mengevaluasi dan refleksi;</li> <li>4. mengomunikasikan hasil</li> </ol>

**B. Pemahaman Bermakna:** nilai merupakan sesuatu yang dianggap baik atau buruk di masyarakat, sedangkan norma merupakan aturan yang berlaku di masyarakat. Norma dibentuk berdasarkan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat dan bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai tersebut

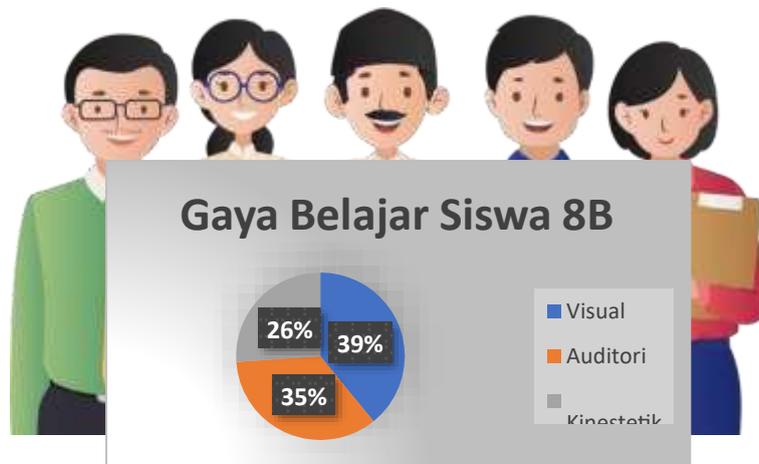
**C. Pertanyaan Pemantik:** Apa yang kalian ketahui tentang Nilai dan Norma? Bagaimana contoh nilai dan norma di masyarakat.?

**D. Persiapan: Pemetaan Kebutuhan Belajar Berdasarkan Profil Belajar Siswa**  
Tabel Hasil Asesmen Diagnostik non Kognitif untuk memetaan Kebutuhan Belajar Berdasarkan Profil Belajar Siswa

#### Pemetaan Kebutuhan Belajar Berdasarkan Profil Belajar Siswa

Profil Belajar Siswa	Visual	Auditori	Kinestetik
Nama Siswa			

<b>Produk</b>	Siswa dibebaskan untuk memilih media pelaporan karya		
<b>Proses</b>	Siswa membaca buku paket, gambar, video	Siswa melakukan diskusi	Siswa mendapat kesempatan untuk melakukan percobaan sederhana



## E. Kegiatan Pembelajaran

<b>Tahapan Kegiatan Pembelajaran</b>	
<b>Pertemuan ke-1</b>	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab salam</li> <li>2. Presensi kehadiran</li> <li>3. Menyampaikan <i>ice breaking</i></li> </ol>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Mengorganisasi Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan instruksi untuk membentuk kelompok</li> <li>• Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5</li> <li>• Peserta didik mengerjakan LKPD Diskusi secara berkelompok</li> </ul> <p><b>Membimbing pembuatan karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan karya yang akan dibuat mengenai Nilai dan Norma</li> <li>• Menuliskan alat, bahan, dan aplikasi yang diperlukan untuk membuat karya.</li> <li>• Menentukan langkah-langkah dalam pembuatan karya</li> <li>• Melakukan pembagian tugas terkait dengan pembuatan karya</li> <li>• Bergabung sesuai kelompok yang telah dibentuk</li> <li>• <b>Menyelesaikan karya yang telah didiskusikan dipandu dengan LKPD</b></li> </ul> <p><b>Create</b></p>
<b>Pertemuan ke 2</b>	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab salam</li> <li>2. Presensi kehadiran</li> <li>3. Memotivasi peserta didik</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Presentasi kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan masing-masing kelompok menyajikan karya yang telah dihasilkan (Sesuai kreativitas)</li> <li>• Peserta didik di setiap kelompok melakukan presentasi</li> <li>• Peserta didik melakukan presentasi melalui perwakilan kelompok</li> </ul> <p><b>Tanya jawab</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok lain memahami dan memperhatikan apa yang dipresentasikan, kemudian menanggapi dan memberikan pertanyaan kepada kelompok penyaji.</li> <li>• Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru mengenai konsep esensial yang belum dikuasai atau hal-hal yang belum bisa terjawab oleh peserta didik</li> <li>• Kelompok lain memperhatikan, kemudian menanggapi dan memberi pertanyaan terhadap kelompok penyaji</li> </ul>
	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mendapatkan arahan dari guru untuk mempelajari materi berikutnya dan menerima pertanyaan pra-pembelajaran untuk materi berikutnya</li> </ol>

	b. Peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
--	--

#### **F. Penilaian Pembelajaran (Lampiran)**

Penilaian pembelajaran IPS menggunakan PjBL mencakup tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Uraian lengkapnya sebagai berikut:

##### **1. Penilaian Sikap**

- Berkaitan dengan sikap peserta didik baik saat mengerjakan tugas, presentasi atau menjadi audiens

##### **2. Penilaian Keterampilan**

- Berkaitan dengan kecapaian peserta didik dalam berkelompok dan menghasilkan sebuah karya.

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Malang, 23 Juli 2023

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Bambang Tri Budiono, M.Pd

NIP. 19631108 199003 1 009

Andhika Pratama, S.Pd

NIP.

**G. Lampiran-lampiran**

1. LKPD
2. Bahan Bacaan Pendidik dan Peserta didik
3. Penilaian
4. Daftar Pustaka

**Lampiran 1. LKPD**

**Tanggal** : .....

**Mata Pelajaran** : .....

**Kelompok (Ketua)** : .....

.....  
**(Anggota**

.....  
**(Anggota)**

.....  
**(Anggota)**

.....  
**(Anggota)**

**Topik** : .....

**Isilah Pertanyaan Di Bawah ini;**

1. Proyek-proyek yang dapat dikembangkan bertemali dengan menunjukkan nilai dan norma adalah:
  1. ....
  2. ....
  3. ....
  4. ....
  5. ....
2. Menurut kalian, diantara proyek-proyek di atas (a) yang paling menarik untuk segera direalisasikan adalah:  
.....  
.....  
.....
3. Proyek (b) diatas paling menarik untuk direalisasikan dikarenakan hal-hal berikut ini:

.....  
 .....  
 .....

4. Alat, bahan, sumber atau hal lain yang diperlukan untuk merealisasikan proyek (b) di atas adalah sebagai berikut:
  1. Alat:
  2. Bahan:
  3. Sumber:
  4. Lain-lain:
5. Langkah kerja, alokasi waktu, dan orang yang bertanggung jawab/terlibat untuk setiap langkah kerja tersebut adalah sebagai berikut.

No	Langkah Kerja	Perkiraan Waktu	Penanggung Jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
Ext				

6. Bukti proyek yang telah dibuat adalah sebagai berikut (dapat berupa video, poster, teka-teki silang, membuat artikel opini, menulis lagu/puisi, dan lain-lain)

.....  
 .....  
 .....

7. Kesulitan yang dihadapi ketika menyelesaikan proyek dan cara mengatasinya

.....  
 .....  
 .....

8. Karya yang telah dibuat dibandingkan dengan rencananya adalah

.....  
 .....  
 .....

## Lampiran 2. Bahan Bacaan

**Nilai** merupakan sesuatu yang dianggap baik atau buruk di masyarakat, sedangkan **norma** merupakan aturan yang berlaku di masyarakat. **Norma** dibentuk berdasarkan **nilai-nilai** yang berlaku di masyarakat dan bertujuan untuk mewujudkan **nilai-nilai** tersebut. Terdapat kekuatan mengikatnya lemah, namun ada juga yang kuat mengikatnya. Di dalam masyarakat dikenal ada empat tingkatan norma yaitu sebagai berikut:

### a. Cara (Usage)

Cara lebih terlihat pada perbuatan individu dalam masyarakat. Penyimpangan dalam norma cara ini tidak akan mendapatkan hukuman berat akan tetapi hanya sekedar celaan. Contoh tindakan yang melanggar norma ini antara lain, cara seseorang membuang sampah, jika ada seorang membuang sampah sembarangan cenderung mendapat celaan karena melakukan tindakan yang tidak sesuai pada tempatnya. Contoh lain cara berpakaian, apabila seseorang berpakaian yang kurang pantas hanya ditegur saja.

### b. Kebiasaan (Folksway)

Kebiasaan adalah perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama. Contohnya kebiasaan memberi hormat kepada yang lebih tua usianya, mendahulukan orang yang sudah lanjut usia ketika sedang antri, dan sebagainya. Bagi mereka yang melanggar akan dikenakan sanksi sosial berupa teguran atas penyimpangan terhadap kebiasaan tersebut.

### c. Tata Kelakuan (Mores)

Kebiasaan itu kemudian diterima sebagai patokan atau norma pengatur kelakuan bertindak, maka di dalamnya sudah terdapat unsur pengawasan dan jika terjadi penyimpangan, pelakunya akan dikenakan sanksi. Contoh: Jika seorang peserta didik melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan sanksi atas perbuatannya sesuai dengan tata tertib yang berlaku.

### d. Adat Istiadat (Customs) Tata kelakuan yang semakin kuat mencerminkan kekuatan pola kelakuan masyarakat yang mengikat para anggotanya. yang melanggar adat istiadat, maka ia akan mendapat sanksi sesuai dengan adat masing-masing. Norma-norma tersebut mempunyai dasar yang sama, yaitu memberikan petunjuk bagi tingkah laku seseorang yang hidup di dalam masyarakat.

## Lampiran 3. Penilaian

### a. Penilaian LKPD dan Karya

Penilaian	Rubrik	Skor
Kesesuaian	• Hasil karya bertemali dengan materi Nilai dan Norma	20
	• Hasil karya tidak bertemali dengan materi Nilai dan Norma	10
	• Tidak di isi	0

<b>Dasar pertimbangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan pemilihan ide rasional atau masuk akal dibandingkan ide lainnya</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan pemilihan ide tidak rasional atau tidak masuk akal dibandingkan ide lainnya</li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak diisi</li> </ul>	0
<b>Alat dan bahan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menuliskan alat dan bahan penyelidikan secara lengkap</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menuliskan alat dan bahan penyelidikan namun tidak lengkap</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak diisi</li> </ul>	0
<b>Langkah kerja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menjelaskan secara rinci (1) perkiraan waktu (2) penanggung Jawab (3) Keterangan</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjelaskan tidak rinci (<math>\pm 50</math>)</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak mengisi</li> </ul>	0
<b>Hasil Karya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik dan bermanfaat</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang menarik dan bermanfaat</li> </ul>	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang menarik dan kurang bermanfaat</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengerjakan</li> </ul> <p>*Berdasarkan sudut pandang guru</p>	0
<b>Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menguraikan secara jelas kesulitan dan kesesuaian dengan rencana</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak menguraikan secara jelas kesulitan dan kesesuaian dengan rencana</li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak mengisi</li> </ul>	

		0
--	--	---

- Pilih salah satu skor di setiap bagian penilaian
- Nilai skor maksimal 100

**b. Penilaian Presentasi**

No.	Kriteria/subkriteria penilaian	Pencapaian kompetensi				skor
		4	3	2	1	
1.	<b>Menjadi penyaji</b>					
	Menjabarkan isi dan menyampaikan hasil proyek					
	Organisasi alur penyampaian informasi					
	Gerakan mata dan tubuh					
	Suara					
	Penggunaan penunjang presentasi					
	Menjawab pertanyaan dengan benar					
	<b>Skor rata-rata kriteria</b>					
2.	<b>Menjadi audien</b>					
	Memerhatikan penyaji					
	Tenang dalam kelas					
	Sopan dalam bertanya dan menjawab					
	Mengikuti prosedur presentasi					
	<b>Skor rata-rata kriteria</b>					

PROSENTASE BOBOT KRITERIA PENILAIAN			Nilai presentasi
Kriteria	Menjadi Penyaji	Menjadi Audien	
Bobot (%)	60	40	
Skor rata-rata kriteria			
Skor kriteria			
Nilai Kriteria			

**Lampiran 4. Daftar Pustaka**

Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII*, Jakarta; Pusat Kurikulum

dan Perbukuan.

M Nursa'ban dkk tahun 2021, **Buku Panduan Guru SMP Kelas VII** Jakarta.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

## Lampiran 7 Biodata Mahasiswa

### BIODATA MAHASISWA



Nama : Sabita Aprista Hapsari  
NIM : 19130064  
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 07April 2001  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Tahun Masuk : 2019  
Alamat Rumah : JL. Kol. Sugiono III B, No.10, RT 07, RW 04, Kel. Mergosono, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Prov. Jawa Timur  
No. Tlp : 085607603459  
Alamat Email : [sabita.hapsari@icloud.com](mailto:sabita.hapsari@icloud.com)  
[sabitaaprista07@gmail.com](mailto:sabitaaprista07@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : TK Taman Putra  
SD Negeri Mergosono 2  
SMP Negeri 2 Malang  
SMA Negeri 6 Malang  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang