

**PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* MENGGUNAKAN KUIS “*PICK
AND THINK*” DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTSN 2 MALANG**

SKRIPSI

OLEH

KARINA CANDRA KIRANA

NIM. 220102110074



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

**PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* MENGGUNAKAN KUIS “*PICK
AND THINK*” DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTSN 2 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

Karina Candra Kirana

NIM. 220102110074



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

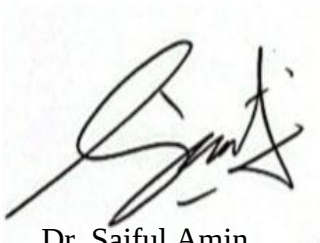
Skripsi Dengan Judul **"Pendekatan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis *Pick and Think*" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang"** Oleh **Karina Candra Kirana** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 25 Mei 2026.

Pembimbing,



Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pendekatan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang” oleh Karina Candra Kirana ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 196903032000031002

: _____

Penguji

Rika Inggit Asmawati, M.A
NIP. 198812062020122003

: _____

Sekretaris Sidang

Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

: _____

Pembimbing

Azharotunnafi, M.Pd

: _____

NIP. 199106182019032017

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



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 1973082320000

NOTA DINAS PEMBIMBING

Azharotunnafi, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Karina Candra Kirana

Lamp: -

Malang, 25 Mei 2026

Yang Terhormat

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum. Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan dari segi isi, bahasa maupuun teknik penelitian dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Karina Candra Kirana

NIM : 220102110074

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pendekatan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis "*Pick and Think*" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Azharotunnafi, M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karina Candra Kirana

NIM : 220102110074

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi *Joyful Learning* Menggunakan Kuis "*Pick and Think*" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 26 April 2026

Hormat saya,



Karina Candra Kirana

220102110074

LEMBAR MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Artinya : “Barang siapa bersungguh-sungguh niscaya ia akan berhasil”.

(HR. Bukhari)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaamiin. Syukur tak terhingga kepada Allah Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan berkah, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh cinta dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, yang selalu memberikan do'a, dukungan dalam segala hal baik, kasih sayang, dan menjadi washilah kelancaran perjalanan akademik peneliti
2. Kedua kakak peneliti, Tania dan Robert yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal serta senantiasa membantu adiknya dengan bantuan nyata dan motivasi
3. Dosen Pembimbing terbaik, Ibu Azharotunnafi M.Pd yang telah sabar membimbing , memotivasi, dan memberikan banyak ilmu yang berharga sepanjang perjalanan akademik peneliti
4. Untuk peneliti sendiri, terima kasih telah berjuang dan bertahan hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pendekatan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Saiful Amin M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Azharotunnaifi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Lusty Firmantika, M.Pd selaku dosen wali yang telah dengan sabar membimbing, memotivasi dan mendampingi penulis selama proses perkuliahan, mulai dari semester awal hingga semester akhir
6. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya kepada bapak ibu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dengan tulus memberikan ilmu,

pengalaman, serta pembelajaran yang sangat berharga kepada peneliti selama menempuh pendidikan

7. Bapak Bangun Siswoyo dan Ibu Anita Candra Dewi, selaku kedua orang tua peneliti dan pendorong utama, atas do'a, semangat yang tiada henti selama studi S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
8. Kakak Tania, kakak Adam dan kakak Robert, selaku saudara peneliti yang selalu memberi dukungan penuh, baik secara finansial, serta semangat maupun motivasi dalam menyelesaikan studi, senantiasa peka dan peduli terhadap peneliti.
9. Ibu Ana Ulfia Nur S.Pd selaku guru IPS MTsN 2 Malang, Ibu Lutfiati, S.Pd, Bapak Drs Ahmad Ali M.M, Bapak Supriyono, S.Pd, M.Pd, seluruh guru dan peserta didik MTsN 2 Malang yang telah memberikan informasi, izin, kesempatan, dan bantuan selama proses penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Nur Alsa Mauludfi, sahabat baik peneliti yang selalu ada di setiap keadaan, setia menemani, memberi semangat dan peduli terhadap peneliti dalam setiap prosesnya.
11. Teman-teman Qana'ah (Karisma, Asril, Tika, Zilda, Kurnia, Shovia dan Bella), Faliwa (Sakinah, Dita, Shelin, Festia, Restika, Juwi, Cahaya, Sasi, dan Sasi), Teman AM (Wawa, Diah, Sheyla, dan Farsya) serta teman-teman seangkatan PIPS 2022, terutama kelas A yang telah kebersamai, memberikan dukungan do'a dan hal indah selama perjalanan studi S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

12. Seluruh orang baik yang ada di sekitar peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membuat peneliti percaya bahwa banyak orang baik yang peduli satu sama lain. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi yang peneliti selesaikan dapat berkontribusi dan bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan dan pembelajaran di masa yang akan datang, baik bagi peneliti maupun pihak lainnya.

Malang, 26 Mei 2026
Peneliti

Karina Candra Kirana
NIM. 220102110074

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Definisi Istilah.....	12
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori	15
B. Perspektif Teori dalam Islam	27
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	33
C. Kehadiran Peneliti.....	33
D. Subjek Penelitian.....	34

E. Data dan Sumber Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	41
I. Analisis Data	44
J. Prosedur Penelitian.....	46
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	47
A. Paparan Data	47
1. Perencanaan <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang	47
2. Pelaksanaan <i>Joyful Learning</i> menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.	51
3. Evaluasi Penerapan <i>Joyful Learning</i> menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.....	58
4. Dampak Implementasi <i>Joyful Learning</i> menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.....	61
B. Temuan Penelitian.....	71
1. Perencanaan <i>joyful learning</i> menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang.....	71
2. Pelaksanaan <i>joyful learning</i> menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang.....	72
3. Evaluasi penerapan <i>joyful learning</i> menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang	74
4. Dampak implementasi <i>joyful learning</i> menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang.....	74
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Perencanaan <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	76
B. Pelaksanaan <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	78
C. Evaluasi <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	83

D. Dampak Implementasi <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Kuis “ <i>Pick and Think</i> ” terhadap Motivasi Belajar Siswa	85
BAB VI PENUTUP	92
A. Simpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru.....	37
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik	37
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Kepala Madrasah.....	38
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara WAKAKUR dan Staf Kurikulum	38
Tabel 3.5 Pedoman Observasi Guru.....	38
Tabel 3.6 Pedoman Observasi Motivasi Peserta Didik.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Media Pembelajaran	51
Gambar 4.2 Peserta Didik Belajar Mandiri	51
Gambar 4.3 Peserta Didik Berkumpul Sesuai Kelompok	52
Gambar 4.4 Kelompok Mempersiapkan Satu Lembar Kertas	52
Gambar 4.5 Guru Memberikan Informasi Terkait Kuis	53
Gambar 4.6 Guru Mengakumulasi Poin di Papan Skor	53
Gambar 4.7 Peserta Didik Mengambil Gulungan Kertas	55
Gambar 4.8 Peserta didik Menjawab Pertanyaan Guru	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian	104
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian	106
Lampiran 4 Modul Ajar	107
Lampiran 5 Pertanyaan Wawancara Guru	114
Lampiran 6 Pertanyaan Wawancara Peserta Didik.....	114
Lampiran 7 Pertanyaan Wawancara Plh. Kepala Madrasah	115
Lampiran 8 Pertanyaan Wawancara Staf dan WAKAKUR	115
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Guru.....	117
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Peserta Didik	121
Lampiran 11 Transkrip Wawancara Plh. Kepala Madrasah	130
Lampiran 12 Transkrip Wawancara WAKAKUR.....	132
Lampiran 13 Transkrip Wawancara Staf Kurikulum.....	135
Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara	138
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	140
Lampiran 16 Sertifikat Bebas Plagiasi	141

ABSTRAK

Kirana, Karina Candra. 2026. *Pendekatan Joyful Learning Menggunakan Kuis “Pick and Think” Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Azharotunnafi, M.Pd

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar peserta didik di kelas dapat menurun apabila terdapat kejenuhan dalam pembelajaran yang berlangsung satu arah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Perencanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) Pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Evaluasi penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan (4) menganalisis dampak implementasi *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*) yang dilaksanakan di MTsN 2 Malang. Subjek penelitian meliputi guru IPS, peserta didik kelas VII A, Plh. Kepala Madrasah, Wakil Ketua Bidang Kurikulum, dan staf kurikulum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun keabsahan data diuji menggunakan kredibilitas, transferabilitas, dependibilitas, dan konfirmabilitas.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Implementasi kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, (2) Pelaksanaan kuis dilaksanakan secara individu dan kelompok dengan pemberian *reward* berupa nilai tambahan serta *punishment* untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik, (3) Implementasi kuis “*pick and think*” berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya semangat, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan (4) Implementasi kuis berdampak negatif berupa kondisi kelas yang kurang kondusif akibat tingginya antusiasme peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik agar pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, kuis “*pick and think*” juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Joyful learning*, “*pick and think*”, motivasi belajar, pembelajaran IPS

ABSTRACT

Kirana, Karina Candra. 2026. *The Joyful Learning Approach Using “Pick and Think” Quizzes in Social Studies Instruction to Boost Student Motivation at MTsN 2 Malang*. Thesis. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang.

Thesis Advisor: Azharotunnafi, M.Pd

Learning motivation is one of the key factors influencing students' success in the learning process. However, students' motivation in the classroom can decline if they become bored with one-way instruction. Therefore, teachers need to implement innovative, interactive, and enjoyable learning strategies to encourage students' active engagement in the classroom learning process.

This study aims to describe (1) the planning of joyful learning using the “*pick and think*” quiz in social studies instruction to enhance students' learning motivation, (2) the implementation of joyful learning using the “*pick and think*” quiz in social studies instruction to enhance students' learning motivation, (3) The evaluation of the implementation of joyful learning using “*pick and think*” quizzes in social studies instruction to enhance students' learning motivation, and (4) the analysis of the impact of implementing joyful learning using “*pick and think*” quizzes on students' learning motivation.

This study employed a qualitative approach using a case study design conducted at MTsN 2 Malang. The research subjects included social studies teachers, seventh-grade Class A students, the Acting Principal, the Vice Chair of the Curriculum Division, and curriculum staff. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the data was tested using credibility, transferability, dependability, and confirmability.

The results of the study indicate that (1) the implementation of the “*pick and think*” quiz in social studies instruction was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation; (2) the quiz was administered individually and in groups, with rewards in the form of extra credit and penalties to encourage active student participation; (3) The implementation of the “*pick and think*” quiz had a positive impact on students' learning motivation, as evidenced by increased enthusiasm, engagement, and active participation in learning, and (4) The implementation of the quiz had a negative impact in the form of a less conducive classroom environment due to the students' high level of enthusiasm. Therefore, teachers need to adapt teaching methods to students' learning styles to ensure that learning remains effective and enjoyable. Thus, the “*pick and think*” quiz also contributes to creating a more interactive learning atmosphere and increasing students' learning motivation.

Keywords: Joyful learning, “*pick and think*”, learning motivation, social studies education

ملخص

كيرانا، كارينا تشاندرا. ٢٠٢٦. نهج التعلم الممتع باستخدام اختبارات "اختر وفكر" في تدريس العلوم الاجتماعية لتعزيز دافع التعلم لدى طلاب مدرسة "مالانغ" الإعدادية الثانية. أطروحة. برنامج دراسات تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتدريس. جامعة مالانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج.

مشرف أطروحة التخرج: أزهاروتنافي، ماجستير في التربية

تعد الدافع للتعلم أحد العوامل المهمة التي تؤثر على نجاح الطلاب في عملية التعلم. ومع ذلك، قد ينخفض دافع الطلاب للتعلم في الفصل الدراسي في حالة وجود ملل ناتج عن التعلم أحادي الاتجاه. ولذلك، يتعين على المعلم تطبيق أساليب تعليمية مبتكرة وتفاعلية وممتعة من أجل تشجيع المشاركة الفعالة للطلاب في عملية التعلم داخل الفصل.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف (١) تخطيط التعلم الممتع باستخدام اختبار "اختر وفكر" في تدريس العلوم الاجتماعية لتعزيز دافع التعلم لدى الطلاب، (٢) تنفيذ التعلم الممتع باستخدام اختبار "اختر وفكر" في تدريس العلوم الاجتماعية لتعزيز دافع التعلم لدى الطلاب، (٣) تقييم تطبيق التعلم الممتع باستخدام اختبار "اختر وفكر" في تدريس العلوم الاجتماعية لتعزيز دافع الطلاب للتعلم، و(٤) تحليل تأثير تطبيق

التعلم الممتع باستخدام اختبار "اختر وفكر" على دافع الطلاب للتعلم. استخدمت هذه الدراسة نهجاً نوعياً من نوع دراسة الحالة، وقد أجريت في المدرسة الإعدادية الثانية في مالانج. وشمل المشاركون في الدراسة مدرسي العلوم الاجتماعية، وطلاب الصف السابع أ، والقائم بأعمال مدير المدرسة، ونائب رئيس قسم المناهج، وموظفي قسم المناهج. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. أما تحليل البيانات فقد تم من خلال مراحل تقليص البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات. أما صحة البيانات فقد تم اختبارها باستخدام معايير المصادقية، وقابلية النقل، والموثوقية، وقابلية التأكيد.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) تم تطبيق اختبار "اختر وفكر" في تدريس العلوم الاجتماعية من خلال مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم، (٢) تم إجراء الاختبار بشكل فردي وجماعي مع منح مكافآت في شكل درجات إضافية وعقوبات لدعم المشاركة النشطة للطلاب، (٣) كان لتطبيق اختبار "اختر وفكر" تأثير إيجابي على دافع الطلاب للتعلم، وهو ما يتجلى في زيادة الحماس والحيوية والمشاركة النشطة في التعلم، و(٤) كان لتطبيق الاختبار تأثير سلبي يتمثل في عدم ملائمة أجواء الفصل الدراسي بسبب ارتفاع حماس الطلاب. ولذلك، يتعين على المعلم تكييف أساليب التعلم مع أنماط تعلم الطلاب لضمان استمرار فعالية التعلم ومتعة التعلم. وبالتالي، يساهم اختبار "اختر وفكر" أيضاً في خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية وزيادة دافع الطلاب للتعلم.

الكلمات المفتاحية: التعلم الممتع، "اختر وفكر"، دافع التعلم، تعليم العلوم الاجتماعية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut.:

1. KONSONAN

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
ا	Alif	–	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	es (titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. VOKAL

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Ḍammah	U	U
اي	Fathah dan ya	AI	A dan I
او	Fathah dan wau	AU	A dan U

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar, serta melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan pendidikan¹. Tujuan dari pembelajaran ialah membantu individu untuk merubah pola perilaku yang relatif tetap melalui keterlibatannya dengan lingkungan dan pengalaman, serta berfokus pada perkembangan individu melalui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga, menitikberatkan pada penerapan *problem solving* dan pemahaman mendalam agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik². Dalam praktiknya, proses pembelajaran belum optimal jika hanya berpusat pada hasil belajar. Namun juga dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dan bermakna dalam proses belajar. Akan tetapi, masih terdapat sejumlah kegiatan belajar yang berlangsung hanya berjalan satu arah, monoton dan berfokus pada penyampaian materi saja. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dan kurang bersemangat pembelajaran.

Rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas merupakan permasalahan umum di dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS pada

¹ Rifqi Festiawan, *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*, 11 (2020): 1–17.

² Astri Azani, Sarmila Sarmila, and Gusmaneli Gusmaneli, “Hakikat Belajar dan Pembelajaran,” *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (May 2024): 17–37, <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>.

jenjang SMP/MTs memiliki cakupan ilmu di bidang geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Keragaman ilmu tersebut memberikan tekanan kepada peserta didik karena materinya dinilai terlalu banyak sehingga tidak mudah dipahami. Tidak hanya itu, dari hasil observasi di lapangan juga masih banyak dijumpai peserta didik yang mengantuk ketika pembelajaran sedang berlangsung, minimnya partisipasi dalam pembelajaran, berulang kali izin ke kamar mandi, dan membolos di jam pelajaran. Serta aspek psikologis peserta didik khususnya motivasi belajar turut memainkan peran penting dalam menentukan tingkat efektivitas pembelajaran.

Motivasi yang dimiliki peserta didik dalam proses belajar memainkan peran penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik di kelas. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi akan terdorong untuk berusaha lebih giat belajar dan memahami lebih dalam informasi yang telah diberikan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas³. Motivasi belajar juga berfungsi sebagai penentu arah yang nantinya peserta didik dapat menentukan tujuan belajar yang ingin dicapainya. Maka dari itu, peran guru sangat dibutuhkan, sebab melalui motivasi yang diberikan, peserta didik dapat lebih semangat belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan⁴.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran interaktif yang

³ Miftahus Saadah, "Efektivitas Strategi Joyful Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Tsanawiyah Miftahurrahman Tulang Bawang Barat" (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2022).

⁴ Sudarmo, *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Sarolangun* (Jambi: Universitas Jambi, 2022).

sesuai dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dapat diwujudkan melalui berbagai pendekatan dan penggunaan berbagai media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satunya yakni melalui strategi *joyful learning* yang dirancang dengan pendekatan yang mengintegrasikan suasana menyenangkan. Sehingga peserta didik lebih bersemangat dan tumbuh motivasi untuk belajar.

Joyful learning merupakan pendekatan dalam proses belajar yang bertujuan membangun kondisi belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan memuaskan⁵. Ketika persiapan pembelajaran melalui strategi *joyful learning* guru dapat memberikan motivasi berupa kata penyemangat dan sebuah orientasi pembelajaran yang menarik seperti *ice breaking*. Hal ini tentunya dapat memperbaiki suasana hati peserta didik sehingga mereka tidak tertekan dan lebih menikmati alur pembelajaran. Kemudian guru juga dapat mengimplementasikan metode belajar dimana peserta didik merasa sedang bermain, misalnya menggunakan kuis. Pada kuis, motivasi belajar peserta didik dapat dimunculkan melalui pemberian penghargaan yang berupa nilai tambahan atau pujian bagi siswa yang mau menjawab pertanyaan. Sehingga hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif di dalam kelas⁶.

Strategi *joyful learning* penting untuk diterapkan karena terdapat berbagai manfaat diantaranya: 1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta

⁵ Salirawati, *Smart Teaching Solusi Menjadi Pendidik Profesional* (Bumi Aksara, 2020).

⁶ Deni Mustofa, Ismail Suardi Wekke, and Ruslan Hasyim, "Penerapan Joyful Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)," *Lisan: Jurnal Bahasa dan Linguistik* 8, no. 2 (June 2019): 110–18, <https://doi.org/10.33506/jbl.v8i2.463>.

didik, karena *joyful learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi atau menganalisis suatu fenomena dengan menekankan penyajian yang menarik secara visual dan menyenangkan⁷. 2) Mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif di kelas⁸. 3) Peserta didik dapat menyelesaikan tugas dari guru sesuai dengan kemampuannya tanpa mengeluh sehingga kelas lebih kondusif. 4) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tertarik dengan penyampaian materi oleh guru⁹.

Salah satu kategori *joyful learning* yang cocok digunakan peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan menyenangkan yakni menggunakan *Game Based Learning* melalui pendekatan kuis. Melalui kuis, peserta didik dituntut berpikir cepat dan mengulas kembali materi yang telah diperoleh. Sehingga, penggunaan kuis dapat meningkatkan motivasi belajar¹⁰.

Penelitian tentang *joyful learning* telah banyak diteliti oleh para peneliti, diantaranya adalah; 1) Penelitian karya Atqiya' Al-'Alawi. Dari hasil penelitiannya, terbukti bahwa kuis interaktif yang terintegrasi *joyful learning* dan *labyrinth game* pada pembelajaran IPS lebih fokus ke inovasi kuis yang menggunakan teknologi seperti animasi, video, dan gambar yang dapat

⁷ Lia Amelia, "Pemanfaatan Strategi Joyful Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 18, No. 2 (November 2023): 1060–69, <https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>.

⁸ Bhertia Annisa Rahma and Hidayah Hidayah, "Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini," 5 (2022): 188–92.

⁹ Hilyah Azkiya and Siti Istiqomah, *Penerapan Metode Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 9, no. 2 (2025).

¹⁰ Tomi Apra Santosa and Sisi Yulianti, "Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Siswa di SMA Negeri 7 Kerinci," *Science Education and Application Journal* 2, no. 2 (2020): 79–87.

menarik peserta didik untuk belajar dan bermain¹¹. 2) Penelitian karya Moch.Fahri, dkk menunjukkan bahwa pendekatan *joyful learning* juga dapat dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi digital berbasis *hypercontent* dengan bantuan alat seperti computer dan LCD proyektor¹². 3) Penelitian karya Kasma Betty, Menunjukkan bahwa implementasi *joyful learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yakni adanya peningkatan dalam hasil belajar matematika melalui salah satu metode belajar yakni kuis berkelompok¹³.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini terletak pada aspek pemanfaatan teknologi, mata pelajaran, serta pelaksanaan kuis yang dilaksanakan secara berkelompok saja. Sedangkan pada penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan media non digital atau tidak menggunakan teknologi maupun internet dikarenakan materi yang dipelajari lebih efektif disampaikan menggunakan metode non digital. Serta kuis dilaksanakan secara berkelompok dan individu. Sementara itu, persamaannya ialah fokus pada penerapan strategi *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih efektif. Penelitian ini memberikan alternatif penggunaan media non digital dari adanya perbedaan

¹¹ Atqiya' Al'Alawi, "Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi Joyful Learning Dan Labyrinth Game Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ips Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan" (Doctoral Dissertation, IAIN SALATIGA, 2023).

¹² Moh Fachri et al., "Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah.," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2020): 170–84.

¹³ Kasma Betty, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Pada Siswa Kelas Vii. A MTSN I Palembang," *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 3, no. 1 (April 2023): 86–95, <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2076>.

dari penelitian sebelumnya yang sudah banyak menggunakan media digital. Sehingga diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah yang teknologinya masih terbatas namun tetap ingin menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan salah satu kategori *joyful learning* yakni menggunakan kuis “*pick and think*”.

Penggunaan media ini tergolong mudah dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif penambahan nilai peserta didik yang kurang atau bahan evaluasi yang lebih bervariasi dibandingkan dengan ulangan harian. Pertanyaan dalam kuis dibacakan secara lisan oleh guru. Kemudian bagi peserta didik yang nomor absennya terpilih dalam gulungan kertas, maka harus menjawab pertanyaan dari guru. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk mempersiapkan dirinya dengan belajar serta berpikir untuk menjawab pertanyaan kuis. Oleh karena itu penelitian mengenai pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” penting untuk dikaji dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang?
2. Bagaimana pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang?

3. Bagaimana evaluasi penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang?
4. Bagaimana dampak implementasi *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang
2. Mendeskripsikan pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang
3. Mendeskripsikan evaluasi penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang
4. Menganalisis dampak implementasi *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan dalam aspek pengimplementasian strategi pembelajaran *joyful learning* menggunakan media kuis untuk meningkatkan motivasi belajar

peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam penulisan karya tulis terbaru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik

b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dalam bidang pendidikan terkait pengimplementasian strategi pembelajaran menyenangkan melalui kuis *"pick and think"*

c. Bagi peneliti yang lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut yang topiknya relevan dan diharapkan dapat dikembangkan lebih luas dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta karakter peserta didik.

d. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai implementasi suatu pendekatan dalam pembelajaran dan menambah referensi dalam penulisan karya ilmiah.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian mengenai implementasi *joyful learning* untuk meningkatkan motivasi belajar telah banyak dilaksanakan, diantaranya adalah penelitian dari skripsi dan jurnal sebagai berikut:

1. Penelitian karya Atqiya' Al-'Alawi (2023), berjudul 'Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi *Joyful Learning* Dan *Labyrinth Game* Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPS Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan'. Dalam penulisan ini, dijelaskan bahwa Kuis interaktif terintegrasi *joyful learning* dan *Labyrinth Game*. Berbasis animasi, video, dan gambar untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian karya Moch.Fahri, Abd.Hamid, Hasan Baharun, dan Khadijatul Lailiyah (2020). Berjudul "*Joyful Learning* Berbasis *Hypercontent* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah". Dalam penulisan ini, dijelaskan bahwa *joyful learning* berbasis *Hypercontent* (LCD dan Laptop) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar.
3. Penelitian karya Mahmud Yunus, Nina Nurhasanah, Taofik, Engga Dallion, Anggit Aruwiyantoko (2025). Berjudul "Pelatihan dan Pendampingan Implementasi *joyful learning* Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz* Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi". Dalam penulisan ini, dijelaskan bahwa Implementasi *joyful*

learning menggunakan media *Kahoot* dan *Quizziz* untuk meningkatkan Kompetensi Guru¹⁴.

4. Penelitian karya Kasma Betty (2023). Berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* pada Siswa Kelas VII A MTsN 1 Palembang”. Dalam penulisan ini, dijelaskan bahwa Penerapan *joyful learning* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kecemasan belajar siswa.
5. Penelitian karya Muhammad Daffa Azhari dan Siti Mutmainah (2025). “Penerapan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning* pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X di SMK Dharma Wanita Gresik”. Dalam penulisan ini, dijelaskan bahwa Penerapan strategi *joyful learning* menggunakan *power point* melalui kuis hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar¹⁵.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas
1.	Atqiya’ Al-‘Alawi, Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi Joyful Learning Dan Labyrinth Game Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ips Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan, 2023	Menggunakan strategi <i>joyful learning</i> serta pendekatan kuis, mata pelajaran IPS, pengambilan data menggunakan teknik wawancara	Jenis penelitian menggunakan <i>Research and Development (R&D)</i> , menggunakan teknologi digital, meningkatkan hasil belajar, objek penelitian di MI/SD	Kuis interaktif terintegrasi <i>joyful learning</i> dan <i>Labyrinth Game</i> . Berbasis animasi, video, dan gambar.
2.	Moch.Fahri,Abd.Hamid, Hasan Baharun, dan Khadijatul Lailiyah. <i>Joyful Learning</i>	Menggunakan strategi <i>joyful learning</i> , menggunakan	Menggunakan teknologi digital, perbedaan mata	<i>Joyful learning</i> berbasis <i>Hypercontent</i>

¹⁴ Mahmud Yunus Et Al., *Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi*, 4, No. 1 (2025).

¹⁵ Muhammad Daffa Azhari And Siti Mutmainah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X Di Smk Dharma Wanita Gresik,” *Jurnal Seni Rupa* 12, No. 2 (June 2024): 29–42.

	Berbasis <i>Hypercontent</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam (PAI) di Sekolah. 2020	variasi kuis, meningkatkan motivasi belajar, pengambilan data melalui wawancara	pelajaran yakni PAI, objek penelitian di SMK	(LCD dan Laptop) dalam meningkatkan motivasi belajar
3.	Mahmud Yunus, Nina Nurhasanah, Taofik, Engga Dallion, Anggit Aruwiyantoko. Pelatihan dan Pendampingan Implementasi <i>Joyful Learning</i> Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi. 2025	Menggunakan strategi <i>joyful learning</i>, menggunakan pendekatan kuis, mendorong peningkatan motivasi belajar	Menggunakan teknologi digital (<i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i>), objek penelitian di SD	Implementasi <i>joyful learning</i> menggunakan media <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i> untuk meningkatkan Kompetensi Guru
4.	Kasma Betty. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis <i>Joyful Learning</i> pada Siswa Kelas VII. A MTsN 1 Palembang. 2023	Menggunakan strategi <i>joyful learning</i>, objek penelitian di MTs, pengambilan data melalui wawancara, menggunakan pendekatan kuis non teknologi	perbedaan mata pelajaran yakni Matematika	Penerapan <i>joyful learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kecemasan belajar siswa
5.	Muhammad Daffa Azhari dan Siti Mutmainah. Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X di SMK Dharma Wanita Gresik. 2024	Menggunakan strategi <i>joyful learning</i>, pengambilan data melalui wawancara, menggunakan pendekatan kuis	Menggunakan teknologi digital (<i>power point</i>), perbedaan mata pelajaran yakni seni rupa, objek penelitian di SMK, pemberian hadiah sebagai insentif dalam kuis.	Penerapan strategi <i>joyful learning</i> menggunakan <i>power point</i> melalui kuis berhadiah

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah suatu upaya guna mencegah perbedaan pemahaman dalam penggunaan istilah pada penelitian ini agar maknanya lebih jelas. Berikut penjelasan mengenai definisi istilah diantaranya:

1. *Joyful learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang dengan situasi yang menyenangkan, serta bertujuan untuk mengimbangi kinerja otak secara maksimal agar peserta didik nyaman dan semangat dalam belajar di kelas¹⁶.
2. Kuis "*pick and think*" merupakan serangkaian bentuk tes sejauh mana kemampuan berpikir peserta didik melalui pertanyaan yang dikemas secara lisan oleh guru dan dipilih berdasarkan nomor absen di dalam gulungan kertas kecil yang diambil oleh peserta didik dan dijawab sesuai dengan arahan guru¹⁷.
3. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan atau keinginan seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran¹⁸.

¹⁶ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Prakti* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2016), 111.

¹⁷ Eka Wahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Miftahul Huda Tanggulangin Punggur Lampung Tengah" (undergraduate, IAIN Metro, 2020), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2019/>.

¹⁸ Alfi Parnawi, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menyajikan sebuah pemahaman atau gambaran yang jelas terkait dengan bab-bab yang ingin dibahas. Diantaranya sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan

Bab ini menyampaikan penjelasan mengenai latar belakang permasalahan yang diteliti, tujuan penelitian, rumusan masalah, manfaat bagi peneliti maupun pihak lainnya, serta hubungan dan pengaruh penelitian ini terhadap bidang ilmu yang relevan.

2. Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi mengenai kajian literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian. Penulis meninjau sumber-sumber, teori, dan penelitian sebelumnya untuk membentuk dasar teori penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk memberikan konteks dan dasar bagi penelitian yang sedang berlangsung.

3. Bab III : Metode Penelitian

Bab ini memberikan penjelasan tentang berbagai teknik yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penjelasan yang jelas tentang teknik-teknik ini sangat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian adalah valid.

4. Bab IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Data yang diperoleh selama penelitian disajikan dalam poin-poin penting hasil wawancara. Serta menampilkan temuan secara objektif dan sistematis, tanpa memberikan interpretasi yang terlalu mendalam.

5. Bab V : Pembahasan

Pada bab ini, membahas mengenai temuan penelitian. Penulis menginterpretasikan informasi, serta membandingkannya dengan studi literatur sebelumnya, dan membahas hasilnya.

6. Bab VI : Penutup

Merangkum keseluruhan penelitian, termasuk rekapitulasi hasil dan pembahasan, pemberian saran untuk penelitian selanjutnya dan tindakan yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Joyful Learning*

a. Pengertian *Joyful Learning*

Joyful learning berasal dari bahasa Inggris yakni “*joyful*” yang berarti menyenangkan, gembira atau riang. Sedangkan “*learning*” berarti proses belajar atau pembelajaran. Sehingga *joyful learning* memiliki arti pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Dave Meier, *joyful learning* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan minat, partisipasi aktif, bermakna, dan membuat bahagia peserta didik. Sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan¹⁹. Sedangkan menurut Saifuddin, *joyful learning* ialah langkah yang diterapkan guru kepada peserta didik agar dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal sehingga tidak ada tekanan maupun kejenuhan serta pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas saja²⁰. Kemudian menurut Ngilimun, pembelajaran yang menyenangkan adalah kegiatan pembelajaran yang bisa mengembangkan kemampuan utuh peserta didik, ketika kemampuan tersebut dapat berkembang apabila mereka terbebas dari rasa takut dan ketegangan pada proses belajar di kelas²¹.

¹⁹ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs* (New York: McGraw-Hill, 2000).

²⁰ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2016), 111.

²¹ Ngilimun, *Strategi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017).

Jadi, berdasarkan pengertian tersebut, *joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan suasana belajar tanpa tekanan dan kejenuhan, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan optimal serta mengembangkan kemampuannya secara utuh dalam kondisi bebas dari rasa takut maupun tidak nyaman.

b. Jenis-jenis *Joyful Learning* dalam Pembelajaran

Beberapa model pembelajaran bagian dari konsep pembelajaran *joyful learning* diantaranya yakni;

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah praktis serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian peserta didik dipandu melalui tahapan atau langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur guna menemukan solusi dari sebuah permasalahan. Dalam prosesnya, peserta didik diharapkan mampu mengumpulkan data serta informasi yang relevan dari berbagai sumber. Sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan sistematis dalam menganalisis suatu permasalahan, menemukan alternatif solusi, serta menarik kesimpulan sesuai dengan pemahaman yang dimiliki²².

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model pembelajaran yang menitikberatkan pada proyek atau kegiatan yang digunakan sebagai inti dari proses belajar. Menurut

²² Ulfi Saharsa, Muhammad Qaddafi, and Baharuddin Baharuddin, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 6, no. 2 (2018): 57–64.

Afriana, hal ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik²³. Fokus utama pembelajaran berbasis proyek yakni terletak pada adanya keterlibatan aktif atau partisipasi aktif peserta didik dalam memecahkan suatu fenomena maupun masalah dengan penggunaan keterampilan meneliti, menganalisis, menghasilkan sebuah karya, dan mempresentasikan produk atau hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan pengalaman nyata²⁴.

3. Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*)

Model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dan dirancang khusus untuk menunjang proses belajar. Lucky Adhie dan Cecilia E. dalam publikasi Apitkom juga menjelaskan bahwa *Game Based Learning* memiliki peran penting dalam membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Karena melalui pendekatan ini, motivasi belajar dapat tumbuh sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena adanya penerapan permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi jalan alternatif untuk melatih berbagai keterampilan dalam dunia pendidikan²⁵. Penerapan *Game Based*

²³ Jaka Afriana, Anna Permanasari, and Any Fitriani, "Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau Dari Gender," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (October 2016): 202–12, <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.8561>.

²⁴ A. Mulyana, "Pengertian Dan Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)," *Jelajah Informasi*, 2020.

²⁵ I. Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (July 2022): 1–10, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

Learning juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengenali, serta mengevaluasi materi pembelajaran²⁶. Karena adanya sisipan permainan dalam proses belajar yang membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan media kreatif yang dihadirkan oleh guru. Sehingga dapat mendorong minat serta partisipasi aktif peserta didik di dalam pembelajaran²⁷.

c. Urgensi Penerapan *Joyful Learning*

Terdapat beberapa urgensi dalam penerapan *joyful learning* diantaranya yakni: 1) Mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik yang menitikberatkan pada belajar dengan selingan bermain. 2) Memotivasi peserta didik karena pembelajaran berjalan menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik, 3) Memunculkan potensi yang ada pada peserta didik melalui ilmu yang telah diberikan oleh guru sebagai fasilitatornya. 4) Agar peserta didik tidak merasa takut dan kehilangan kebebasan untuk belajar dengan nyaman dan menyenangkan²⁸.

²⁶ Komang Redy Winatha and I. Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

²⁷ Elsa Amalia and Alya Athiyyah, "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis.," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (August 2024): 190–201.

²⁸ Lia Amelia, "Pemanfaatan Strategi Joyful Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 18, no. 2 (November 2023): 1060–69, <https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>.

2. Metode Kuis *Pick and Think*

a. Pengertian

Kuis merupakan salah satu bentuk evaluasi pembelajaran berupa tes yang dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari²⁹. Sedangkan "*pick and think*" berasal dari bahasa Inggris yakni "*pick*" yang berarti mengambil dan "*think*" berarti berpikir. Jadi, "*pick and think*" artinya mengambil dan berpikir. Maksudnya, kuis "*pick and think*" merupakan sebuah bentuk evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui pengambilan gulungan kertas yang berisi nomor absen oleh perwakilan peserta didik, kemudian pertanyaannya diberikan secara lisan oleh guru.

b. Langkah-langkah

Belum ada teori yang secara detail menjelaskan mengenai langkah-langkah kuis "*pick and think*". Namun, ada *game* kuis sejenis yang digunakan versi berkelompok yaitu model kartu arisan dengan langkah-langkah yaitu³⁰:

1. Guru menyediakan kartu jawaban dan soal pertanyaan berukuran 10 x 10 tentang materi yang dipelajari kemudian digulung. Kemudian gulungan kertas soal pertanyaan dimasukkan kedalam gelas untuk diundi.

²⁹ Wahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Miftahul Huda Tanggulangin Punggur Lampung Tengah."

³⁰ Camelia Situmorang, Maria Erna, and Betty Holiwarni, "Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa Dan Persamaan Reaksi Sederhana Di Kelas X Sma Tri Bhakti Pekanbaru" (Doctoral dissertation, Riau University, 2015).

2. Guru mengajak peserta didik untuk membuat kelompok yang beranggotakan 3-4 orang secara berbeda.
3. Guru memberikan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok.
4. Guru mengacak gulungan kertas yang berisi soal, kemudian mengambil salah satu gulungan secara acak dan dibaca di depan kelas.
5. Seluruh kelompok yang memiliki jawaban sesuai dengan soal pertanyaan diminta mengacungkan jari dan menyampaikan jawaban di hadapan siswa lain.
6. Jika jawaban yang disampaikan benar, maka kelompok akan memperoleh skor nilai.
7. Jika tidak ada kelompok yang mengacungkan jari, atau terdapat lebih dari satu kelompok yang menjawab salah. Maka guru akan memberikan penjelasan terkait jawaban yang benar.
8. Guru mencatat dan menghitung hasil skor yang diperoleh masing-masing kelompok, kemudian mengumumkannya kepada seluruh siswa.
9. Apabila terdapat dua atau lebih kelompok yang memperoleh skor sama, maka guru akan memberikan pertanyaan rebutan. Kelompok yang paling cepat menjawab pertanyaan dengan benar maka memperoleh skor.
10. Kelompok dengan skor tinggi akan menjadi pemenangnya dan mendapatkan apresiasi berupa tepuk tangan dari seluruh siswa serta penghargaan dari guru

11. Selama kegiatan berlangsung, guru terus memberikan motivasi dalam bentuk pujian, tepuk tangan, acungan jempol, dan senyuman kepada yang menjawab dengan tepat maupun yang salah.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologis, istilah motivasi berasal dari kata *movere* dalam bahasa Latin yang berarti menggerakkan, dan dalam bahasa Inggris disebut *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang ada dalam diri individu yang mendorongnya untuk bertindak (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan berbagai faktor lain, baik internal maupun eksternal³¹. Faktor-faktor yang memengaruhi motif tersebut kemudian disebut sebagai motivasi. Sedangkan menurut Menurut Thorndike, belajar merupakan suatu tahap interaksi antara individu dengan stimulus. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar dapat berupa sesuatu yang tampak secara nyata maupun yang tidak dapat diamati secara langsung³². Jadi motivasi belajar ialah dorongan peserta didik untuk belajar guna tercapainya tujuan dari individu tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Djarwo, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni faktor internal (dari dalam) dan eksternal (dari

³¹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020)

³² M. P. Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, "Konsep Dasar IPS," in *Konsep Dasar IPS* (Depok: Komojoyo Press, 2021), <https://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/BUKU%20TERBIT%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20%20MUSYAROFAH.pdf>; Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016).

luar). Faktor internal yang memengaruhi motivasi belajar meliputi kondisi jasmani maupun rohani, kemampuan kognitif, sikap, minat, bakat, serta emosi. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, seperti keluarga, sekolah, dan kondisi sosial masyarakat. Lingkungan eksternal tersebut dapat memberikan teladan serta membentuk kebiasaan yang mendorong tumbuhnya motivasi belajar. Sedangkan menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan keseluruhan dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik sehingga terdorong untuk beraktivitas belajar. Dorongan ini berperan dalam mempertahankan konsistensi peserta didik dalam belajar serta mengarahkan usaha mereka agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai³³. Selain itu, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, khususnya metode yang digunakan guru. Metode pembelajaran yang bersifat monoton, seperti hanya memberikan penugasan terhadap peserta didik untuk membaca buku atau mengerjakan soal LKS tanpa penjelasan dari guru dapat mengakibatkan minat dan partisipasi belajar peserta didik menurun³⁴.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut sardiman, indikator dalam motivasi belajar ada delapan, diantaranya yakni³⁵: 1) Tekun dalam mengerjakan tugas, 2) Ulet dalam

³³ AM Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

³⁴ Bagus Adhitya, Agus Prabawa, and Heris Kencana, "Analisis Pengaruh Pendidikan, Kesehatan, Sanitasi dan Rata-Rata Jumlah Anggota Keluarga Per Rumah Tangga terhadap Kemiskinan di Indonesia," *Ekonomis: Journal of Economics and Business* 6, no. 1 (March 2022): 288, <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v6i1.501>; Catur Fathonah Djarwo, *Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Sma Kota Jayapura*, 7 (2020).

³⁵ AM Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa, 3) Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar, 4) Lebih senang bekerja secara mandiri, 5) Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin, 6) Mampu mempertahankan pendapatnya, 7) Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya, 8) Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang perlu dilalui setiap individu, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, untuk mencapai kecerdasan atau keahlian di berbagai bidang, baik di ranah ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Belajar dapat terjadi sebagai kegiatan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak, melalui bimbingan guru atau tidak. Melalui dukungan orang lain atau secara mandiri³⁶. Pembelajaran terdiri atas elemen manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling terkait. Material terdiri dari buku, papan tulis, alat tulis, dan audio. Manusia terdiri dari tenaga pendidik, misalnya guru. Sedangkan prosedur meliputi metode pembelajaran atau jadwal.

Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial dengan dasar analisis pada geografi,

³⁶ Eka Yusnaldi, *Potret Baru Pembelajaran IPS* (Medan: Perdana Publishing, 2019).

sosiologi, ekonomi, dan sejarah³⁷. Pada studi ini, peserta didik diajari untuk memahami, menelaah, menganalisis gejala atau masalah yang ada di lingkungan sekitar masyarakat. Jadi, pembelajaran IPS merupakan studi yang memfokuskan pada berbagai aspek mengenai interaksi diantara manusia dan lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mendidik peserta didik serta membekali mereka dengan kemampuan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan potensi diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan kondisi lingkungannya, sekaligus memberikan landasan yang memadai guna melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi³⁸. Terdapat empat tujuan dalam pembelajaran IPS diantaranya yakni; 1) Memahami konsep pola dan persebaran yang berkaitan dengan aspek keruangan maupun waktu, pemenuhan kebutuhan hidup, interaksi sosial, serta sejarah dalam dinamika perkembangan peradaban manusia. 2) Memiliki keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkreasi, dan berkolaborasi dalam konteks perkembangan teknologi terkini. 3) Menumbuhkan kesadaran dan komitmen dalam menerapkan nilai-nilai sosial kemanusiaan, sehingga terbentuk kecintaan terhadap bangsa dan negara serta kemampuan menunjukkan peran diri dalam lingkungan sosial. 4) Mampu menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan

³⁷ Riska Aulia dan Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–4040.

³⁸ Kustiyono Kustiyono, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Peserta Didik Di Sekolah Dasar," preprint, June 25, 2020, <https://doi.org/10.35542/osf.io/g2rwc>.

keterampilannya melalui penciptaan karya maupun keterlibatan dalam aksi sosial³⁹.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah memiliki tujuan dan tanggung jawab dalam membentuk pribadi peserta didik menjadi manusia yang berpengetahuan, terampil dalam berpikir dan bertindak, memiliki kepedulian, serta kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga negara. Pendidikan IPS juga berfungsi sebagai prinsip dasar dalam mengembangkan aspek intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik. Sehingga mereka mampu menumbuhkan kemampuan untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab baik sebagai individu, masyarakat, maupun warga negara. Selain itu, pendidikan IPS juga berperan dalam mengarahkan peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap kondisi sosial masyarakat dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada⁴⁰.

c. Karakteristik IPS

Menurut Riska Aulia dan Rora Rizki, terdapat lima karakteristik IPS, diantaranya yakni⁴¹:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang kajian terpadu yang terdiri atas unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum,

³⁹ Musyarofah, M. P., Abdurrahman Ahmad, And Nasobi Niki Suma. "Konsep Dasar Ips." In *Konsep Dasar Ips*. Depok: Komojoyo Press, 2021.

⁴⁰ Dea Safitri et al., "Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan* 2, no. 1 (February 2024): 53–59, <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>.

⁴¹ Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023).

politik, kewarganegaraan, sosiologi, serta mencakup bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

2. Capaian Pembelajaran (CP) IPS disusun berdasarkan struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas menjadi materi pembelajaran dalam bentuk tema atau subtema tertentu.
3. Capaian Pembelajaran (CP) IPS juga mencakup berbagai permasalahan sosial yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan interdisipliner maupun multidisipliner.
4. Ruang lingkup Capaian Pembelajaran (CP) IPS meliputi peristiwa dan dinamika kehidupan masyarakat dengan memperhatikan prinsip sebab-akibat, aspek kewilayahan, adaptasi serta pengelolaan lingkungan, struktur dan proses sosial, serta perjuangan manusia dalam mempertahankan keberlangsungan hidup, seperti pemenuhan kebutuhan, memperjuangkan kekuasaan, menegakkan keadilan, dan menjaga keamanan.
5. Capaian Pembelajaran IPS menggunakan tiga dimensi utama dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara menyeluruh.

d. Ruang Lingkup IPS

Menurut Musyarofah dkk, Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan SMP meliputi⁴²:

⁴² Musyarofah, M. P., Abdurrahman Ahmad, And Nasobi Niki Suma. "Konsep Dasar Ips." In Konsep Dasar Ips. Depok: Komojoyo Press, 2021.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam Islam, proses pendidikan dipahami sebagai sarana utama dalam mengembangkan potensi manusia agar tumbuh menjadi pribadi yang berilmu, beriman, dan berakhlak mulia. Konsep pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) memiliki keterkaitan erat dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam, yakni menuntut ilmu dalam suasana yang kondusif, penuh semangat, serta tidak menimbulkan beban yang berlebihan bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW:

مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ وَمَنْ
يَسَّرَ عَلَى مُعْسِرٍ يَسَّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ فِي الدُّنْيَا
وَالْآخِرَةِ وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ

“Barangsiapa meringankan sebuah kesusahan (kesedihan) seorang mukmin di dunia, Allah akan meringankan kesusahannya pada hari kiamat. Barangsiapa memudahkan urusan seseorang yang dalam keadaan sulit, Allah akan memberinya kemudahan di dunia dan akhirat. Barangsiapa menutup ‘aib seseorang, Allah pun akan menutupi ‘aibnya di dunia dan akhirat. Allah akan senantiasa menolong hamba-Nya, selama hamba tersebut menolong saudaranya.” (HR. Muslim no. 2699)⁴³

⁴³ Ila Fadilasari, “Keistimewaan Orang yang Gemar Membantu Sesama,” NU Online, 2024, <https://lampung.nu.or.id/syiar/keistimewaan-orang-yang-gemar-membantu-sesama-uxClu>.

Kemudian, belajar juga adalah sebuah kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW⁴⁴:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim”. (HR. Ibnu Majah)

Ayat Al-Qur'an telah menegaskan urgensi dari proses belajar melalui firman Allah SWT dalam QS. Al-Alaq [96]: 1-5⁴⁵

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) Nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses belajar merupakan kegiatan yang dijunjung tinggi oleh Allah dan menjadi pondasi utama bagi kemajuan manusia. Dalam konteks pendidikan modern, metode *joyful learning* dapat dianggap sebagai penerapan nilai-nilai Islam karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghargai potensi peserta didik, serta menghindari tekanan atau rasa takut dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Motivasi belajar dalam Islam didasarkan pada niat yang tulus (ikhlas niyyah) untuk Allah SWT. Proses belajar bukan hanya untuk

⁴⁴ Anjas Alifah Bakry, “Menuntut Ilmu Sebagai Nikmat Dan Ibadah Yang Mulia,” *Universitas Ahmad Dahlan*, December 6, 2024, <https://perpustakaan.uad.ac.id/menuntut-ilmu-sebagai-nikmat-dan-ibadah-yang-mulia/>.

⁴⁵ “Surat Al-'Alaq: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran NU Online,” accessed October 13, 2025, <https://quran.nu.or.id/al-alaq>.

memperoleh nilai akademik, melainkan sebagai bentuk ibadah dan pengabdian kepada Allah. Prinsip ini ditegaskan melalui firman Allah SWT dalam (QS. Al-Mujadalah [58]: 11)⁴⁶

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

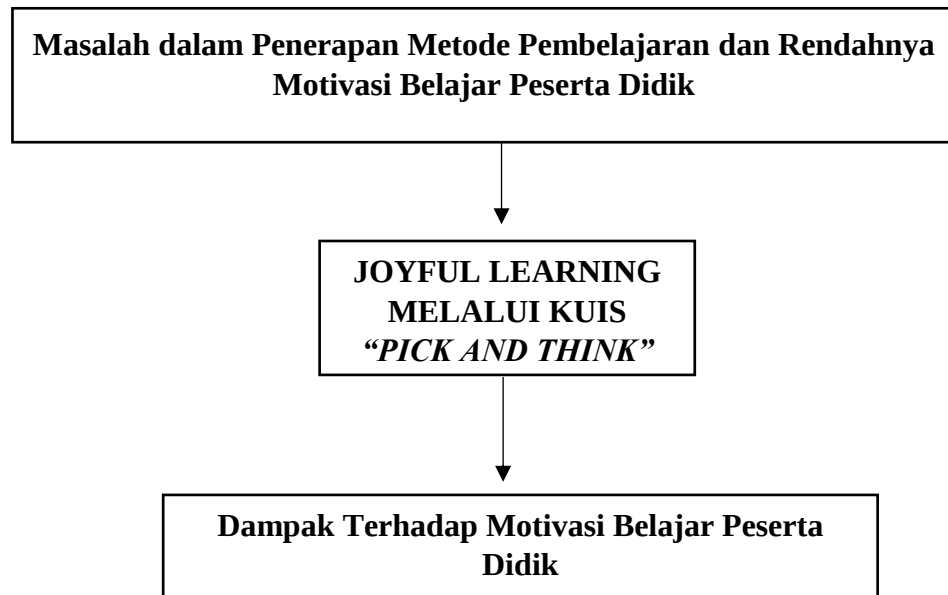
“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu menjadi sumber kemuliaan bagi manusia. Dalam konteks psikologis, motivasi belajar dalam Islam sejalan dengan motivasi intrinsik, yakni dorongan belajar yang muncul dari dalam diri karena keinginan untuk berbuat baik dan mencari ridha Allah SWT.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis rencana dan berargumen mengenai asumsi yang akan diujikan. Kerangka berpikir dapat ditampilkan dalam bentuk bagan yang menggambarkan

⁴⁶ “Surat Al-Mujadalah Ayat 11: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” accessed October 13, 2025, <https://quran.nu.or.id/al-mujadalah/11>.

alur pemikiran peneliti serta hubungan antara variabel yang diteliti, yang sering disebut sebagai paradigma atau model penelitian⁴⁷.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Guru sering menghadapi kendala atau permasalahan dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik perhatian peserta didik. Pada proses evaluasi pembelajaran yang biasanya hanya dilaksanakan melalui kuis berupa soal yang harus dikerjakan peserta didik secara individu, tanpa memperhatikan kesiapan peserta didik. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik takut, tertekan, bahkan panik ketika menghadapi banyak soal sehingga motivasi belajar menurun. Selain itu juga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik mengantuk, terutama pada jam pembelajaran di siang hari. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas.

⁴⁷ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, 2 (2023).

Joyful learning melalui kuis “*pick and think*” dipilih sebagai alternatif dalam upaya menciptakan suasana belajar yang interaktif, mengasah otak, dan menyenangkan. Sehingga peserta didik lebih aktif serta terdorong untuk berpikir kritis. Melalui metode tersebut, evaluasi dikemas dalam bentuk kuis yang melibatkan kerja sama kelompok dan sistem poin sehingga peserta didik tidak merasa terbebani ketika mengerjakan soal. Sedangkan evaluasi individu digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman setiap peserta didik. Dengan demikian, penerapan model belajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan membantu guru dalam mengatasi permasalahan dalam penerapan metode pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis, lisan individu, serta perilaku yang dapat diamati. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dengan objek yang bersifat alamiah. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilaksanakan melalui teknik triangulasi, analisis bersifat kualitatif, dan hasil penelitian menekankan pada makna daripada generalisasi⁴⁸. Jenis penelitian yang digunakan yakni studi kasus (*case study*). Menurut Raharjo, Studi kasus merupakan serangkaian proses penelitian yang dilaksanakan secara mendalam dan terperinci terhadap suatu peristiwa atau fenomena. Penelitian tersebut dapat dilakukan dalam lingkup individu, kelompok, organisasi maupun suatu lembaga yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai peristiwa yang diteliti⁴⁹. Dalam studi kasus, peneliti berupaya mencermati individu secara mendalam untuk menelaah permasalahan peserta didik yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar, serta mengkaji upaya guru dalam mengimplementasikan *joyful learning* melalui kuis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Ke-2)* (Alfabeta, 2019).

⁴⁹ Mudjia Rahardjo, "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya," 2017, <https://repository.uin-malang.ac.id/1104/>.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian dilakukan, hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dengan menetapkan batasan ruang lingkup penelitian⁵⁰. Penelitian ini dilaksanakan di MTs (Madrasah Tsanawiyah) Negeri 2 Malang yang berlokasi di Jl. Kenongsari No. 16 Turen Kabupaten Malang. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya permasalahan yang relevan dengan fokus penelitian, yakni rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini diketahui peneliti karena sebelumnya pernah melaksanakan program *Asistensi Mengajar* di sekolah tersebut. Pengalaman inilah yang membuat peneliti lebih memahami latar belakang peserta didik sehingga memudahkan dalam komunikasi dan memperoleh data penelitian. Selain itu, peneliti juga mengetahui informasi terkait adanya guru yang menggunakan metode pembelajaran kuis “*pick and think*” sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar.

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat penting dalam penelitian kualitatif karena peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan instrumen penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan menurut penjelasan Sugiyono yakni tidak ada alternatif lain selain menjadikan manusia sebagai instrumen utama dalam penelitian karena seluruh aspek penelitian mulai dari masalah, fokus kajian, prosedur hingga hasil yang diharapkan belum memiliki bentuk yang pasti sehingga tidak dapat dipastikan secara jelas sejak awal⁵¹. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang didukung oleh instrumen lain seperti pedoman

⁵⁰ B. E. Dartiningsih, *Gambaran Umum Lokasi, Subjek, Dan Objek Penelitian* (Buku Pendamping Bimbingan Skripsi, 2016), 129.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

wawancara, pedoman observasi, dan alat lain seperti alat tulis, perekam suara dan gambar. Sehingga peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data penelitian seperti wawancara kepada informan.

D. Subjek Penelitian

Sumber atau subjek penelitian dalam konteks ilmiah juga disebut sebagai sumber data. Sumber data merujuk pada subjek asal data itu diperoleh. Jadi, seluruh informasi yang didapatkan dari sumber penelitian selanjutnya dijadikan sebagai data penelitian⁵². Apabila peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dalam pengumpulan data. Maka, sumber data dapat merujuk pada informan yang memberikan jawaban maupun tanggapan terhadap pertanyaan peneliti⁵³. Adapun subjek dalam penelitian ini yakni seorang guru IPS yang mengimplementasikan kuis “*pick and think*”. Kemudian, peserta didik yang diajar guru untuk mengetahui dampak pelaksanaan *joyful learning* terhadap motivasi belajar, serta Plh Kepala Madrasah, Wakil Ketua Bidang Kurikulum dan staf kurikulum yang berperan sebagai pemberi informasi mengenai kebijakan kurikulum, dan pandangan terhadap penerapan strategi *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”. Data dari Plh. Kepala Madrasah, Wakil Ketua Bidang Kurikulum dan staf kurikulum juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana strategi tersebut telah sejalan dengan kebijakan kurikulum dan visi misi madrasah.

⁵² Umar Sidiq and Moh. Miftachul Choiri, “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).

⁵³ Mochamad Nashrullah et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (Sidparjo: Umsida Press, 2023).

E. Data dan Sumber Data

Data pada penelitian ini diperoleh dari guru dan peserta didik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan sumber data adalah subjek dari mana data dikumpulkan. Peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan dengan sumbernya, seperti yang telah dikemukakan Sugiyono jenis pengumpulan data berdasarkan dengan sumbernya yakni sumber data primer dan sumber data sekunder⁵⁴ :

1. Sumber Primer

Sumber primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari informan kepada peneliti atau pengumpul data⁵⁵. Data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut pemaparannya:

a. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan mengamati peserta didik ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” untuk melihat bagaimana metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar. Observasi juga difokuskan pada peran guru dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”.

b. Wawancara

Melaksanakan kegiatan wawancara dengan seorang guru IPS yang melaksanakan kuis “*pick and think*”. Menggali informasi lebih dalam

⁵⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,” Sugiyono | Perpustakaan Uin Sultan Syarif Kasim Riau, 2018.

⁵⁵ S. A. Mappasere and N. Suyuti, “Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif,” Metode Penelitian Sosial, 2019.

mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pelaksanaan kegiatan kuis. Selain itu juga untuk mengetahui strategi guru dalam memotivasi peserta didik melalui *joyful learning*. Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik untuk memperoleh data pendukung mengenai pengalaman belajar menggunakan kuis “*pick and think*” serta mengetahui seberapa besar motivasi belajarnya. Kemudian Plh. Kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum dan staf kurikulum sebagai informan yang memberikan data terkait kebijakan kurikulum, profil madrasah, dan pandangan terhadap penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*”.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan data berupa bukti dari pelaksanaan kegiatan penelitian di sekolah. Seperti modul ajar, media kuis, catatan tertulis mengenai hal penting, foto kegiatan, angket respon peserta didik setelah pelaksanaan kuis dan rekaman suara wawancara.

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diperoleh peneliti atau pengumpul data, dalam hal ini digunakan untuk mendukung data penelitian primer yang dijadikan pembahasan. Jadi, sumber ini ditulis oleh penulis yang tidak langsung mengalami peristiwa tersebut. Menurut Howard dan Sharp, contoh dari sumber sekunder meliputi tinjauan jurnal, buku teks, dan indeks publikasi⁵⁶. Oleh karena itu peneliti mengumpulkan

⁵⁶ Muannif Ridwan et al., “Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah,” *Jurnal Masohi* 2, no. 1 (July 2021): 42, <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>.

data dan informasi yang diperlukan melalui literasi, seperti membaca buku, jurnal, artikel, skripsi dan sumber-sumber lainnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat atau fasilitas yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data sehingga pekerjaan lebih mudah diolah dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Berikut instrumen penelitian diantaranya:

1. Pedoman Wawancara

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek Wawancara	Deskripsi
1.	Perencanaan	Perencanaan <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang
2.	Pelaksanaan	Pelaksanaan <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang
3.	Evaluasi	Evaluasi <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang?
4.	Dampak	Dampak dari implementasi <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Motivasi Peserta Didik

No	Aspek Wawancara
1.	Tekun dalam mengerjakan tugas
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa
3.	Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar
4.	Lebih senang bekerja secara mandiri
5.	Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin
6.	Mampu mempertahankan pendapatnya (tidak ragu terhadap pendapat dalam dirinya)
7.	Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya
8.	Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Kepala Madrasah⁵⁷

No	Aspek Wawancara	Deskripsi
1.	Kebijakan Kurikulum	Pandangan Kepala Madrasah mengenai kesesuaian strategi <i>joyful learning</i> dengan kurikulum yang diterapkan di madrasah.
2.	Visi dan Misi Madrasah	Visi dan misi madrasah dengan upaya peningkatan motivasi belajar
3.	Tanggapan terhadap Implementasi Strategi	Pendapat Kepala Madrasah mengenai efektivitas pelaksanaan kuis " <i>pick and think</i> " dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Wakil Kepala Bidang Kurikulum dan Staf Kurikulum

No	Aspek Wawancara	Deskripsi
1.	Pelaksanaan Kurikulum	Pandangan Waka Kurikulum terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis <i>joyful learning</i> sesuai kebijakan madrasah.
2.	Kesesuaian Strategi Pembelajaran	Pendapat Waka Kurikulum tentang kesesuaian penerapan kuis " <i>pick and think</i> " dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
3.	Evaluasi dan Pemantauan	Mekanisme pemantauan serta evaluasi terhadap penerapan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

2. Pedoman Observasi

Tabel 3.5 Pedoman Observasi Guru

No.	Aspek Observasi	Hal yang diamati
1.	Perencanaan	- Guru menyiapkan perangkat pembelajaran (Modul pembelajaran , media, soal kuis). - Guru menyampaikan tujuan dan aturan kuis.
2.	Pelaksanaan	- Guru membuka pelajaran dengan apersepsi/motivasi. - Guru menjelaskan prosedur kuis. - Siswa mengikuti aturan kuis. - Interaksi guru dan siswa serta antusiasme siswa.
3.	Evaluasi	- Guru memberikan umpan balik. - Guru memberi penilaian pada jawaban peserta didik

⁵⁷ Muhammad Zaka Abdillah, *Penerapan Strategi Joyful Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Pelita Hati Sumpersari Jember*, 2025.

Tabel 3.6 Pedoman Observasi Motivasi Peserta Didik

No.	Aspek Observasi	Deskripsi
1.	Tekun dalam mengerjakan tugas	Menunjukkan keseriusan dalam mengerjakan tugas, berusaha menyelesaikannya tepat waktu
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa	Saat menghadapi kesulitan dalam memahami materi, peserta didik tetap berusaha mencari solusi melalui bertanya, berdiskusi, atau mencoba kembali tanpa menyerah.
3.	Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar	Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, serta aktif menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan kelas.
4.	Lebih senang bekerja secara mandiri	Menunjukkan kemandirian dalam belajar, percaya diri menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada bantuan orang lain, dan mencari informasi tambahan.
5.	Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin	Tampak bersemangat saat kegiatan belajar menggunakan metode baru seperti kuis " <i>pick and think</i> ", tetapi kurang antusias jika kegiatan bersifat berulang.
6.	Mampu mempertahankan pendapatnya (tidak ragu terhadap pendapat dalam dirinya)	Berani mengemukakan pendapat, yakin dengan jawabannya, serta mampu mempertahankan pandangannya dengan alasan yang logis
7.	Tidak mudah melepaskan ke yakinan yang dimilikinya	Menunjukkan keteguhan terhadap pendapat atau pemahamannya sendiri, namun tetap terbuka terhadap pendapat lain yang disertai alasan yang dapat diterima.
8.	Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan.	Memiliki rasa ingin tahu tinggi, aktif bertanya, dan bersemangat mencari solusi terhadap masalah yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Bernard, teknik pengumpulan data adalah metode yang diterapkan untuk mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, atau pemanfaatan sumber data lain yang digunakan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan fokus penelitian⁵⁸. Secara metodologis teknik pengumpulan data diantaranya sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antar dua orang yakni peneliti dan informan untuk mendapatkan informasi dengan mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tujuan tertentu⁵⁹. Kemudian dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan langsung dengan salah satu guru IPS yang menggunakan strategi pembelajaran *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”, empat peserta didik yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan, Plh. Kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum dan staf kurikulum.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan serta pencatatan terhadap keadaan suatu objek⁶⁰. Metode yang digunakan yakni melakukan pengamatan langsung di MTsN 2 Malang dengan mengikuti pembelajaran IPS melalui *joyful learning* melalui kuis “*pick and*

⁵⁸ H. R. Bernard, “Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approache,” *Rowman & Littlefield*, 2017.

⁵⁹ A. Rivaldi and M. Nur, “Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara,” *Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara.*, 2023.

⁶⁰ M. Makbul, “Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.,” 2021.

think” di kelas VII A yang dilaksanakan oleh seorang guru IPS yang bersangkutan dan peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik dalam memperoleh sebuah informasi untuk penelitian melalui modul ajar, laporan kegiatan, foto, video dan hal yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan. Dokumentasi juga sangat diperlukan sebagai bukti nyata atau penguat dalam penelitian seperti notulensi, foto, dan video menggunakan kamera atau handphone ketika sedang observasi maupun wawancara dengan informan.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data berfungsi sebagai bantahan terhadap anggapan yang menyebutkan bahwa penelitian kualitatif tidak ilmiah, serta menjadi bagian integral dari pengembangan pengetahuan dalam penelitian kualitatif. Hal ini dilakukan untuk memastikan jika penelitian yang dilakukan jelas bersifat ilmiah dan untuk menguji data yang telah didapatkan⁶¹. Uji tersebut diantaranya adalah:

1. *Credibility* (kredibilitas)

Menurut Moleong, uji kredibilitas mempunyai dua peran yakni yang pertama untuk melakukan pemeriksaan dengan cara tertentu supaya tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian dapat tercapai dan penunjuk tingkat kepercayaan terhadap hasil temuan dengan cara pembuktian kebenaran dari berbagai kenyataan lapangan yang sedang diteliti. Untuk menguji kredibilitas penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi.

⁶¹ Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, “Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif,” *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (December 2022): 54–64, <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.

Menurut Moelong, triangulasi adalah pengecekan keabsahan data yang diperoleh dari pemanfaatan sesuatu diluar data itu sendiri atau digunakan sebagai pembanding data⁶².

Triangulasi sumber adalah proses membandingkan dan memverifikasi informasi yang sebenarnya dalam penelitian kualitatif melalui berbagai alat dan waktu. Metode ini digunakan dalam penelitian ini⁶³. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan perbandingan dengan data hasil observasi seperti wawancara, dokumentasi maupun teori-teori yang relevan seperti jurnal. Oleh karena itu, keterangan wawancara yang diberikan dapat konsisten dengan fokus penelitian dan didukung oleh penelitian sebelumnya dan teori-teori yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Triangulasi teknik merupakan pengujian keabsahan data dengan membandingkan dan memverifikasi informasi dari sumber yang serupa melalui teknik yang berbeda. Sehingga peneliti dapat memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari sumber yang serupa. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada penggunaan beberapa metode seperti observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap sumber data yang sama untuk menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat⁶⁴.

⁶² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif: Edit Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).

⁶³ R. Octaviani and E. Sutriani, "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data.," 2019.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitataif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016).

2. *Transferability* (transferabilitas)

Uji transferabilitas merupakan teknik yang digunakan sebagai penguji validitas eksternal pada penelitian kualitatif dan menghasilkan level ketepatan serta penerapan hasil penelitian kepada populasi⁶⁵. Sementara itu, Moleong mengartikan transferabilitas sebagai masalah empiris yang didasarkan pada persamaan konsteks antara pengirim (peneliti) dan penerima (pembaca)⁶⁶. Penerapan dalam uji transferabilitas ini adalah dengan memberikan uraian rinci dan sistematis terhadap hasil penelitiannya. Tujuannya adalah agar hasil penelitian dapat dengan mudah dimengerti oleh orang lain serta diterapkan dalam populasi dimana sampel penelitian tersebut diambil.

3. *Dependability* (dependabilitas)

Uji Dependabilitas dalam penelitian kualitatif dilaksanakan dengan mengaudit semua proses penelitian. Menurut Sugiyono pengujian ini dilakukan juga dengan cara pengauditan dengan segala keseluruhan proses penelitian. Kemudian, selama penelitian ini berlangsung peneliti akan mengaudit keseluruhan proses penelitian dengan berkonsultasi dengan pembimbing sehingga mengurangi kekeliruan dalam penyajian hasil penelitian maupun selama proses penelitian yang sedang berlangsung⁶⁷.

4. *Confirmability* (konfirmasiabilitas).

Uji konfirmasiabilitas adalah uji objektivitas dalam penelitian kualitatif, sebab peneliti dapat terbilang objektif ketika penelitian telah

⁶⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D."

⁶⁶ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif: Edit Revisi*.

⁶⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D."

disetujui oleh banyak orang⁶⁸. Kemudian, oleh karena itu, kedepannya peneliti akan melakukan uji ulang data yang diperoleh tentang implementasi *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik MTsN 2 Malang.

I. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan mulai dari fase perencanaan sebelum peneliti mengumpulkan data di lokasi penelitian, selama penelitian berlangsung, hingga pada tahap pelaporan hasil⁶⁹. Proses analisis ini dimulai dari penentuan fokus penelitian hingga selesai penyelesaian laporan penelitian, sehingga teknik analisis data digunakan secara berulang sepanjang tahap penelitian. Analisis data merupakan pencarian dan penyusunan data secara teratur yang didapatkan melalui hasil wawancara dengan narasumber serta dapat diinformasikan lebih mudah kepada orang lain. Penulis penelitian ini menggunakan metode analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu analisis data model interaktif yang berlangsung secara terus-menerus hingga tuntas, yang mencakup tiga aspek diantaranya:

1. Reduksi data.

Reduksi data merupakan proses pemilihan atau penyempurnaan data, baik penambahan maupun pengurangan data yang bisa dikatakan tidak relevan atau kurang⁷⁰. Pada dasarnya, prosedur ini dilakukan sebagai tahap analisis data kualitatif. Tujuan dari proses ini adalah untuk meningkatkan atau memperjelas fokus penelitian agar sesuai dengan fokus penelitian.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*.

⁶⁹ S. P. Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019).

⁷⁰ A. Majid, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Penerbit Aksara Timur, 2017).

Reduksi data juga dapat diartikan sebagai peringkasan atau merangkum sesuatu yang penting dan dicari tema dan bentuknya. Maka dari itu, data yang didapatkan lebih terlihat jelas gambarannya serta dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya maupun pencarian data jika belum terjawab.

2. Penyajian data.

Penyajian data merupakan proses atau langkah dalam menyusun informasi untuk diambil kesimpulan pada penelitian kualitatif⁷¹. Kemudian, juga dapat dilakukan melalui bermacam bentuk seperti teks naratif, uraian pendek, bagan atau tabel, dan lainnya. Penyajian data juga dapat dilakukan berdasarkan kategori atau pengelompokan untuk pengumpulan informasi yang telah didapatkan.

Menurut Miles dan Huberman dalam penelitian kualitatif mengatakan *“teks yang bersifat naratif merupakan penggunaan penyajian data yang paling sering digunakan”*. Pada penelitian ini, dapat dilakukan dengan menguarikan seacara singkat, bagan, flowcart, hubungan antarkategori dan sebagainya.

3. Penarikan kesimpulan/verifikasi data.

Verifikasi data merupakan langkah akhir dalam teknik analisis data. Proses ini dilakukan ketika kesimpulan di awal masih bersifat sementara serta dapat diubah jika belum ada data atau bukti yang cukup kuat pada tahap selanjutnya⁷². Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan dapat berupa

⁷¹ Rony Zulfirman, “Implemetasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Man 1 Medan,” *Jurnal Penelitian* 3, no. 2 (2022).

⁷² S. Saleh, “Analisis Data Kualitatif,” 2017.

jawaban atas pertanyaan yang telah ditentukan sejak awal penelitian. Namun dalam beberapa kasus, kesimpulan ini digunakan untuk menjawab masalah karena sesuai dengan penelitian kualitatif. Masalah yang muncul hanyalah sementara dan dapat berkembang selama observasi lapangan. Apabila gambaran penelitian masih belum jelas maka dapat dikaitkan dengan teori-teori yang telah ditemukan, sehingga teori tersebut dapat digunakan sebagai acuan pada penelitian selanjutnya.

J. Prosedur Penelitian

Beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam penelitian di lapangan berdasarkan pendapat Moleong yakni diantaranya⁷³ :

1. Tahap pra lapangan, mencakup kegiatan penyusunan laporan penelitian, penentuan fokus penelitian, konsultasi dengan pembimbing, serta pengurusan izin dari institusi atau lembaga yang digunakan sebagai lokasi penelitian.
2. Tahap pekerjaan lapangan, meliputi pemahaman mengenai latar belakang penelitian, persiapan diri untuk kegiatan wawancara dan observasi serta memasuki lokasi observasi atau tempat penelitian
3. Tahap analisis data, yakni melibatkan peninjauan semua data yang dikumpulkan lokasi penelitian, penyusunan maupun pengkategorian data dan pemeriksaan keabsahan data.
4. Tahap penulisan laporan, yakni mencakup berbagai tindakan untuk menulis hasil laporan, berkonsultasi tentang hasil penelitian, dan memperbaiki temuan setelah konsultasi dengan pembimbing.

⁷³ Moleong, Lexy J. Metode Penelitian Kualitatif : Edit Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data

Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi guru IPS dan peserta didik kelas VII A MTsN 2 Malang, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang pada mata pelajaran IPS. Kemudian diperoleh data pendukung melalui kegiatan wawancara dengan Plh. Kepala Madrasah, Wakil Ketua Bidang Kurikulum, staf kurikulum dan angket tertutup yang dibagikan kepada 24 peserta didik. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti mendapat gambaran mengenai kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun data yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang

Sebelum memulai pembelajaran, guru telah mempersiapkan beberapa hal yakni perangkat pembelajaran dan menyampaikan informasi terkait pelaksanaan kuis kepada peserta didik pada pertemuan pembelajaran selanjutnya. Berikut adalah gambaran perencanaan yang dilakukan oleh guru IPS sebelum pelaksanaan kuis,

Guru mengerjakan modul ajar terkait materi BAB III yang berisi model pembelajaran dan langkah pelaksanaan kuis. Setelah modul selesai, guru membuat media kuis seperti bendera sederhana dari

kertas HVS yang di lem pada kayu kecil. Kemudian gulungan kertas dari kertas HVS yang digunting menjadi 12 bagian serta diberikan keterangan nomor absen. Sementara papan tulis digunakan sebagai papan skor. Setelah perangkat pembelajaran selesai, maka guru masuk kelas untuk menerangkan materi pembelajaran terkait BAB III dan memberikan informasi bahwa pertemuan selanjutnya pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”. Bu Fia mengucapkan...anak-anak pertemuan selanjutnya kita kuis ya, yang dipelajari adalah materi yang baru saya terangkan.

Terkait persiapan pelaksanaan kuis seperti pembuatan media pembelajaran dan informasi terkait pelaksanaan kuis yang dilakukan oleh Bu Fia guru mata pelajaran IPS kelas VII A di MTsN 2 Malang, berikut penuturannya,

Kita harus menyiapkan pertanyaan banyak, terus papan skor, dan alat untuk bendera. Karena jika ada bendera yang terangkat sebelum dimulai maka akan didisfiksifikasi...Materinya kan sudah diterangkan, dari awal saya kasih kuis itu pastinya saya nerangkan ketika sudah selesai. Lah kan gamungkin kemarin mau bab empat belum saya terangkan tiba-tiba kuis kan ya ngga masuk akal⁷⁴

Apa yang telah diungkapkan oleh Bu Fia, tampaknya sejalan oleh peserta didiknya. Beberapa tanggapan peserta didik tentang perencanaan sebelum kuis bersama Bu Fia, sebagai berikut, “Belajar dong, kemarin sebelum kuis. Materi sesuai dengan yang diterangkan Bu Fia” kata Aura⁷⁵. “Bu Fia juga sudah menerangkan materi yang berhubungan dengan kuis.” Kata Aulia⁷⁶.

Cara agar peserta didik termotivasi dalam belajar adalah adanya pelaksanaan kuis dengan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” oleh Bu Fia selaku guru mata pelajaran IPS, berikut penuturannya, “Anak-anak bersemangat untuk belajar. Kan kadang anak-anak itu malas

⁷⁴ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

⁷⁵ Aura Rahmawati, wawancara (Malang, 24 April 2026)

⁷⁶ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

membaca nah dengan semangat ini gengsi nomor satu. Jadi dia mau gamau pasti belajar soalnya tambahannya di nilai plus, itukan buat tambahan. Seandainya nilainya di SAS atau ulangan hariannya jelek itukan bisa menambah, soalnya kuis itu banyak-banyakan mengoleksi nilai plus.”⁷⁷

Motivasi belajar oleh peserta didik sebelum pelaksanaan kuis juga tercermin dalam modul ajar yang dibuat oleh Ibu Fia, berikut hasil analisis dari modul ajar yang telah dibuatnya,

Dari modul ajar yang digunakan untuk pelaksanaan kuis “*pick and think*”, terlihat adanya berbagai upaya yang dilakukan guru untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, seperti pemberian motivasi sebelum pembelajaran, pemberian waktu 10 menit sebelum kuis dimulai, serta penerapan model *Games Based Learning* melalui sistem pemberian poin pada kuis kelompok dan individu. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong peserta didik untuk mempersiapkan diri sebelum kuis (dokumen terlampir)

Penerapan pembelajaran inovatif dan efektif dengan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” dilatarbelakangi oleh kejenuhan belajar sehingga tidak termotivasi dalam belajar dan pembelajaran monoton. Berikut adalah gambaran ketika peserta didik terlihat mengalami kejenuhan di kelas,

Suasana kelas pada kala itu di siang hari, terlihat beberapa peserta didik menguap beberapa kali dengan tangan menyangga kepala berusaha tetap fokus mendengarkan penjelasan materi oleh guru. Peserta didik lain juga nampak berbicara dengan temannya. Sedangkan guru fokus dengan penyampaian materi di kelas menggunakan pedoman buku ajar. Tidak lama, ada peserta didik yang izin ke kamar mandi untuk buang air kecil. Akan tetapi sudah beberapa menit peserta didik tersebut belum kunjung kembali ke kelas. Guru inisiatif mencari tau dan menemukan peserta didik tersebut sedang duduk di depan kantin.

⁷⁷ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

Terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik yang disebabkan kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas, maka diperlukan pembelajaran inovatif seperti yang diungkapkan oleh Bapak Supriyono selaku Wakil Ketua Bidang Kurikulum. Berikut penuturannya,

Madrasah ini kan memberikan kebebasan kepada semua guru untuk menggunakan metode yang efektif, efisien, menarik itu ya. Jadi metode apapun dipersilahkan selama itu bisa menumbuhkan semangat belajar dan tidak menyimpang dari kaidah-kaidah kurikulum ya, jadi kita membebaskan. Memang karna jam belajar itu fullday pagi sampai sore mungkin bisa jadi di siang hari itu ngantuk, capek, lelah ya, dengan metode atau model-model pembelajaran yang menarik itu akan menumbuhkan semangat dan tidak ngantuk⁷⁸.

Apa yang telah diungkapkan Bapak Supriyono, tampaknya sejalan dengan pernyataan staf kurikulum yakni Bu Lutfia, tanggapan terkait peran guru dan alasan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Berikut penuturannya,

...Media pembelajaran yang menarik itu akan memotivasi siswa dalam belajar. Jadi itu merupakan salah satu cara yang baik untuk meningkatkan motivasi anak, memang kebanyakan anak-anak MTs ini anak mahad, anak mondok pasti kalau dikelas mereka sudah capek, sebagai guru kita harus pandai-pandai bisa manage (mengatur). Kayaknya metode ini bisa diterapkan. Jika dipandang dalam segi kurikulum sudah tepat karena ada medianya, menyenangkan juga ada⁷⁹.

⁷⁸ Supriyono, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

⁷⁹ Lutfia, wawancara, (Malang, 20 April 2026)

2. Pelaksanaan *Joyful Learning* menggunakan Kuis “*Pick and Think*” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.

Kuis dilaksanakan melalui dua sesi yakni sesi kelompok dan individu. Pada awal kegiatan sebelum kuis kelompok dimulai, suasana kelas hening karena guru memasuki kelas, berikut gambaran suasananya,

Semua peserta didik terdiam ketika guru memasuki ruang kelas. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, mengabsen peserta didik, dan memberikan motivasi agar peserta didik tetap bersemangat dalam belajar. Kemudian guru meletakkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kuis diantaranya bendera dan gulungan kertas di atas meja guru.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran

Peserta didik terlihat serius mendengarkan penjelasan dari guru sebelum pelaksanaan kuis. Berikut gambaran suasananya,

Setelah itu guru menjelaskan kembali prosedur dalam pelaksanaan kuis dan didengarkan oleh peserta didik. Guru mempersilahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri selama 10 menit. Terlihat peserta didik yang mengeluarkan buku dari tas dan membuka buku tersebut untuk dipelajari.



Gambar 4.2 Peserta didik belajar mandiri

Selanjutnya, guru membagi peserta didik kedalam enam kelompok (satu kelompok berisi empat peserta didik) dengan cara berhitung, sehingga peserta didik berkelompok dengan angka yang sama serta menyediakan satu lembar kertas tiap kelompok. Berikut gambaran suasanaanya,

Guru membagi peserta didik kedalam enam kelompok dengan cara berhitung sehingga peserta didik berkelompok dan duduk dengan angka yang sama. Guru mengucapkan anak-anak ayo mulai berhitung ya dari angka satu sampai enam. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyediakan satu lembar kertas perkelompok. Guru mengucapkan tolong setiap kelompok menyediakan satu lembar kertas untuk jawaban tertulis ya...Terlihat peserta didik perwakilan kelompok mengeluarkan satu lembar kertas dan diletakkan di atas meja.



Gambar 4.3 Peserta didik berkumpul sesuai kelompok



Gambar 4.4 Kelompok mempersiapkan satu lembar kertas

Guru menjelaskan peraturan kuis, diantaranya seperti aturan pemegang bendera, pertanyaan, kelompok yang berhak menjawab pertanyaan, sistem poin, dan hukuman. Berikut gambaran suasanaanya,

Semua peserta didik duduk bersama anggota kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Guru mengucapkan terkait pemegang bendera harus konfirmasi dulu ya ke saya jika ingin ganti pemegang benderanya. Lalu pertanyaan hanya untuk satu sesi pertanyaan...jadi hanya kelompok tercepat yang mengangkat bendera yang boleh menjawab sehingga tidak diperkenankan bagi kelompok lain untuk menjawab pertanyaan meskipun kelompok

yang terpilih tidak bisa menjawab pertanyaan atau jawabannya salah. Selanjutnya jika kelompok berhasil menjawab, maka memperoleh poin sesuai bobot pertanyaan. Jika jawaban salah, maka minus lima poin. Perolehan poin akan meningkat seiring berjalannya sesi. Terakhir, hukuman bagi kelompok dengan poin terendah ialah bersholawat di depan kelas.



Gambar 4.5 Guru memberikan informasi terkait kuis

Kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, setiap anggota kelompok terlihat aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dan berlomba-lomba mengangkat bendera dengan cepat. Sehingga guru mengakumulasi poin perolehan kelompok di papan tulis. Berikut gambaran suasanaanya,

Peserta didik yang bertugas menjadi pemegang bendera kelompok terlihat antusias dan fokus sehingga waktunya pas untuk mengangkat bendera. Ketika guru mulai membacakan pertanyaan, masing-masing kelompok mendengarkan pertanyaan dengan seksama. Guru mengucapkan pertanyaan ini bobot poin nya sepuluh...pertanyaannya adalah apa potensi sumber daya alam di daerah pegunungan? Kemudian kelompok yang mengangkat bendera tercepat dipersilahkan menjawab pertanyaan dan memperoleh 10 poin yang kemudian di catat guru di papan tulis.



Gambar 4.6 Guru mengakumulasi poin di papan skor

Berakhirnya pembelajaran ditandai dengan adanya kelompok yang memperoleh poin tertinggi dan terendah. Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan penghargaan nilai tambahan dan kelompok dengan perolehan

poin terendah mendapatkan hukuman bersholawat di depan kelas. Berikut gambaran suasananya,

Setelah guru mengakumulasi poin tiap kelompok, guru membacakan poin kelompok tertinggi. Beberapa peserta didik terlihat antusias menunggu hasil poin dari guru. Kemudian guru membacakan kelompok pemenang kuis, guru mengucapkan pemenang kuis adalah kelompok lima...beri tepuk tangan. Seluruh peserta didik tepuk tangan. Terakhir adalah kelompok dengan poin terendah yaitu kelompok enam silahkan mempersiapkan diri untuk maju ke depan kelas bersholawat.

Terkait pelaksanaan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” seperti informasi mengenai sistem poin sebagai penghargaan, pemenang kuis, dan hukuman bagi poin terendah oleh Bu Fia selaku guru IPS mata pelajaran IPS kelas VII, berikut penuturannya,

Kalau jawab kemudian salah maka minus lima. Karena tiap pertanyaan itu beda skornya dan babak-babakan. Pertama-tama poinnya sepuluh nanti ketika sudah akhir-akhir itu pointnya banyak-banyak dan anak-anak greget-greget. Bagi dua atau tiga skor teratas dapat imbalan berupa tambahan nilai plus satu kelompok. Nanti yang dapat nilai terendah dapat punishmentnya nyanyi atau sholawatan di depan⁸⁰.

Apa yang diungkapkan oleh Bu Fia, tampaknya disetujui oleh peserta didiknya, beberapa memberikan tanggapan mengenai nilai tambahan yang dapat memotivasi peserta didik karena adanya tantangan yang dialaminya dalam pembelajaran bersama Bu Fia, sebagai berikut

Karena ada tantangan sendiri dan yang membuat semangat itu nilai tambahannya. uhm seru dan setuju juga karena lebih menarik dan nggak boring juga. Ada tantangannya sendiri, kata Danish⁸¹. Excited dan senang karena saya suka hal yang bertantangan, kata Aura⁸². Semangat terus excited, jadi belajar hal baru terus itu jadi merasa tertantang buat menjawab. Senang bisa meningkatkan keinginan

⁸⁰ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

⁸¹ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁸² Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

dalam belajar...umm motivasi belajar, kata Cantika⁸³. Kuis pick and think seru banget, seneng sih dan juga harus mempersiapkan belajar dari semalaman begitu. Asyik juga karena ada tantangan sendiri, kata Aulia⁸⁴.

Kuis individu dilaksanakan setelah sesi kuis kelompok berakhir.

Guru menentukan peserta yang berhak menjawab pertanyaan melalui undian gulungan kertas yang berisi nomor absen. Berikut gambaran suasananya,

Guru meminta dua peserta didik untuk maju ke depan kelas sebagai perwakilan dalam pengambilan gulungan kertas nomor absen. Kedua peserta didik tersebut mengambil masing-masing lima gulungan kertas dari meja guru, kemudian kembali ke tempat duduknya. Selanjutnya, guru membuka gulungan kertas satu per satu dan memanggil peserta didik sesuai nomor absen yang tertera. Peserta didik yang terpilih kemudian maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan secara lisan oleh guru. Apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka ia memperoleh nilai tambahan. Sebaliknya, jika jawaban yang diberikan kurang tepat, guru menyampaikan jawaban yang benar. Kegiatan tersebut berlangsung secara berulang hingga seluruh gulungan kertas yang telah dipilih selesai dibuka dan seluruh pertanyaan tersampaikan.



Gambar 4.7 Peserta didik mengambil gulungan kertas



⁸³ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁸⁴ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)



Gambar 4.8 Peserta didik menjawab pertanyaan guru

Terkait tata cara pelaksanaan kuis “*pick and think*” secara individu oleh Bu Fia selaku guru IPS mata pelajaran IPS kelas VII, berikut penuturannya, “Kalau yang individu saya mainnya nomor absen. Saya tuliskan dulu buat lintingan nomor satu dua tiga empat lima...lah nanti ada beberapa anak tak suruh (saya suruh) ambil lintingannya (gulungannya) itu. Keluarnya apa yawes (ya sudah) sesuai, lihat di jurnal...oh ini nomor absen berapa ...”⁸⁵

Langkah-langkah hingga penghargaan berupa poin tambahan nilai dalam pelaksanaan kuis tercermin dalam modul ajar yang dibuat oleh Ibu Fia, berikut hasil analisis dari modul ajar yang telah dibuatnya,

Berdasarkan modul ajar yang dianalisis, guru menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui metode kuis “*pick and think*”. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian waktu belajar selama 10 menit, kemudian peserta didik dibagi menjadi enam kelompok secara acak. Pembagian kelompok secara heterogen dan acak menunjukkan adanya upaya guru untuk mendorong interaksi serta kerja sama antar peserta didik.

Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan kuis yang mengharuskan setiap kelompok menunjuk satu perwakilan pemegang bendera, sementara seluruh anggota kelompok tetap wajib berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan secara bergantian. Aturan tersebut mencerminkan adanya pelibatan aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa gulungan nomor absen, bendera sebagai alat respons, dan papan skor juga menunjukkan variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan antusias peserta didik selama kegiatan berlangsung.

⁸⁵ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

Pemberian poin untuk jawaban yang benar serta pengurangan poin untuk jawaban yang salah merupakan bentuk penghargaan dan penguatan dalam pembelajaran. Adanya penghargaan berupa poin tambahan nilai bagi kelompok dengan perolehan skor tertinggi dapat mendorong motivasi belajar peserta didik agar lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran kelompoknya. (dokumen terlampir)

Implementasi kuis “*pick and think*” juga menunjukkan adanya perbedaan respon motivasi belajar antar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di kelas, tidak seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme yang sama ketika kegiatan kuis secara berkelompok. Berikut gambaran suasananya,

Beberapa peserta didik pada sesi kuis kelompok terlihat pasif, diam, dan tidak ikut berdiskusi dengan anggota kelompok. Berulang kali hanya melihat temannya yang sibuk mencari jawaban dan berdiskusi. Bahkan peserta didik tersebut hanya sibuk dengan dirinya sendiri seperti melamun dengan raut wajah yang murung.

Terkait adanya peserta didik yang kurang antusiasme dan kooperatif dalam pembelajaran di kelas, Bu Lutfia selaku staf bidang kurikulum memberikan tanggapan, berikut penuturannya,

Di dalam kelas itu kan pasti ada satu dua anak yang tidak mau bersosialisasi tapi kan tadi ada dua pilihan. Ada yang kelompok ada yang individu. Tapi kalau dengan dua kategori tadi ada anak yang masih belum mengikuti pembelajaran menyenangkan. Maka kita harus mencari tau apasih permasalahan yang sebenarnya. Sehingga ia tidak mau ada di kelas itu, kalau kita sudah tau alasan anaknya nanti kita akan memberikan metode belajar yang tepat untuknya. Kita cari tau dulu, dia ini tipikal anak apa, suka bagian membaca atau mendengar⁸⁶.

Relevan dengan metode pembelajaran di kelas, gaya belajar atau karakteristik peserta didik juga memengaruhi antusiasme dalam

⁸⁶ Lutfia, wawancara, (Malang, 20 April 2026)

pembelajaran IPS, Bapak Supriyono selaku Wakil Ketua Bidang Kurikulum memberikan tanggapan terkait hal tersebut, berikut penuturannya,

Anak-anak itu kalau dikelas tergantung anu ya, kalau anak-anak BI itu cenderung kinestetik ya. Jadi banyak bergerak, nah model-model pembelajaran yang tadi dipakai itu bagus dengan game dengan permainan itu bagus di kelas-kelas kinestetik ya di BI. Tapi ketika berada di kelas yang silent, kelas-kelas anak pemikir, olim dan aksel itu model siswanya cenderung audio, mereka mendengar tapi kalau yang kinestetik tadi cenderung harus aktif anaknya, maka bukan audio tapi dengan game atau tayangan atau dengan metode yang membuat mereka ga jenuh⁸⁷.

3. Evaluasi Penerapan *Joyful Learning* menggunakan Kuis “*Pick and Think*” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.

Evaluasi pembelajaran tidak dilaksanakan di akhir pembelajaran, tetapi ketika berjalannya kuis. Karena evaluasi difokuskan untuk pertanyaan yang belum terjawab atau kurang terjawab dengan sempurna. Berikut gambaran suasana ketika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan,

Salah satu kelompok menjadi kelompok tercepat yang mengangkat bendera sehingga memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Setelah kesempatan diberikan, anggota kelompok tampak berdiskusi sejenak untuk menentukan jawaban yang akan disampaikan. Salah satu anggota kelompok kemudian menyampaikan jawaban. Namun, guru menyatakan bahwa jawaban tersebut kurang tepat dan memberikan jawaban yang benar, yaitu pertanian. Setelah mendengar penjelasan guru, beberapa peserta didik secara serentak mengucapkan ohhh dan menyebutkan kembali jawaban yang benar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memperhatikan jalannya kuis dan merespons umpan balik yang diberikan oleh guru.

Pemberian umpan balik dalam bentuk penyampaian jawaban yang benar ketika peserta didik memberikan jawaban yang salah atau kurang

⁸⁷ Supriyono, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

tepat juga dilakukan oleh Ibu Fia selaku guru IPS kelas VII di MTsN 2 Malang, berikut penuturannya,

Kan kadang ada anak-anak yang gak bisa menjawab. Saya mengevaluasinya langsung ketika satu pertanyaan itu difokuskan ya sudah satu pertanyaan selesai. Gak saya lempar ke kelompok lain soalnya ketika sudah ndak bisa ya sudah berarti hangus kan, ya nanti saya yang jawab. Kan otomatis yang saya kasih pertanyaan ini yang sudah saya terangkan dan pasti sudah saya terangkan... Jadi kalau gak bisa semua ya saya yang evaluasi semuanya. Coba diingat-ingat minggu kemarin yang sudah saya jelaskan. Seandainya bisa semua berarti sudah paham semua lanjut ke materi selanjutnya⁸⁸.

Evaluasi berupa pemberian umpan balik dalam bentuk penyampaian jawaban benar oleh guru juga tercermin dalam modul ajar yang dibuat Bu Fia, berikut hasil analisis dari modul ajar yang telah dibuatnya,

Dari modul ajar yang dibuat selama pembelajaran Bab III, terdapat penjelasan terkait evaluasi dalam pembelajaran dengan metode *joyful learning* menggunakan kuis "*pick and think*" dalam pembelajaran IPS salah satunya yakni adanya evaluasi dari guru melalui umpan balik dengan memberikan informasi terkait jawaban benar bagi peserta didik yang jawabannya salah atau kurang tepat. (dokumen terlampir)

Refleksi yang dilaksanakan guru digunakan sebagai evaluasi dalam pendekatan dan metode pembelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan ketika pelaksanaan kuis selesai. Berikut gambaran suasanaanya,

Seluruh peserta didik telah kembali ke bangku masing-masing dalam keadaan kondusif setelah selesai pembelajaran. Guru berdiri di depan kelas dan melakukan kegiatan refleksi sederhana dengan menanyakan tanggapan peserta didik terkait metode belajar kuis "*pick and think*", guru mengucapkan bagaimana tanggapan kalian terkait kuis? Apakah menyenangkan atau tidak? Kemudian banyak peserta didik yang menyatakan mau lagi bu.

Terkait tindakan refleksi mengenai metode pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh Bu Fia selaku guru mata pelajaran IPS, berikut

⁸⁸ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

penuturannya, “Tindak lanjutnya biasanya anak-anak minta lagi. Tapi dilihat dulu, kan gak mungkin kita kuis setiap hari. Jadi kuis itu menambah nilai di akhir-akhir setelah materi selesai itu pasti saya adakan kuis, setelah kuis itu ulangan. Untuk refleksi biasanya menyenangkan atau tidak, tapi pastinya minta lagi. Karena sudah paham materi otomatis dia ketagihan.”

Sejalan dengan kegiatan refleksi metode pembelajaran kuis “*pick and think*” untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan oleh Bu Fia, beberapa peserta didik memberikan tanggapan, sebagai berikut, “Karena saya tipikal belajar yang kalau boring itu ngga ada yang masuk, terus jadi lebih paham juga dengan kuis “*pick and think*” kata Danish⁸⁹. “Iya, lumayan. Jadi lebih paham materi” kata Aura⁹⁰. “Membantu memahami, ada yang gak bisa. Tapi membantu memahami materi” kata Cantika⁹¹. “Lebih memahami materi karena ada kuis ini” kata Aulia⁹².

Evaluasi metode belajar berupa refleksi sederhana yang dilakukan oleh guru juga tercermin dalam modul ajar yang dibuat Bu Fia, berikut hasil analisis dari modul ajar yang telah dibuatnya,

Berdasarkan modul ajar yang dianalisis, guru melakukan evaluasi pembelajaran melalui kegiatan refleksi terkait pengalaman peserta didik selama mengikuti kuis. Refleksi tersebut mencakup tingkat keseruan kegiatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (dokumen terlampir).

⁸⁹ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹⁰ Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹¹ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹² Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

4. Dampak Implementasi *Joyful Learning* menggunakan Kuis “*Pick and Think*” terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Malang.

Dampak positif dari pengimplementasian *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS menunjukkan adanya Indikator motivasi belajar pada peserta didik kelas VII A. Diantaranya yakni;

- a. Peserta didik menunjukkan ketekunan dalam belajar dan semangat dalam menyelesaikan tugas dengan adanya pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*”, berikut gambaran suasanaanya,

Beberapa diantara peserta didik terlihat belajar secara mandiri sebelum kuis dimulai dan terdapat pula yang belajar bersama rekannya. Kemudian ketika kegiatan kuis berjalan, hampir semua peserta didik terlihat fokus, serius dan bersungguh-sungguh ketika menyelesaikan jawaban dari pertanyaan kuis dengan cara berdiskusi bersama anggota kelompok.

Dampak positif dari implementasi *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” yakni peserta didik termotivasi untuk belajar sebelum kuis dimulai oleh Bu Fia, berikut penuturannya, “Biasanya ketika ulangan SAS atau AM nya kelas IX anak-anak itu hasilnya bagus-bagus. Jadi kita kan selain belajar dan juga bermain, kan secara tidak langsung anak-anak belajarnya mencicil ya. Otomatis dia imbasnya terhadap hasil belajarnya. Motivasi belajar yang biasanya ga pernah belajar itu jadi belajar”⁹³

Apa yang diungkapkan oleh Bu Fia, tampaknya sejalan oleh para peserta didiknya. Beberapa tanggapan peserta didik tentang motivasi

⁹³ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

belajar dalam mempersiapkan diri sebelum kuis bersama Bu Fia sebagai berikut,

Semangat. iya karena e... ada tantangannya terus itu kan kerjasama juga kan terus apa ya, mendapatkan skor-skor gitu jadi semangat terus excited, merasa tertantang buat menjawab. Senang, bisa meningkatkan keinginan kita dalam belajar, kata Cantika⁹⁴. Karna suka, asyik saja begitu. Ada tantangannya sendiri. Lebih tekun karena ada tantangannya sendiri dan juga harus mempersiapkan belajar dari semalam, kata Aulia⁹⁵. iya karena apa ya...karena ada skornya juga, jadi itu yang membuat aku lebih mau yang diatas. Jadi lebih ambis dan motivasi belajar meningkat, kata Danish⁹⁶.

Ketekunan peserta didik dalam belajar dan semangat dalam menyelesaikan tugas juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban angket respon peserta didik terkait indikator motivasi belajar Sardiman.

Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 18 dari 24 peserta didik menyatakan tekun dalam menyelesaikan tugas ketika belajar menggunakan "*pick and think*", sedangkan 6 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki ketekunan dalam belajar selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan kuis "*pick and think*" (lampiran 15)

b. Peserta didik ulet dalam menghadapi pertanyaan yang sulit dalam kuis

Keuletan peserta didik dalam menghadapi pertanyaan yang sulit terlihat ketika pelaksanaan kuis kelompok. Beberapa anggota kelompok tampak serius berdiskusi untuk menemukan jawaban yang tepat.

Berikut gambaran suasanaanya,

Terlihat dalam salah satu kelompok, empat peserta didik aktif terlibat dalam diskusi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Mereka saling membandingkan jawaban yang dimiliki, kemudian mempertimbangkan jawaban yang dianggap paling

⁹⁴ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹⁵ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

⁹⁶ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

tepat berdasarkan hasil kesepakatan bersama. Setelah mencapai kesepakatan, salah satu anggota kelompok menyampaikan jawaban tersebut kepada guru.

Berdasarkan observasi kelas, beberapa tanggapan peserta didik tentang keuletan dalam berupaya mencari solusi atas pertanyaan soal kuis yang sulit sebagai berikut, “Mencari jalan keluarnya dong dengan cara berpikir dan diskusi” kata Aura⁹⁷. “Em... kalau sekelompok saya berdiskusi dulu, tapi kalau individu seingetnya saja apa adanya” kata Danish⁹⁸.

Terdapat pula perbedaan respon peserta didik terkait indikator motivasi belajar yakni pasrah dan bingung terhadap upaya penyelesaian soal yang sulit, seperti yang dikatakan Cantika dan Aulia. Berikut penuturannya, “Yang susah harus berpikir keras, kalau gak bisa, ya sudah pasrah kepada Tuhan, yang penting sudah berusaha” kata Cantika⁹⁹. “Agak kayak bingung gitu sih, tiba-tiba ngeblank gitu. Tapi bisa jawab, dipikir-pikir lagi dan tau jawabannya” kata Aulia¹⁰⁰.

Keuletan peserta didik dalam menghadapi pertanyaan yang sulit juga tercermin dalam hasil angket respon peserta didik, berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 23 dari 24 peserta didik menyatakan ulet dalam menghadapi pertanyaan yang sulit dalam kuis, sedangkan 1 peserta didik menyatakan tidak. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki keuletan dalam menghadapi pertanyaan yang sulit selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan kuis “*pick and think*” (lampiran 15)

⁹⁷ Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹⁸ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

⁹⁹ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹⁰⁰ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

- c. Peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran IPS dengan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”, berikut gambaran suasanaanya,

Peserta didik tampak mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Saat guru memberikan intruksi untuk belajar, peserta didik segera membuka LKS maupun buku catatan tanpa disertai bercakap-cakap dengan teman. Selain itu, antusiasme peserta didik juga terlihat ketika berlomba-lomba mengangkat bendera agar menjadi kelompok tercepat sehingga memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan dari guru

Minat peserta didik terhadap pembelajaran IPS melalui pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa tanggapan peserta didik terkait minat terhadap pembelajaran IPS sebagai berikut,

Ya karna eee...memperebutkan nilai kan, terus sama nanti yang terakhir apa namanya, dan ada hukumannya sendiri kalau kalah. Jadi harus semangat gitu biar gak dapat hukuman, kata Aulia. Karena lebih seru, karena lebih apa ya bingung...karena gimana ya lebih berusaha belajar dibanding di LKS. Karena kalau di LKS kan bisa lihat, kalau di kuis kan berusaha mengingat, kata Danish. Iya lebih berminat karena suka aja kuisnya seru banget. Kalau dipelajaran lain juga tetap suka metode belajarnya, kata Aura. Iya lebih berminat, nagih banget ga bohong, kata Cantika.

Minat peserta didik terhadap pembelajaran IPS melalui pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman. Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 21 dari 24 peserta didik menyatakan berminat terhadap pembelajaran IPS menggunakan kuis “*pick and think*”, sedangkan 3 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap

pembelajaran IPS melalui pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” (lampiran 15)

d. Peserta didik lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri pada

kuis “*pick and think*”, berikut gambaran suasanaanya,

Saat pelaksanaan kuis “*pick and think*”, peserta didik terlihat bersungguh-sungguh belajar secara mandiri sebelum pelaksanaan kuis. Kemudian sebelum berdiskusi dengan teman, peserta didik mencari jawaban secara mandiri. Ketika menemukan kesulitan dalam pertanyaan, peserta didik tampak berusaha semaksimal mungkin untuk menjawab sehingga terlihat lebih percaya diri dengan jawaban sendiri.

Kemandirian peserta didik dalam belajar maupun menjawab soal kuis “*pick and think*” selama proses pembelajaran berlangsung pada baik pada sesi kelompok maupun individu. Beberapa tanggapan peserta didik terkait hal tersebut sebagai berikut, “Mandiri, karena kalau mandiri tuh bisa meluangkan pendapat sendiri gitu terus lebih percaya diri dengan jawaban sendiri, kalau dengan jawaban teman kayak kurang gitu jawabannya” kata Aulia¹⁰¹. “Suka dua-duanya, Suka kelompok juga tapi lebih suka mandiri sih” kata Cantika¹⁰².

Terdapat pula perbedaan respon peserta didik yang terkait kemandirian dalam belajar, berikut penuturannya

Fifty fifty (setengah-setengah), kelompok juga suka karena kerja sama dan lebih kerjasamanya juga buat kelompok, kalau mandiri gimana ya, sendiri banget nih gitu. Tapi lebih suka gimana ya...aku lebih suka kelompok. Kalau ujian lebih suka belajar mandiri tapi kalau harian lebih suka kelompok sama teman-teman sekelas gitu. Kalau ujian kan lebih fokus juga kan. Karena klo kuis kan harus buru-buru mengingat, saya lemah dalam ingatan jadi suka kelompok, kata Danish¹⁰³

¹⁰¹ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

¹⁰² Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹⁰³ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

Kemandirian peserta didik dalam belajar maupun menjawab soal kuis “*pick and think*” juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman. Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 20 dari 24 peserta didik menyatakan lebih senang belajar dan menjawab soal secara mandiri dalam kuis “*pick and think*”, sedangkan 4 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik suka belajar secara mandiri dalam pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” (lampiran 15)

- e. Peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti kuis “*pick and think*” karena dianggap sebagai metode pembelajaran baru, berikut gambaran suasanaanya,

Peserta didik terlihat antusias selama kegiatan kuis “*pick and think*”. tampak semangat dalam berlomba-lomba mengangkat bendera agar kelompok dapat giliran menjawab pertanyaan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik banyak yang aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Metode belajar baru dan berbeda dari sebelumnya membuat peserta didik termotivasi dalam kegiatan belajar

Semangat tinggi peserta didik ketika mengikuti kuis “*pick and think*” karena merupakan metode pembelajaran baru, Beberapa tanggapan peserta didik terkait hal tersebut sebagai berikut, “Perasaannya pasti senang karena baru dan juga ga boring, karena kalau boring kayak haaa.... dan suka hal baru” kata Danish¹⁰⁴. “Suka, senang, semangat, excited, terus e...lebih apa ya, terus lebih apa ya...lebih suka

¹⁰⁴ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

aja sama IPS” kata Aura¹⁰⁵. “Seneng terus agak deg-degan gitu kan, terus sama seru dan enjoy banget” kata Aulia¹⁰⁶.

Peserta didik berantusias dalam mengikuti kuis karena merupakan metode baru dalam pembelajaran yakni melalui kuis “*pick and think*” juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman. Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 23 dari 24 peserta didik menyatakan lebih senang belajar melalui kuis “*pick and think*” karena metode belajar baru, sedangkan 1 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik suka metode belajar baru sehingga memunculkan semangat baru dalam belajar (lampiran 15)

- f. Peserta didik yakin dan berani mengemukakan pendapat saat pelaksanaan kuis “*pick and think*”, berikut gambaran suasananya,

Ketika guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang berhasil mengangkat bendera terlebih dahulu, perwakilan anggota kelompok yang ditunjuk mengemukakan jawaban tanpa ragu. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan suara yang jelas dan lantang di depan teman kelas. Meskipun guru meminta alasan atas jawaban yang diberikan, peserta didik berusaha menjelaskan pendapat yang telah disepakati oleh teman kelompok

Keyakinan dan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat dalam kuis “*pick and think*”, Beberapa tanggapan peserta didik terkait hal tersebut sebagai berikut,

Berani, karena e...ya percaya diri dengan jawaban sendiri jadi berani, kata Aulia¹⁰⁷. Bisa mempertahankan, yokpo carane...engkel-engkelan (bagaimana caranya...bersikeras mempertahankan pendapat). Kekeh diskusi dulu, kata Cantika¹⁰⁸. Berani, karena harus yakin dengan jawaban saya karena ya udah belajar. Kalau jawaban

¹⁰⁵ Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹⁰⁶ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

¹⁰⁷ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

¹⁰⁸ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

beda sama teman, saya tetap yakin. Karena menurut saya itu memang jawabannya. Tapi setelah itu saya berdiskusi lagi, kata Aura¹⁰⁹. Berani kalau sesuai dengan apa yang diajarkan, tapi kalau berbeda ya nggak berani, kata Danish¹¹⁰.

Keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat maupun jawaban kuis “*pick and think*” juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman.

Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 20 dari 24 peserta didik yakin dalam menjawab dan berani mengemukakan pendapat pada kuis “*pick and think*”, sedangkan 4 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berani mengemukakan pendapat atau jawaban dalam pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” (lampiran 15)

- g. Peserta didik menunjukkan keteguhan terhadap pendapatnya ketika menjawab pertanyaan kuis kelompok, berikut gambaran suasananya,

Saat diskusi berlangsung secara singkat dalam kelompok, beberapa peserta didik tampak saling bertukar pendapat mengenai jawaban yang paling tepat. Salah satu diantaranya tetap mempertahankan jawaban yang diyakini disertai alasan kepada anggota kelompok. Kemudian setelah berdiskusi, peserta didik menyampaikan jawaban kepada guru sesuai dengan hasil diskusi. Sedangkan di sisi lain terdapat pula beberapa peserta didik yang goyah terhadap jawabannya.

Keteguhan peserta didik dalam mempertahankan jawaban atas pertanyaan dalam kuis “*pick and think*”, Beberapa tanggapan peserta didik terkait hal tersebut sebagai berikut,

Pastinya berdiskusi habis itu menggabungkan dua jawaban tersebut, kata Danish¹¹¹. Bisa dan yakin karena menurut saya itu memang jawabannya. Tapi setelah itu saya berdiskusi lagi, kata Aura¹¹². Bertahan terus kayak e... bilang ke temen ‘ini ngga sih terus oh iya

¹⁰⁹ Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹¹⁰ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹¹¹ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹¹² Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

kurang ini' terus lanjut menjawab, jadi diskusi dulu, kata Aulia¹¹³. E...setengah yakin setengah engga. Tapi lebih yakin jawaban dan diskusi dengan teman, kata Cantika¹¹⁴

Terkait hal tersebut, keteguhan dalam mempertahankan pendapat maupun jawaban dalam kuis juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman. Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 13 dari 24 peserta didik menjawab mampu mempertahankan pendapat ketika menjawab pertanyaan pada kuis "*pick and think*", sedangkan 11 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik berani mempertahankan pendapat sedangkan sebagian lainnya tidak dapat mempertahankan pendapat dalam pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis "*pick and think*" (lampiran 15)

- h. Peserta didik senang mencari jawaban dan memecahkan soal pertanyaan kuis "*pick and think*", berikut gambaran suasanaanya,

Ketika guru membacakan pertanyaan kuis, peserta didik tampak mempersiapkan diri mendengar pertanyaan dengan serius agar tepat waktu dalam mengangkat bendera. Setelah dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tampak berusaha mencari jawaban dengan berdiskusi. Peserta didik terlihat sangat antusias untuk memperoleh kesempatan dalam menjawab pertanyaan ketika telah menemukan jawaban

Perasaan senang peserta didik ketika mencari dan memecahkan soal pertanyaan dalam kuis "*pick and think*", Beberapa tanggapan peserta didik terkait hal tersebut sebagai berikut,

Ya suka, karena uda berani jawab dengan jawaban yang tepat gitu dan merasa tertantang, kata Aulia¹¹⁵. Senang karena sangat dar der dor. Gimana ya...menegangkan terus menyenangkan jadi kita bisa berpikir jawabannya apa gitu, kata Cantika¹¹⁶. Senang, lebih senang kelompok daripada mandiri tapi senang memecahkan soal kuis, kata

¹¹³ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

¹¹⁴ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹¹⁵ Aulia Thalita Azzahra, wawancara (Malang, 24 April 2026)

¹¹⁶ Cantika Rina Musdhalifah, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

Aura¹¹⁷. Senang karena e... ya dapat skor dan dapat nilai tambahan juga jadi lebih ada tantangan dan lebih berusaha lagi. Suka memecahkan soal juga, kata Danish¹¹⁸

Terkait hal tersebut, antusias peserta didik mencari dan menyelesaikan pertanyaan dalam kuis juga tercermin dalam hasil rekapitulasi jawaban peserta didik pada angket indikator motivasi belajar Sardiman. Berikut hasil analisis dari pengolahan data angket,

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebanyak 23 dari 24 peserta didik menjawab senang memecahkan permasalahan atau soal pertanyaan pada kuis "*pick and think*", sedangkan 1 peserta didik menyatakan tidak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik senang memecahkan persoalan dalam pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis "*pick and think*" (lampiran 15)

Dampak negatif dari pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis "*pick and think* terlihat ketika suasana kelas menjadi ramai, berikut gambaran suasananya,

Selama proses kegiatan belajar berlangsung, terlihat beberapa peserta didik gaduh hingga menggebrak-gebrak meja karena tingginya antusiasme memperebutkan poin pada kuis kelompok. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengangkat bendera lebih cepat agar mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan kuis.

Tingginya antusias peserta didik yang menimbulkan suasana kelas kurang kondusif dalam pembelajaran melalui kuis "*pick and think*" yang dilaksanakan oleh Bu Fia dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 2 Malang. Berikut penuturannya,

Kelebihannya anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam menambah nilai plus jadi sendainya kayak golden ticket. Seandainya nilainya jeblok di ulangan harian atau tugasnya itu kan dibuat nilai tambahan. Jadi anak-anak antusias nya disitu terus nanti ketika waktu SAS waktu AM dia merasa kayak 'oh ini sudah gampang' kadang kemarin tuh cuma salah satu salah dua. Emang anak-anak sudah paham karena belajar dan juga bermain. Kadang ulangan itu

¹¹⁷ Aura Rahmawati, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

¹¹⁸ Muhammad Danish Al-Farisi, wawancara, (Malang, 24 April 2026)

yang bikin anak tertekan Kekurangannya adalah suasana kelas yang tidak kondisional atau rame karena semangat anak-anak ketika bermain kuis seperti menggebrak meja¹¹⁹.

Menanggapi hal tersebut, solusi dari Bu Lutfia selaku staf bidang kurikulum terhadap lonjakan antusias peserta didik dalam kuis “*pick and think*”. Berikut penuturannya,

Dalam pembelajaran sebenarnya siswa dituntut aktif kan. Nah aktifnya anak-anak dengan semangat hingga menggebrak-gebrak meja. Memang ada sisi negative yakni mengganggu kelas lain, alternative kita mungkin kita bisa menggunakan ruang yang lebih jauh, perpustakaan atau terbuka di alam. Jadi tidak harus berada di dalam kelas¹²⁰.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan paparan data di atas, diperoleh temuan penelitian sebagai berikut,

1. Perencanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang adalah:

1. Guru mempersiapkan modul ajar BAB III serta langkah-langkah terkait pelaksanaan kuis “*pick and think*”
2. Guru membuat media penunjang kegiatan pembelajaran di kelas, diantaranya yakni gulungan kertas berisi nomor absen, bendera untuk kuis kelompok, dan papan skor
3. Guru menjelaskan materi BAB III dan memberikan informasi terkait pelaksanaan kuis pada pertemuan selanjutnya

¹¹⁹ Ana Ulfia, wawancara, (Malang, 13 Februari 2026)

¹²⁰ Lutfia, wawancara, (Malang, 20 April 2026)

4. Pelaksanaan kuis didasarkan adanya motivasi belajar yang rendah pada peserta didik di kelas karena mengalami kejenuhan, sehingga guru menerapkan pembelajaran inovatif dan efektif
2. Pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang adalah:
 - a. Langkah-langkah pelaksanaan kuis kelompok
 - 1) Guru mengawali pembelajaran dengan berdo’a, mengabsen, dan memberikan motivasi agar peserta didik bersemangat dalam belajar
 - 2) Guru mempersilahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri selama 10 menit
 - 3) Guru membagi peserta didik kedalam 6 kelompok (1 kelompok berisi 4 anggota peserta didik) dengan cara berhitung
 - 4) Guru meminta tolong peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan setiap kelompok menyediakan satu lembar kertas untuk jawaban tertulis
 - 5) Guru menjelaskan informasi terkait peraturan kuis diantaranya yakni pemegang bendera dalam satu kelompok wajib konfirmasi kepada guru, kelompok yang berhak menjawab pertanyaan kuis ialah yang paling cepat mengangkat bendera, jika kelompok gagal menjawab maka pertanyaan hangus, penghargaan berupa poin tambahan bagi yang berhasil menjawab, jika salah maka poin -5,

bagi kelompok dengan poin terendah mendapat hukuman bersholawat di depan kelas.

- 6) Berakhirnya sesi kelompok, ditandai ketika guru mengakumulasi perolehan nilai tiap kelompok dan mendapatkan kelompok dengan poin tertinggi
- 7) Bagi kelompok pemenang diberikan penghargaan berupa apresiasi tepuk tangan dan nilai tambahan. Sedangkan bagi kelompok dengan perolehan poin terendah maka bersiap bersholawat di depan kelas

b. Langkah-langkah pelaksanaan kuis Individu

- 1) Guru meminta tolong 2 peserta didik untuk maju dan masing-masing mengambil 5 gulungan kertas
- 2) Guru membuka gulungan kertas yang telah dipilih dan memanggil peserta didik dengan nomor yang tertera pada gulungan kertas tersebut
- 3) Peserta didik maju dan menghadap ke guru untuk menjawab pertanyaan kuis dari guru
- 4) Apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan maka mendapatkan nilai tambahan, jika tidak maka guru menjelaskan jawaban di depan kelas

c. Upaya menghadapi peserta didik yang pasif dan kurang kooperatif dalam pelaksanaan kuis yakni mencari informasi terkait gaya belajar atau karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan metode pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam belajar.

3. Evaluasi penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang adalah:
 - a. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan umpan balik berupa jawaban benar dari guru yang berlangsung ketika kuis, apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan atau jawabannya masih kurang tepat guna mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan.
 - b. Evaluasi metode pembelajaran dilaksanakan melalui refleksi sederhana setelah kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait metode pembelajaran
4. Dampak implementasi *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 2 Malang adalah:
 - a. Dampak positif
 - 1) Peserta didik tekun dalam belajar menggunakan pendekatan *joyful learning* melalui “*pick and think*”
 - 2) Peserta didik tidak mudah menyerah dalam menghadapi pertanyaan yang sulit dalam kuis
 - 3) Peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran IPS dengan pendekatan *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*”
 - 4) Peserta didik mandiri dalam belajar dan menjawab soal kuis
 - 5) Peserta didik semangat dalam mengikuti kuis “*pick and think*” karena merupakan metode baru dalam pembelajaran

- 6) Peserta didik berani mengemukakan pendapat dan jawaban saat pelaksanaan kuis *“pick and think”*
 - 7) Peserta didik teguh terhadap pendapatnya ketika menjawab pertanyaan kuis *“pick and think”*
 - 8) Peserta didik senang mencari jawaban dan memecahkan soal pertanyaan kuis *“pick and think”*
- b. Dampak Negatif,
- 1) Suasana kurang kondusif atau ramai akibat tingginya antusiasme peserta didik ketika proses pembelajaran kuis *“pick and think”*
 - 2) Upaya yang dilakukan untuk mengurangi potensi gangguan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas lain yakni dengan melaksanakan kuis di ruangan yang berjarak dari kelas lain seperti barak, amsilati, atau perpustakaan.

BAB V PEMBAHASAN

A. Perencanaan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS dilakukan secara sistematis sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan tersebut meliputi penyusunan modul ajar yang digunakan guru, yakni Bab III tentang Potensi Ekonomi Lingkungan. Kemudian, menyiapkan media pembelajaran kuis berupa pertanyaan dari materi BAB III, gulungan kertas berisi nomor absen untuk sesi kuis individu, bendera untuk sesi kuis kelompok, dan papan skor. Hal ini sejalan dengan penelitian Zahro dkk yang menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* secara sistematis dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan pembelajaran lebih efektif dan bermakna¹²¹. Perencanaan yang dilakukan guru juga sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik yang menekankan pentingnya kesesuaian sumber belajar, memperhatikan kondisi lingkungan sekolah, dan dilaksanakan dengan tanggung jawab oleh guru¹²².

Alasan dan tujuan guru dalam menerapkan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” adalah untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari adanya pemberian nilai tambahan yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mempersiapkan

¹²¹ Nurul Hidayati Zahro et al., “Joyful Learning: Implementation and Its Impact on HOTS for Elementary School Students,” *Journal of Deep Learning*, 2026, 1–11, <https://doi.org/10.23917/jdl.v2i1.11846>.

¹²² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 50.

diri sebelum pembelajaran berlangsung. Guru juga telah menyampaikan informasi terkait pelaksanaan kuis sebelum kegiatan dilaksanakan, sehingga peserta didik berkesempatan untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Temuan tersebut sejalan dengan konsep *joyful learning* yang dikemukakan oleh Dave Meier, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat, partisipasi aktif peserta didik, dan pengalaman belajar yang bermakna¹²³. Dalam penelitian ini, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa tertantang dalam mengikuti kuis. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Atqiya' Al-'Alawi bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan pembelajaran *joyful learning* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar¹²⁴.

Penggunaan kuis "*pick and think*" merupakan bagian dari model belajar *game based learning*. Menurut Komang dan Setiawan, penerapan *game based learning* dapat meningkatkan kemampuann peserta didik dalam memahami dan mengevaluasi materi pembelajaran¹²⁵. Dalam konteks ini, kuis "*pick and think*" tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, namun juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan menantang. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik. Dengan demikian, dapat

¹²³ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs* (New York: McGraw-Hill, 2000).

¹²⁴ Al'Alawi, "Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi Joyfull Learning Dan Labyrinth Game Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ips Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan."

¹²⁵ Winatha and Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar."

disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” telah dilaksanakan secara terstruktur serta sesuai dengan prinsip perencanaan pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Kasma Betty yang lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui strategi *joyful learning*. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui implementasi kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS¹²⁶.

B. Pelaksanaan *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pelaksanaan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS dilaksanakan secara terstruktur melalui dua sesi, yakni sesi kelompok dan sesi individu. Pada sesi kelompok, guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dengan teknik berhitung, sehingga terbentuk kelompok secara acak dan merata. Setiap kelompok diwajibkan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya, guru menyiapkan media pendukung seperti bendera dan papan skor yang digunakan untuk mencatat perolehan poin. Selain itu, guru juga menetapkan peraturan kuis secara jelas dan mudah dipahami, seperti sistem poin, giliran kelompok dalam menjawab soal, serta pemberian

¹²⁶ Kasma Betty, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Pada Siswa Kelas Vii. A Mtsn I Palembang.” *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 3, No. 1 (April 2023): 86–95. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2076>.

reward dan *punishment* yang diketahui dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik¹²⁷. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kuis tidak dilaksanakan secara tiba-tiba, namun melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana. Penerapan *reward* dan *punishment* dalam kuis “*pick and think*” sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa *reward* berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan *punishment* dijadikan sebagai alat motivasi apabila diberikan secara tepat dan bersifat mendidik. Dalam penelitian ini, pemberian nilai tambahan dan hukuman bersholawat di depan kelas dalam kegiatan kuis mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung¹²⁸.

Pelaksanaan kuis individu dilakukan dengan bantuan gulungan nomor absen untuk menentukan peserta didik yang memperoleh giliran menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik yang terpilih dipersilahkan maju untuk menjawab pertanyaan lisan dari guru. Apabila jawaban benar, peserta didik memperoleh nilai tambahan. Sedangkan jika jawaban salah, guru memberikan penjelasan terhadap jawaban yang benar di depan kelas. Pelaksanaan sesi individu ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dan melatih keberanian serta kesiapan dalam memahami materi. Hal tersebut juga ditemukan dalam penelitian Novilia dkk, bahwa model *Giving Question Getting Answer* (GQGA) atau tanya jawab dapat meningkatkan

¹²⁷ Salsa Nabila And Encep Supriatna, “Pembinaan Sikap Sosial Melalui Penerapan Sistem Reward And Punishment Point Pada Pembelajaran IPS,” *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 8, No. 2 (November 2023): 2, <https://doi.org/10.15294/Harmony.V8i2.64997>.

¹²⁸ AM Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS¹²⁹. Penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan pelaksanaan kuis dengan karya Muhammad Daffa Azhari. Pada penelitian tersebut, pelaksanaan kuis hanya dilakukan dalam sesi kelompok dan menggunakan media digital berupa power point. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan dua sesi yakni kelompok dan individu serta memanfaatkan media non digital¹³⁰.

Pelaksanaan kuis “*pick and think*” menunjukkan adanya penerapan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sufiani dan Marzuki bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat dan partisipasi aktif peserta didik¹³¹. Selain itu, penggunaan sistem poin, kompetisi, dan pemberian penghargaan dalam kuis juga menunjukkan adanya penerapan *game based learning*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yulianti dan Ekohardi yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pemberian tantangan, penggunaan poin, serta kolaborasi maupun kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran¹³².

Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kuis “*pick and think*” terasa lebih menyenangkan dan menantang dibandingkan pembelajaran biasa. Adanya

¹²⁹ Novilia Putri, Siti Istiyati, And Yulianti Yulianti, “Penerapan Model Pembelajaran Giving Question Getting Answer (Gqga) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Didaktika Dwija Indria* 8, No. 6 (February 2020): 27–32, <https://doi.org/10.20961/Ddi.V8i02.39963>.

¹³⁰ Azhari And Mutmainah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X Di Smk Dharma Wanita Gresik.”

¹³¹ Sufiani And Marzuki, “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan..,” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7 (2021): 121–41.

¹³² Ary Yulianti And Ekohariadi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar,” *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education* 05, No. 3 (2020): 527–33.

sistem nilai tambahan dan tantangan dalam menjawab pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Suhudi dkk, menjelaskan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik¹³³. Selain mendorong peserta didik untuk mempelajari materi sebelum kuis, penjelasan ulang dari guru selama pelaksanaan kuis juga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian Fakhriyan dan Wahidin, juga menunjukkan bahwa metode *team quiz* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi¹³⁴. Dengan demikian, pelaksanaan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS telah berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang terstruktur, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik melalui tanya jawab serta diskusi kelompok.

Berdasarkan observasi di kelas, ditemukan beberapa peserta didik yang kurang antusias dan kooperatif selama pelaksanaan kuis. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya guru mengidentifikasi penyebab rendahnya partisipasi peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Setelah mengetahui penyebabnya, guru dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki perbedaan gaya belajar menurut penelitian Amalia dan Hardiansyah¹³⁵. Dengan demikian

¹³³ Suhudi Suhudi Et Al., “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vi Sdit Bpmaa Pekanbaru,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 03 (September 2024): 565–74, <https://doi.org/10.23969/Jp.V9i03.16057>.

¹³⁴ Fakhriyan Fakhriyan And Wahidin Wahidin, “Analisis Keaktifan Peserta Didik Kelas V Dalam Pembelajaran Ips Dengan Metode Team Quiz,” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, No. 10 (October 2022): 17414–31, <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate.V7i10.13095>.

¹³⁵ S. Amalia And M. A. Hardiansyah, “Pengaruh Gaya Belajar Visual-Auditori Dan Model Problem Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia* 7, No. 1 (August 2023): 23–31, <https://doi.org/10.23887/Pips.V7i1.2175>.

penerapan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena adanya sesi individu dan kelompok. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yani dkk yang menyatakan bahwa identifikasi gaya belajar peserta didik penting dilakukan agar guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan¹³⁶.

Perbedaan respon tersebut dipengaruhi oleh karakteristik dan gaya belajar peserta didik yang beragam. Hal ini sejalan dengan penelitian Tarpono dkk, menunjukkan bahwa gaya belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar¹³⁷. Menurut teori gaya belajar VAK (*visual auditory kinesthetic*), terdapat tiga jenis yakni visual adalah mudah memahami materi melalui gambar atau media visual, auditori melalui kegiatan mendengarkan, dan kinestetik melalui keterlibatan gerakan dan aktivitas secara langsung¹³⁸. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki perbedaan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik yang berpengaruh terhadap respon ketika pembelajaran.

Peserta didik dengan kecenderungan kinestetik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, permainan, dan interaksi. Sedangkan peserta didik dengan kecenderungan auditorial dan visual lebih nyaman belajar dengan penjelasan teoritis, media visual, dan suasana belajar

¹³⁶ Dwi Yani, Susriyati Muhanal, And Aynin Mashfufah, “Implementasi Assemen Diagnostic Untuk Menentukan Profil Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Diferensiasi Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan* 1, No. 3 (January 2023): 241–50, <https://doi.org/10.46306/Jurinotep.V1i3.27>.

¹³⁷ Wasti Tarpono, Samuel Patra Ritiauw, and Leonid Ritiauw, “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (June 2025): 292–302, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26333>.

¹³⁸ Arsyad Abd Gani, “Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu,” *Civicus* 6, no. 2 (2018): 82–85.

yang tenang. Perbedaan tersebut berdampak pada respon dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Azizah dkk, Bahwa peserta didik akan lebih nyaman dan pembelajaran menjadi efektif jika metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajarnya¹³⁹. Sehingga, keberhasilan implementasi *joyful learning* dipengaruhi oleh kesesuaian metode pembelajaran guru dengan karakteristik peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Andriani dan Nugraheni yang menyatakan bahwa guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif apabila memahami karakteristik dan gaya belajar peserta didik sehingga keterlibatan dan motivasi belajar dapat meningkat¹⁴⁰.

C. Evaluasi *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran¹⁴¹. Pelaksanaan evaluasi *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” tidak dilakukan di akhir pembelajaran. Tetapi, berlangsung selama kegiatan kuis di kelas dengan fokus pada jawaban yang belum tepat atau belum terjawab. Kemudian langsung diberikan penjelasan oleh guru. Menurut Black dan Wiliam, evaluasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung disertai

¹³⁹ Nova Auliatul Azizah And Didin Widyartono, “Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik: Temuan Dari Siswa Kelas Vii,” *Journal Of Language Literature And Arts* 4, No. 11 (October 2024): 1117–23, <https://doi.org/10.17977/Um064v4i112024p1117-1123>.

¹⁴⁰ Feby Andriani And Nursiwi Nugraheni, “Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)*, 2024, 33–41.

¹⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021).

umpan balik langsung (*formative assessment*) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik¹⁴². Selain itu, peserta didik yang belum memperoleh nilai diberikan tindak lanjut berupa pengerjaan LKS pada bagian Uji Kompetensi Romawi II sebagai bentuk “tabungan nilai” untuk memperbaiki hasil belajar, sehingga peserta didik tetap memiliki kesempatan memperoleh nilai meskipun belum berhasil pada pelaksanaan kuis.

Evaluasi metode pembelajaran dilakukan dengan cara refleksi setelah kegiatan kuis untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap metode pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap metode belajar *joyful learning* melalui kuis “*pick and think*” dan menunjukkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran IPS menggunakan kuis “*pick and think*”. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa evaluasi melalui kuis dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran¹⁴³. Dibuktikan dari antusiasme, keinginan memperoleh nilai tambahan, serta upaya dalam mempersiapkan diri sebelum pelaksanaan kuis. Hal tersebut sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Sardiman, diantaranya menunjukkan minat terhadap kegiatan belajar, tekun dalam mengerjakan tugas, serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan¹⁴⁴.

¹⁴² Paul Black and Dylan Wiliam, “Classroom Assessment and Pedagogy,” *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice* 25, no. 6 (November 2018): 551–75, <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>.

¹⁴³ Muhammad Nawir, Aini Nurpratiwi, and Dimas Mulyadin, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru,” *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 3, no. 1 (January 2025): 31–38, <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i1.580>.

¹⁴⁴ Sardiman, Am. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2018..

D. Dampak Implementasi *Joyful Learning* Menggunakan Kuis “*Pick and Think*” terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penelitian menunjukkan bahwa, penerapan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya karena ada dorongan untuk memperoleh nilai tambahan dalam setiap pelaksanaan kuis¹⁴⁵. Kegiatan ini juga mendorong peserta didik untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga adanya keharusan untuk belajar. Diperoleh temuan yang ditinjau berdasarkan 8 indikator motivasi belajar milik Sardiman, diantaranya yakni¹⁴⁶:

Pertama, peserta didik menunjukkan ketekunan dan semangat dalam belajar. Hal tersebut terlihat dari kesungguhan peserta didik dalam mempersiapkan diri sebelum pelaksanaan kuis serta adanya tekad untuk memperoleh nilai tambahan. Penerapan sistem poin mendorong peserta didik untuk berusaha secara maksimal dan bersaing secara positif. Sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat jika dilihat dari sikap yang menunjukkan tekun dalam belajar¹⁴⁷. Sejalan dengan penelitian Siti Arafat dkk, bahwa penerapan *joyful learning* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk

¹⁴⁵ Rita Zahara, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tematik Integratif Melalui Penerapan Pembelajaran Teknik Reward,” *Komprehensif* 1, No. 1 (August 2023): 183–91.

¹⁴⁶ Sardiman, Am. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2018.

¹⁴⁷ AM Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

aktif¹⁴⁸. Oleh karena itu, penerapan *joyful learning* melalui metode kuis dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kedua, peserta didik berupaya mencari solusi atau penyelesaian dalam menghadapi soal pertanyaan yang sulit pada kuis “*pick and think*”. Dalam pelaksanaannya, peserta didik cenderung berpikir aktif untuk menemukan jawaban pada diskusi kuis kelompok maupun individu. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kognitif yang lebih mendalam karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan memecahkan permasalahan yang diberikan¹⁴⁹. Temuan ini didukung oleh penelitian Dewiyanti dkk, yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yakni melalui proses pemecahan masalah¹⁵⁰. Dengan demikian, selain menciptakan suasana menyenangkan, penggunaan kuis “*pick and think*” juga melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah.

Ketiga, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis “*pick and think*”. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis dinilai lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Antusiasme tersebut semakin meningkat karena adanya perebutan perolehan nilai dalam kuis kelompok. Hal

¹⁴⁸ Siti Arafat And Agustina Pali, “Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Era New Normal,” *Mimbar Pgsd Undiksha* 9, No. 1 (April 2021): 180–87, <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V9i1.32980>.

¹⁴⁹ Fitria Mardika And Sity Rahmy Maulidya, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Gaya Kognitif,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)* 7, No. 3 (December 2023): 403–11, <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.7.3.403-411>.

¹⁵⁰ Dewiyanti Dewiyanti, Ahmad Syawaluddin, And Eli Supriyati, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik,” *Global Journal Teaching Professional* 2, No. 4 (September 2023): 638–51, <https://doi.org/10.35458/Jtp.V2i4.903>.

ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini didukung oleh penelitian Nurfadhilah, bahwa metode kuis berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS¹⁵¹. Sehubungan dengan itu, penelitian Delia dkk, menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game atau terdapat perolehan sistem poin dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menantang sehingga keterlibatan peserta didik lebih meningkat dalam pembelajaran IPS¹⁵².

Keempat, peserta didik menunjukkan kemandirian dalam belajar. Meskipun kegiatan dilakukan secara berkelompok, peserta didik tetap berupaya memahami materi dengan belajar secara mandiri terutama pada sesi kuis individu. Hal tersebut menunjukkan adanya keseimbangan antara kerjasama dan tanggung jawab pribadi pada proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Refnita menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memotivasi peserta didik untuk aktif bekerja sama sekaligus bertanggung jawab atas hasil belajar masing-masing¹⁵³. Penelitian Aditya dkk juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif STAD (*Student Team Achievement Division*) menekankan peserta didik untuk bekerja sama serta bertanggung jawab atas kemenangan kelompok¹⁵⁴. Dengan demikian, penerapan kuis “*pick and think*” tidak hanya

¹⁵¹ - Nurfadhilah Syahda, “Pengaruh Metode Kuis Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdn 3 Nameng” (Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2024), <https://Repository.Upi.Edu/>.

¹⁵² Delia Sri Agustiani, Abdul Hakim, And Rahma Novianti, “Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Inovasi Dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, No. 01 (February 2026): 159–68, <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i01.42839>.

¹⁵³ Refnita Refnita, “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Proses Pembelajaran Kimia,” *Journal Of Educational Research And Humaniora (Jerh)*, June 28, 2023, 68–82, <https://doi.org/10.51178/Jerh.V1i2.1393>.

¹⁵⁴ Aditya Firdaus Et Al., “Persepsi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Stad,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 5, No. 3 (June 2023): 367–71, <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V5i3.15916>.

untuk melatih kemampuan dalam bekerja sama dengan kelompok, melainkan melatih tanggung jawab pribadi peserta didik dalam belajar.

Kelima, peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi ketika pembelajaran menggunakan kuis “*pick and think*” karena dianggap sebagai metode pembelajaran baru dan menarik. Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rifa’i dkk, bahwa penerapan pembelajaran dengan inovasi *problem based learning* dipadukan dengan gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena adanya keterlibatan aktif dalam pembelajaran¹⁵⁵. Penelitian Marisa dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif seperti *wordwall* dapat meningkatkan minat terhadap pembelajaran karena menarik¹⁵⁶. Oleh karena itu, kebaruan metode pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Keenam, peserta didik menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Hal ini dibuktikan dari kesediaan peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis yang diberikan oleh guru, baik dalam kuis individu maupun kelompok. Sejalan dengan penelitian Aulia dan Azharotunnafi, bahwa peran guru dalam pembelajaran interaktif IPS melalui pembiasaan serta

¹⁵⁵ Hanif Rifa’i, Eny Wiji Lestari, And Diani Marhaenita, “Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 Sma N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023,” *Geadidaktika* 4, No. 2 (August 2024): 193–205, <https://doi.org/10.20961/Gea.V4i2.74784>.

¹⁵⁶ Maya Marisa Et Al., “Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 (November 2024): 44048–53.

keterlibatan aktif peserta didik untuk menumbuhkan rasa percaya diri¹⁵⁷. Partisipasi aktif tersebut dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara merata dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat perbedaan tingkat kepercayaan diri, sebagian dari peserta didik berani menyampaikan jawaban sesuai dengan pemahaman masing-masing. Kajian terdahulu dalam penelitian Wulandari dkk, menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif mampu meningkatkan kolaboratif dan rasa percaya diri peserta didik¹⁵⁸. Dengan demikian, penerapan kuis “*pick and think*” berkontribusi dalam meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat di kelas.

Ketujuh, peserta didik menunjukkan keteguhan terhadap pendapatnya saat berdiskusi dalam kelompok. Proses diskusi mendorong peserta didik untuk mempertahankan pendapat sekaligus mempertimbangkan jawaban atau pendapat orang lain. Hal ini menunjukkan adanya interaksi aktif dalam mencapai kesepakatan bersama dalam diskusi. Penelitian Mendrofa dkk, menyatakan bahwa diskusi kelompok dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat serta memperkuat interaksi antaranggota kelompok¹⁵⁹. Selain itu, Astuti dkk, menyatakan bahwa diskusi kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan argumentasi peserta didik melalui proses

¹⁵⁷ Diawita Nadhiva And Azharotunnafi Azharotunnafi, “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Ips,” *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, No. 4 (November 2022): 401–11, <https://doi.org/10.18860/Dsjpips.V1i4.2072>.

¹⁵⁸ Dyah Ayu Wulandari Et Al., “Peningkatan Karakter Percaya Diri Pada Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 2 (May 2024): 22470–78.

¹⁵⁹ Sudiaman Mendrofa Et Al., “Analisis Penerapan Strategi Diskusi Kelompok Dalam Berpikir Kritis Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan | Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 11 (2024): 13205–14.

pertukaran pendapat serta mempertahankan argumen dalam kelompok¹⁶⁰. Dengan demikian, peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya, namun tetap terbuka terhadap masukan dari hasil diskusi untuk memperoleh jawaban yang tepat.

Kedelapan, peserta didik menunjukkan semangat dan rasa senang dalam mencari jawaban atas pertanyaan kuis. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang menyatakan senang dalam menjawab pertanyaan guru ketika kuis. Dalam penelitian ini, indikator motivasi belajar telah tampak pada perilaku peserta didik selama mengikuti kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS. Baik ketika sebelum kuis yakni persiapan belajar menuju pelaksanaan kuis hingga setelah kuis selesai. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Kajian terdahulu oleh Shofiaty dkk, bahwa penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena adanya keterlibatan aktif dalam pembelajaran¹⁶¹. Sejalan dengan itu, Sanusi dkk. mengemukakan bahwa media kuis interaktif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik¹⁶².

Penerapan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya ialah mampu meningkatkan semangat,

¹⁶⁰ Dyah Ayu Dwi Astuti, Sukamto, And Iin Purnamasari, “Analisis Metode Diskusi Kelompok Terhadap Keterampilan Mengemukakan Pendapat Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (July 2023): 4640–51, <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1150>.

¹⁶¹ Farida Amalia Shofiaty Et Al., “Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Tahun 2024/2025,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 2 (January 2025): 1311–22, <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i2.25150>.

¹⁶² Eriyanti Sanusi Et Al., “Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Tilamuta,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 5 (September 2024): 4596–602, <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i5.15548>.

antusiasme peserta didik, dan nilai tambahan. Namun, kekurangan ialah suasana kelas menjadi kurang kondusif akibat antusiasme tinggi peserta didik ketika kuis berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu karya Moh Fahri dkk, terdapat penemuan dampak negative dari penggunaan media pembelajaran *Hypercontent* salah satunya yakni kelas yang tidak terkendali¹⁶³. Upaya yang diperlukan yakni pengelolaan kelas dengan cara memindahkan lokasi pembelajaran ke ruang yang terpisah dari kelas lain¹⁶⁴, seperti perpustakaan atau area terbuka dibelakang sekolah yakni barak. Sehingga kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara aktif dan tidak mengganggu kelas lain.

¹⁶³ Fachri et al., “Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah.”

¹⁶⁴ Rahimawati Rahimawati, Sri Wahyuni, and Muliana Muliana, “Pembelajaran Outdoor Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Sekolah,” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (December 2024): 5868–73, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1881>.

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” dalam pembelajaran IPS dilaksanakan melalui tiga tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru telah mempersiapkan materi pembelajaran serta media yang akan digunakan. Selain itu, peserta didik juga telah memperoleh informasi terkait pelaksanaan kuis, sehingga memiliki kesempatan untuk belajar. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, kuis dilakukan melalui sesi kelompok dan individu dengan aturan yang jelas termasuk *reward* poin dan *punishment*. Sedangkan pada tahap evaluasi, penilaian dilakukan selama kuis berlangsung dengan disertai penjelasan jawaban yang benar, pemberian tugas tambahan, serta refleksi terhadap respon peserta didik.

Pendekatan *joyful learning* menggunakan kuis “*pick and think*” memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII MTsN 2 Malang. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan semangat, antusiasme, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, pelaksanaan kuis juga menimbulkan dampak negatif berupa kondisi kelas yang kurang kondusif akibat tingginya antusiasme peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik agar pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan kuis “*pick and think*” dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik secara efektif.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat non digital. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya disarankan agar kuis *“pick and think”* dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan media digital yang dilengkapi dengan unsur audio dan visual karena diharapkan dapat semakin meningkatkan ketertarikan serta semangat peserta didik dalam pembelajaran kuis. Selain itu, pelaksanaan kuis sebaiknya mempertimbangkan kondisi lingkungan belajar. Mengingat tingginya antusiasme peserta didik yang dapat menimbulkan suasana kelas menjadi kurang kondusif, kegiatan dapat dilaksanakan di luar kelas atau jauh dari kelas lain. Supaya tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Gani, Arsyad. "Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu." *Civicus* 6, No. 2 (2018): 82–85.
- Abdillah, Muhammad Zaka. *Penerapan Strategi Joyful Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Pelita Hati Sumbersari Jember*. 2025.
- Adhitya, Bagus, Agus Prabawa, And Heris Kencana. "Analisis Pengaruh Pendidikan, Kesehatan, Sanitasi Dan Rata-Rata Jumlah Anggota Keluarga Per Rumah Tangga Terhadap Kemiskinan Di Indonesia." *Ekonomis: Journal Of Economics And Business* 6, No. 1 (March 2022): 288. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.V6i1.501>.
- Afriana, Jaka, Anna Permanasari, And Any Fitriani. "Penerapan Project Based Learning Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau Dari Gender." *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa* 2, No. 2 (October 2016): 202–12. <https://doi.org/10.21831/jipi.V2i2.8561>.
- Agustiani, Delia Sri, Abdul Hakim, And Rahma Novianti. "Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Inovasi Dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, No. 01 (February 2026): 159–68. <https://doi.org/10.23969/jp.V11i01.42839>.
- Al'alawi, Atqiya'. "Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi Joyfull Learning Dan Labyrinth Game Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ips Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan." Doctoral Dissertation, Iain Salatiga, 2023.
- Amalia, Elsa, And Alya Athiyyah. "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii D Mts Negeri 1 Ciamis." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, No. 1 (August 2024): 190–201.
- Amalia, S., And M. A. Hardiansyah. "Pengaruh Gaya Belajar Visual-Auditori Dan Model Problem Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia* 7, No. 1 (August 2023): 23–31. <https://doi.org/10.23887/pips.V7i1.2175>.
- Amelia, Lia. "Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 18, No. 2 (November 2023): 1060–69. <https://doi.org/10.55558/Alihda.V18i2.91>.
- Amiruddin, Dinda May Sarah, Annisa Indah Vika Vika, Nurkhadizah Hasibuan, Mayang Sari Sipahutar, And Febri Elsa Manora Simamora. "Pengaruh

- Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, No. 01 (July 2022): 210–19. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V2i01.1596>.
- Andriani, Feby, And Nursiwi Nugraheni. “Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)*, 2024, 33–41.
- Arafat, Siti, And Agustina Pali. “Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Era New Normal.” *Mimbar Pgsd Undiksha* 9, No. 1 (April 2021): 180–87. <https://doi.org/10.23887/Jjpgsd.V9i1.32980>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2021.
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, And Gusmaneli Gusmaneli. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.” *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, No. 3 (May 2024): 17–37. <https://doi.org/10.59059/Mutiara.V2i3.1183>.
- Astuti, Dyah Ayu Dwi, Sukamto, And Iin Purnamasari. “Analisis Metode Diskusi Kelompok Terhadap Keterampilan Mengemukakan Pendapat Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (July 2023): 4640–51. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1150>.
- Aulia, Riska, And Rora Rizki Wandini. “Karakteristik Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, No. 2 (2023).
- Azhari, Muhammad Daffa, And Siti Mutmainah. “Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X Di Smk Dharma Wanita Gresik.” *Jurnal Seni Rupa* 12, No. 2 (June 2024): 29–42.
- Azizah, Nova Auliatul, And Didin Widyartono. “Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik: Temuan Dari Siswa Kelas Vii.” *Journal Of Language Literature And Arts* 4, No. 11 (October 2024): 1117–23. <https://doi.org/10.17977/Um064v4i112024p1117-1123>.
- Azkiya, Hilyah, And Siti Istiqomah. *Penerapan Metode Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 9, No. 2 (2025).
- Bakry, Anjas Alifah. “Menuntut Ilmu Sebagai Nikmat Dan Ibadah Yang Mulia.” *Universitas Ahmad Dahlan*, December 6, 2024. <https://perpustakaan.uad.ac.id/menuntut-ilmu-sebagai-nikmat-dan-ibadah-yang-mulia/>.
- Bernard, H. R. “Research Methods In Anthropology: Qualitative And Quantitative Approache.” *Rowman & Littlefield*, 2017.

- Betty, Kasma. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Pada Siswa Kelas Vii. A Mtsn I Palembang." *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa* 3, No. 1 (April 2023): 86–95. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2076>.
- Black, Paul, And Dylan Wiliam. "Classroom Assessment And Pedagogy." *Assessment In Education: Principles, Policy & Practice* 25, No. 6 (November 2018): 551–75. <https://doi.org/10.1080/0969594x.2018.1441807>.
- Dartiningsih, B. E. *Gambaran Umum Lokasi, Subjek, Dan Objek Penelitian*. Buku Pendamping Bimbingan Skripsi, 2016.
- Meier, Dave. *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*. New York: McGraw-Hill, 2000.
- Dewiyanti, Dewiyanti, Ahmad Syawaluddin, And Eli Supriyati. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Global Journal Teaching Professional* 2, No. 4 (September 2023): 638–51. <https://doi.org/10.35458/jtp.v2i4.903>.
- Djarwo, Catur Fathonah. *Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Sma Kota Jayapura*. 7 (2020).
- Fachri, Moh, Abd Hamid Wahid, Hasan Baharun, And Khatijatul Lailiyah. "Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah." *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, No. 2 (2020): 170–84.
- Fadilasari, Ila. "Keistimewaan Orang Yang Gemar Membantu Sesama." Nu Online, 2024. <https://lampung.nu.or.id/syiar/keistimewaan-orang-yang-gemar-membantu-sesama-uxciu>.
- Fakhriyan, Fakhriyan, And Wahidin Wahidin. "Analisis Keaktifan Peserta Didik Kelas V Dalam Pembelajaran Ips Dengan Metode Team Quiz." *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, No. 10 (October 2022): 17414–31. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i10.13095>.
- Festiawan, Rifqi. *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. 11 (2020): 1–17.
- Firdaus, Aditya, Sulis Anggraini, Mai Sri Lena, And Sartono Sartono. "Persepsi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Stad." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 5, No. 3 (June 2023): 367–71. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.15916>.

- Habidah, Adinda Indah. “Strategi Pengajar Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Madrasah Aliyah Negeri Kupang.” Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2023.
- Halamury, Mercy F. *Strategi Edutainment Berbasis Outdoor Learning Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Academia Publication, 2024.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2009.
- Kustiyono, Kustiyono. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” Preprint, June 25, 2020. <https://doi.org/10.35542/osf.io/g2rwc>.
- Lia Amelia. “Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Al-Ihda’ : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 18, No. 2 (November 2023): 1060–69. <https://doi.org/10.55558/ali-hda.v18i2.91>.
- Mahdalena, S., And M. Sain. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Va Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin.” *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2020): 118–38.
- Majid, A. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Penerbit Aksara Timur, 2017.
- Mappasere, S. A., And N. Suyuti. “Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif.” *Metode Penelitian Sosial*, 2019.
- Mardika, Fitria, And Sity Rahmy Maulidya. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Gaya Kognitif.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)* 7, No. 3 (December 2023): 403–11. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.403-411>.
- Marisa, Maya, Nabila Nur Fauzia, Supriyadi Supriyadi, And Jody Setya Hermawan. “Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 (November 2024): 44048–53.
- Mendrofa, Sudiaman, Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, Anugerah Tatema Harefa, And Berkat Persada Lase. “Analisis Penerapan Strategi Diskusi Kelompok Dalam Berpikir Kritis Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan | Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 11 (2024): 13205–14.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif: Edit Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

- Mulyana, A. “Pengertian Dan Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp).” *Jelajah Informasi*, 2020.
- Mustofa, Deni, Ismail Suardi Wekke, And Ruslan Hasyim. “Penerapan Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik).” *Lisan: Jurnal Bahasa Dan Linguistik* 8, No. 2 (June 2019): 110–18. <https://doi.org/10.33506/Jbl.V8i2.463>.
- Musyarofah, M. P., Abdurrahman Ahmad, And Nasobi Niki Suma. “Konsep Dasar Ips.” In *Konsep Dasar Ips*. Depok: Komojoyo Press, 2021. <https://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/Buku%20terbit%20konsep%20dasar%20ips%20%20musyarofah.pdf>.
- Nabila, Salsa, And Encep Supriatna. “Pembinaan Sikap Sosial Melalui Penerapan Sistem Reward And Punishment Point Pada Pembelajaran Ips.” *Harmony: Jurnal Pembelajaran Ips Dan Pkn* 8, No. 2 (November 2023): 2. <https://doi.org/10.15294/Harmony.V8i2.64997>.
- Nadhiva, Diawita, And Azharotunnafi Azharotunnafi. “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Ips.” *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, No. 4 (November 2022): 401–11. <https://doi.org/10.18860/Dsjpips.V1i4.2072>.
- Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, And Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidparjo: Umsida Press, 2023.
- Nawir, Muhammad, Aini Nurpratiwi, And Dimas Mulyadin. “Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 Smpn 1 Barru.” *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ips* 3, No. 1 (January 2025): 31–38. <https://doi.org/10.62383/Sosial.V3i1.580>.
- Ngalimun. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017.
- Nurfadhilah Syahda, -. “Pengaruh Metode Kuis Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdn 3 Nameng.” Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2024. <https://repository.upi.edu/>.
- Nurjaman, Agus. *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*. Spasi Media, 2019.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Parnawi, Alfi. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

- Prinotama, Alberta Novara, Diyas Age Larasati, And Anna Roosyanti. "Pengaruh Joyfull Learning Terhadap Motivasi Belajar Di Sdn Karah I Surabaya." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, No. 01 (2019): 96–105.
- Putri, Novilia, Siti Istiyati, And Yulianti Yulianti. "Penerapan Model Pembelajaran Giving Question Getting Answer (Gqga) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 8, No. 6 (February 2020): 27–32. <https://doi.org/10.20961/DDi.V8i02.39963>.
- Rahardjo, Mudjia. "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya." 2017. <https://repository.uin-malang.ac.id/1104/>.
- Rahimawati, Rahimawati, Sri Wahyuni, And Muliana Muliana. "Pembelajaran Outdoor Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Sekolah." *Journal Of Education Research* 5, No. 4 (December 2024): 5868–73. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.1881>.
- Rahma, Bhertia Annisa, And Hidayah Hidayah. "Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini." 5 (2022): 188–92.
- Refnita, Refnita. "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Proses Pembelajaran Kimia." *Journal Of Educational Research And Humaniora (Jerh)*, June 28, 2023, 68–82. <https://doi.org/10.51178/Jerh.V1i2.1393>.
- Ridwan, Muannif, Suhar Am, Bahrul Ulum, And Fauzi Muhammad. "Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah." *Jurnal Masohi* 2, No. 1 (July 2021): 42. <https://doi.org/10.36339/Jmas.V2i1.427>.
- Rifa'i, Hanif, Eny Wiji Lestari, And Diani Marhaenita. "Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 Sma N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023." *Geadidaktika* 4, No. 2 (August 2024): 193–205. <https://doi.org/10.20961/Gea.V4i2.74784>.
- Aulia, Riska, dan Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–4040.
- Rivaldi, A., And M. Nur. "Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara." *Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara*, 2023.
- Rukin, S. P. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019.
- Saadah, Miftahus. "Efektivitas Strategi Joyfull Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di

- Madrasah Tsanawiyah Miftahurrahman Tulang Bawang Barat.” Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung, 2022.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, And Gismina Tri Rahmayati. “Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif.” *Al-’Adad : Jurnal Tadris Matematika* 1, No. 2 (December 2022): 54–64. <https://doi.org/10.24260/Add.V1i2.1113>.
- Safitri, Dea, Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, And Syifa Salsabila. “Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran Ips Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis.” *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, No. 1 (February 2024): 53–59. <https://doi.org/10.61292/Cognoscere.90>.
- Saharsa, Ulfi, Muhammad Qaddafi, And Baharuddin Baharuddin. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika.” *Jpf (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 6, No. 2 (2018): 57–64.
- Saifuddin. *Pengelolaan Pembelajaran teoritis Dan Prakti*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama, 2016.
- Salirawati. *Smart Teaching Solusi Menjadi Pendidik Profesional*. Bumi Aksara, 2020.
- Santosa, Tomi Apra, And Sisi Yulianti. “Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 7 Kerinci.” *Science Education And Application Journal* 2, No. 2 (2020): 79–87.
- Sanusi, Eriyanti, Melizubaida Mahmud, Meyko Panigoro, Radia Hafid, And Roy Hasiru. “Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Tilamuta.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 5 (September 2024): 4596–602. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i5.15548>.
- Sardiman, Am. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2018.
- Shofiaty, Farida Amalia, Naufal Nafi’ardina, Oktaviarta Nafiatul Ariffah, Rusnilawati, And Meilani Wulandari. “Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Tahun 2024/2025.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 2 (January 2025): 1311–22. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i2.25150>.

- Sidiq, Umar, And Moh. Miftachul Choiri. “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2019).
- Situmorang, Camelia, Maria Erna, And Betty Holiwarni. “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa Dan Persamaan Reaksi Sederhana Di Kelas X Sma Tri Bhakti Pekanbaru.” Doctoral Dissertatio, Riau University, 2015.
- Sudarmono. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Sarolangun. Jambi: Universitas Jambi, 2022.
- Sufiani, And Marzuki. “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7 (2021): 121–41.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitataif Dan Kombinasi (Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Ke-2)*. Alfabeta, 2019.
- . “Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” *Sugiyono | Perpustakaan Uin Sultan Syarif Kasim Riau*, 2018.
- Suhudi, Suhudi, Aramudin Aramudin, M. Fikri Hamdani, And Risnawati Risnawati. “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vi Sdit Bpmaa Pekanbaru.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 03 (September 2024): 565–74. <https://doi.org/10.23969/Jp.V9i03.16057>.
- “Surat Al-’Alaq: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran Nu Online.” Accessed October 13, 2025. <https://Quran.Nu.Or.Id/Al-Alaq>.
- “Surat Al-Mujadilah Ayat 11: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran Nu Online.” Accessed October 13, 2025. <https://Quran.Nu.Or.Id/Al-Mujadilah/11>.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, And Ramadani Syafitri. *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*. 2 (2023).
- Tarpono, Wasti, Samuel Patra Ritiauw, And Leonid Ritiauw. “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri 2 Latihan Spg Ambon.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 02 (June 2025): 292–302. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.26333>.

- Wahyuni, Eka. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Miftahul Huda Tanggulangin Punggur Lampung Tengah." Undergraduate, Iain Metro, 2020. <https://Repository.Metrouniv.Ac.Id/Id/Eprint/2019/>.
- Widiana, I. Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, No. 1 (July 2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>.
- Winatha, Komang Redy, And I. Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, No. 3 (2020): 198–206. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P198-206>.
- Wulandari, Dyah Ayu, Salma Ayuning Trianan, Marsaa Alyaa Aufaa, And Wulan Aulia Azizah. "Peningkatan Karakter Percaya Diri Pada Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 2 (May 2024): 22470–78.
- Yani, Dwi, Susriyati Muhanal, And Aynin Mashfufah. "Implementasi Assemen Diagnostic Untuk Menentukan Profil Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Diferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan* 1, No. 3 (January 2023): 241–50. <https://doi.org/10.46306/Jurinotep.V1i3.27>.
- Yulianti, Ary, And Ekohariadi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education* 05, No. 3 (2020): 527–33.
- Yunus, Mahmud, Nina Nurhasanah, Engga Dallion, And Anggit Aruwiyantoko. *Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi*. 4, No. 1 (2025).
- Yusnaldi, Eka. *Potret Baru Pembelajaran Ips*. Medan: Perdana Publishing, 2019.
- Zahara, Rita. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tematik Integratif Melalui Penerapan Pembelajaran Teknik Reward." *Komprehensif* 1, No. 1 (August 2023): 183–91.
- Zahro, Nurul Hidayati, Harun Joko Prayitno, Sarilan, And Dhina Cahya Rohim. "Joyful Learning: Implementation And Its Impact On Hots For Elementary School Students." *Journal Of Deep Learning*, 2026, 1–11. <https://doi.org/10.23917/Jdl.V2i1.11846>.

Zulfirman, Rony. “Implemetasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Man 1 Medan.” *Jurnal Penelitian* 3, No. 2 (2022).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra 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	: 3920/Un.03.1/TL.00.1/11/2025	6 November 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MTsN 2 Malang di Kabupaten Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Karina Candra Kirana	
NIM	: 220102110074	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	
Judul Proposal	: Implementasi Joyful Learning Menggunakan Kuis "Pick and Think" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Dekan Prof. Dr. Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 2 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 : 724/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

18 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala MTsN 2 Malang

di

Kabupaten 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	: Karina Candra Kirana
NIM	: 220102110074
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Implementasi Joyful Learning Menggunakan Kuis "Pick and Think" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 MALANG**

Jl. Kenongosari No. 16 Turen Kabupaten Malang
Telp. (0341) 824925 Kode Pos 65175
Email : mtsn2malang@gmail.com, Website: Mtsn2malang.sch.id

18 Mei 2026

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : B-0407/Mts.13.35.02/PP.00.5/05/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Drs. AHMAD ALI, M.M.
NIP	: 197002041997031003
Pangkat / Golongan	: Pembina Tk.I (IV / b)
Jabatan	: Plh. Kepala MTs Negeri 2 Malang

Menerangkan bahwa:

Nama	: Karina Candra Kirana
NIM	: 220102110074
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap – 2025/2026
Asal Instansi	: Universitas Islam Negeri Malang

Telah melakukan Penelitian di MTs Negeri 2 Malang pada bulan Februari sampai dengan April 2026, dengan Judul Skripsi “ **Implementasi Joyful Learning Menggunakan Kuis “ Pick Think” dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang** ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Plh. Kepala



AHMAD ALI



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : tlu2mgON

Lampiran 4 Modul Ajar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 MALANG
Jl. Kenongosari No. 16 Turen ☎. (0341) 824925 Kabupaten Malang 65175
Email : mtsn2malang@gmail.com

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII/FASE D TEMA 3 : POTENSI EKONOMI LINGKUNGAN

TOPIK MATERI : PEMANFAATAN DAN PELESTARIAN POTENSI SUMBER DAYA ALAM, POTENSI INDONESIA MENJADI NEGARA MAJU, TOPONIMI, EKONOMI LINGKUNGAN SEKITAR, DAN INTERAKSI SOSIAL

A.	Komponen Informasi Umum	
	Komponen	Deskripsi
1.	Informasi Umum Perangkat Ajar	
	Nama Penyusun	Ana Ulfia Nur, S.Pd
	Nama Institusi	MTs Negeri 2 Malang
	Tahun Pelajaran	2025– 2026
	Jenjang Sekolah	Madrasah Tsanawiyah
	Fase/Kelas	D/VII
	Semester	2
	Alokasi Waktu	2JP x 1 (90 Menit)
2.	Kompetensi Awal	
	Pemahaman konsep dan keterampilan proses :	1. Menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat serta memahami potensi sumber daya alamnya dan memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju 2. Memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan bagaimana keterampilan proses dalam belajarnya, yaitumengamati, menanya dengan rumus 5W+1H.
3.	Profil Pelajar Pancasila	

	Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif
4.	Sarana dan Prasarana	
	Fasilitas	1. Teks visual 2. Komputer/laptop 3. Jaringan internet 4. LKS dan Buku Paket 5. Papan Tulis 6. Spidol
	Lingkungan Belajar	1. Kelas 2. Lingkungan peserta didik
5.	Target Peserta Didik	Siswa regular, Siswa dengan kesulitan belajar, Siswa dengan pencapaian tinggi.
6.	Jumlah Peserta Didik	24 siswa perkelas
8.	Model Pembelajaran	Problem Based Learning, Discovery Learning, dan Games Based Learning
9.	Kata Kunci	▪ Sumber Daya Alam ▪ Negara Maju ▪ Toponimi ▪ Interaksi Sosial
10.	Ruang Lingkup	▪ Sejarah: Memahami konsep toponimi (penamaan wilayah) sebagai bagian dari identitas suatu daerah, serta kaitannya dengan kondisi lingkungan, budaya, dan aktivitas ekonomi masyarakat setempat. ▪ Geografi: Menganalisis potensi sumber daya alam di lingkungan sekitar, pemanfaatan dan pelestariannya, serta kaitannya dengan kondisi geografis Indonesia sebagai negara yang memiliki peluang menjadi negara maju. ▪ Ekonomi: Mempelajari kegiatan ekonomi berbasis lingkungan sekitar, pemanfaatan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan, serta upaya meningkatkan potensi ekonomi lokal dan nasional.

		▪ Sosiologi: Mengkaji bentuk interaksi sosial dalam kegiatan ekonomi masyarakat, serta peran masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan dan membangun kerja sama sosial.
B.	Komponen Inti	
Capaian Pembelajaran:		
1.	Tujuan Pembelajaran	
	Pemahaman konseptual dan penalaran Keterampilan	Tujuan dan Indikator Capaian Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu: ▪ Mendeskripsikan kehidupan sosial dan kondisi lingkungan sekitar. ▪ Menjelaskan konektivitas antarruang. ▪ Menguraikan dampak perubahan iklim. ▪ Menjelelaskan perubahan iklim. ▪ Menguraikan potensi bencana alam di Indonesia. ▪ Menjelaskan kegiatan ekonomi. ▪ Menjelaskan interaksi sosial. ▪ Menguraikan konsep dasar ilmu sejarah.
2.	Pemahaman Bermakna	
	Manfaat yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran	Memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya, mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat serta memahami potensi sumber daya alamnya, dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan bagaimana keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W+1H.
3.	Pertanyaan Pemantik	
	(Berisi pertanyaan untuk menstimulasi peserta didik dapat	1. Bagaimana cara kita mengenali sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar?

	memahami konsep yang akan dipelajari pada pembelajaran)	2. Bagaimana kegiatan ekonomi yang kamu lihat di lingkungan sekitarmu berlangsung? 3. Bagaimana manusia saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari?
4.	Kegiatan Pembelajaran	
	Pertemuan minggu ke- 12 Agenda Kegiatan: Melaksanakan Aktivitas Belajar dengan Kuis “Pick and Think” Materi Bab 3 Pada pertemuan ke-12, peserta didik melaksanakan kuis sebagai evaluasi akhir setelah menyelesaikan pembelajaran Bab 3. Informasi mengenai pelaksanaan kuis telah disampaikan sebelumnya, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mempersiapkan diri dengan mempelajari seluruh materi pada Bab 3. Kegiatan Pendahuluan ▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, serta memeriksa kehadiran, kerapian, dan kesiapan peserta didik. ▪ Guru mengondisikan kelas, termasuk mengatur posisi dan tempat duduk agar kegiatan berlangsung tertib dan nyaman. ▪ Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap semangat dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. ▪ Guru menyampaikan bahwa kegiatan hari ini berupa kuis sebagai evaluasi pembelajaran Bab 3. ▪ Guru mengaitkan kembali materi Bab 3 sebagai pengantar sebelum pelaksanaan kuis “pick and think”. ▪ Guru menjelaskan secara singkat aturan dan mekanisme pelaksanaan kuis “pick and think”. ▪ Guru menyiapkan serta memastikan seluruh media dan peralatan yang diperlukan untuk kegiatan kuis telah siap digunakan.	

	Kegiatan Inti Pelaksanaan Kuis “<i>Pick an Think</i>” ▪ Guru terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran berupa gulungan no absen, bendera sebagai alat respon, serta papan skor di papan tulis. ▪ Guru memberikan peserta didik waktu 10 menit untuk belajar ▪ Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok (1 kelompok beranggotakan 4 anak) secara acak dengan cara berhitung, sehingga peserta didik berkelompok sesuai dengan nomor yang sama ▪ Guru memberikan intruksi bahwa setiap kelompok wajib menyediakan 1 lebar kertas kosong dan semua buku tulis dan LKS dikumpulkan ▪ Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu : 1. Setiap kelompok hanya diwakili satu peserta yang memegang bendera dan tidak boleh diganti tanpa izin guru. 2. Kemudian 1 pertanyaan hanya untuk satu sesi kuis sehingga kelompok lain tidak diperkenankan menjawab. 3. Peserta didik yang paling cepat mengangkat bendera berhak menjawab pertanyaan. 4. Jika jawaban benar, kelompok memperoleh poin sesuai dengan bobot pertanyaan dan jika salah, poin dikurangi sebesar -5. Poin semakin tinggi seiring berjalannya sesi 5. Semua anggota kelompok wajib menjawab pertanyaan, tidak boleh orang yang sama 6. Hukuman bagi kelompok dengan skor terendah ialah bersholawat di depan kelas ▪ Sebelum dibacakan pertanyaan, guru memberikan informasi terkait poin yang akan didapatkan ▪ Setelah kelompok berhasil menjawab, maka poin yang didapatkan di akumulasi dalam papan skor ▪ Kegiatan berlangsung hingga seluruh pertanyaan selesai dan diperoleh kelompok dengan perolehan poin tertinggi. ▪ Setelah kegiatan kelompok, guru melanjutkan dengan kuis individu sebagai kesempatan bagi peserta didik yang belum memperoleh poin atau ingin menambah nilai.
--	---

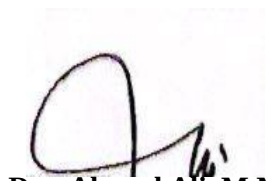
	▪ Guru meminta perwakilan peserta didik untuk maju mengambil 5 gulungan nomor absen. ▪ Bagi nomor absen yang disebutkan, maka wajib maju ke meja guru dan menjawab pertanyaan dari guru ▪ Jika jawaban benar, peserta didik mendapatkan poin tambahan; jika salah, guru menjelaskan jawaban yang benar di depan kelas. Penutup ▪ Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terkait pengalaman mengikuti kuis, seperti tingkat keseruan dan pemahaman materi. ▪ Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi Bab 3 yang muncul dalam kegiatan kuis. ▪ Guru memberikan penguatan terhadap materi yang masih perlu dipahami lebih dalam. ▪ Guru menutup pembelajaran dengan salam dan apresiasi atas partisipasi peserta didik.		
	Lampiran		
1.	<table border="1"> <tr> <td>Bahan Bacaan Siswa</td><td> 1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia </td></tr> </table>	Bahan Bacaan Siswa	1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia
Bahan Bacaan Siswa	1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia		
2.	<table border="1"> <tr> <td>Bahan Bacaan Guru</td><td> 1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia </td></tr> </table>	Bahan Bacaan Guru	1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia
Bahan Bacaan Guru	1. Buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial. Penerbit: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2. Modul Pembelajaran IPS tahun pelajaran 2024-2025 Kurikulum Merdeka. Penerbit : Insan Cendekia		

3.	Daftar Pustaka	Arief, Arifin. 2003. Hutan Mangrove, Fungsi dan Manfaatnya. Jakarta: Kanisius. Anjayani, Eni. 2008. Indonesia di Pertemuan 3 Lempeng Tektonik. Klaten: Cempaka Putih. Eryadi. 2004. Intisari Pngetahuan Sosial Lengkap SMP. Jakarta: Kawan Pustaka. Ginting, P. 2004. Geografi SMP. Jakarta: Erlangga. Hartono. 2006. Geografi: Jelajah Bumi dan Alam Semesta. Bandung: PT Grafindo Media Pratama. Kemendiknas. 2013. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs. Jakarta: Kemendiknas. Maryati, Kun dan Juju Suryawati. 2006. Sosiologi untuk SMA/MA Kelas X, Jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga. Setiadi, Elli M. Dan Usman Kolip. 2011. Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan pemecahannya. Jakarta: Kencana. Soekanto, Soerjono. 2012. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers. Sri Pujiati, Y. Dkk. 2014. Ilmu Pengetahuan sosial. Jakarta: Esis
----	----------------	---

Mengetahui,

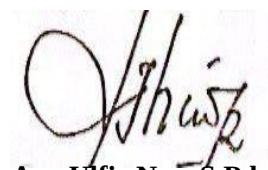
Plh Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi



Drs. Ahmad Ali, M.M.

NIP. 1970020419960311003



Ana Ulfia Nur, S.Pd

Lampiran 5 Pertanyaan Wawancara Guru

No	Aspek Wawancara	Butir Pertanyaan
1.	Perencanaan	a. Apa alasan Ibu memilih kuis " <i>pick and think</i> " dalam pembelajaran IPS? b. Bagaimana persiapan RPP dan media pembelajaran sebelum kegiatan? b. Apa tujuan utama penerapan kuis ini?
2.	Implementasi	a. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan kuis " <i>pick and think</i> " di kelas? b. Bagaimana respon dan keterlibatan siswa saat kegiatan? c. Kendala apa saja yang muncul selama pelaksanaan?
3.	Evaluasi	a. Bagaimana cara Ibu mengevaluasi hasil belajar setelah kuis? b. Apakah ada refleksi atau tindak lanjut setelah kegiatan kuis?
4.	Dampak	a. Apakah kuis ini berdampak pada motivasi belajar siswa? b. Menurut Ibu, apa kelebihan dan kekurangan strategi ini? b. Bagaimana harapan Ibu jika metode ini diterapkan lebih lanjut?

Lampiran 6 Pertanyaan Peserta Didik

No	Aspek Wawancara	Butir Pertanyaan
1.	Perencanaan	a. Apa pendapat kamu ketika guru akan mengadakan kuis " <i>pick and think</i> "? b. Apakah aturan kuis mudah dipahami?
2.	Implementasi	a. Apakah kamu lebih semangat belajar dengan cara kuis " <i>pick and think</i> "?
3.	Evaluasi	a. Apakah kuis ini membantumu memahami materi IPS lebih baik?
4.	Dampak	a. Apakah kamu merasa lebih tekun menyelesaikan tugas ketika belajar IPS menggunakan kuis " <i>pick and think</i> "? b. Bagaimana sikapmu ketika menghadapi soal kuis " <i>pick and think</i> " yang sulit? c. Apakah penggunaan kuis " <i>pick and think</i> " membuatmu lebih berminat mengikuti pelajaran IPS? d. Apakah kuis " <i>pick and think</i> " membuatmu lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri? e. Bagaimana perasaanmu ketika belajar IPS menggunakan kuis " <i>pick and think</i> " yang merupakan cara baru dibanding biasanya? f. Apakah kamu berani mempertahankan pendapatmu ketika menjawab soal kuis " <i>pick and think</i> "? g. Ketika jawabanmu berbeda dengan teman, apakah kamu tetap yakin dengan pendapatmu dalam kuis " <i>pick and think</i> "? h. Apakah kamu merasa senang saat berusaha memecahkan soal dalam kuis " <i>pick and think</i> "?

Lampiran 7 Pertanyaan Plh. Kepala Madrasah

No	Aspek Wawancara	Butir Pertanyaan
1.	Kebijakan kurikulum	Bagaimana pandangan Bapak mengenai penerapan strategi <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS di madrasah ini?
2.	Visi dan misi madrasah	Bagaimana visi dan misi madrasah mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan memotivasi peserta didik?
3.	Tanggapan terhadap implementasi strategi pembelajaran	Menurut Bapak, apakah penerapan strategi <i>joyful learning</i> dengan kuis “ <i>pick and think</i> ” sudah sejalan dengan kebijakan dan tujuan pendidikan di madrasah ini?

Lampiran 8 Pertanyaan Staf dan Wakil Kepala Bidang Kurikulum

No	Aspek Wawancara	Butir Pertanyaan
1.	Pelaksanaan kurikulum	Bagaimana penerapan strategi <i>joyful learning</i> dengan kuis “ <i>pick and think</i> ” dipandang dari segi pelaksanaan kurikulum di Madrasah ini?
2.	Kesesuaian strategi pembelajaran	Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran IPS?
3.	Evaluasi dan Pemantauan	Bagaimana proses pemantauan dan evaluasi terhadap guru yang menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti kuis “ <i>pick and think</i> ”?

Lampiran 9 Transkrip Wawancara Guru

Nama Narasumber : Ibu Ana Ulfia, S.Pd (Guru IPS kelas 9)

No	Aspek Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	RM 1 : Perencanaan Pembelajaran	Apa alasan Ibu memilih kuis <i>"pick and think"</i> dalam pembelajaran IPS?	Anak-anak bersemangat untuk belajar. kan kadang anak-anak itu males membaca nah dengan semangat ini gengsi no 1 jadi dia mau gamau dia pasti belajar soalnya tambahannya di nilai plus itu kan buat tambahan seandainya nilainya di SAS atau ulangan hariannya jelek itu kan bisa menambah soalnya kuis itu banyak-banyakan mengoleksi nilai plus. Saya sering obral nilai. kan di awal pembelajaran saya mengajar, masuk kelas pasti ada yang namanya kontrak pembelajaran itu harus. No 1 jujur dan sikap juga. Percuma dapet 100 tapi dia ngrepek. Saya paling gasuka. Jadi bisa saja saya turunkan. Dan anak-anak sudah tau karakter saya soalnya saya sudah menerapkan di awal pembelajaran kontrak itu no 1. Jadi pembelajar kita seterusnya anak-anak biar tau saya menilainya seperti ini. kita fair jadi gak ada yang komplek-komplek.
		Bagaimana persiapan RPP dan media pembelajaran sebelum kegiatan?	Kita harus menyiapkan pertanyaan banyak terus papan skor alat untuk bendera (karena jika ad bendera yang terangkat sbeelum dimulai maka akan didisfikuifikasi). Jadi pada satu kelompok harus ada salah satu anak yg ditunjuk untuk angkat tangan gaboleh ada 5 seandainya. Harus satu, kalau mau ganti harus konfirmasi kepada guru. Kalau jawab kemudian salah maka minus 5. Karena tiap pertanyaan itu beda skornya dan babak-babakan. Pertama-tama poinnya 10 nanti ketika sudah akhir-akhir itu pointnya banyak-banyak dan anak-anak greget-greget
		Apa tujuan utama penerapan kuis ini?	Agar anak-anak tidak bosan dan lebih bersemangat. Serta menambah nilai plus yang nantinya bisa digunakan di penilaian akhir
2.	RM 2 : Implementasi Pembelajaran	Bagaimana langkah-langkah	Untuk kuis <i>"pick and think"</i> ini saya bagi dua, ada individu dan ada kelompok. Biasanya kalau di kelompok kan otomatis

		pelaksanaan kuis “ <i>pick and think</i> ” di kelas?	semuanya harus bergerak, nah nanti setelah itu ketika dapat nilai kan banyak-banyak an skor di depan. Bagi 2/3 skor teratas dapat imbalan berupa tambahan nilai plus satu kelompok. Seandainya yang aktif satu anak tidak boleh, nah jadi harus rundingan dulu. Kan kadang ada yang Cuma diem atau yang aktif Cuma yang pinter. Nah saya gamau yang seperti itu. Jauh-jauh hari anak-anak sudah saya umumkan soalnya nanti yang dapat nilai terendah dapet punishmentnya nyanyi atau sholat di depan. Otomatis dia kan gengsi mau kalah. Pasti anak-anak saya janji seperti ini “ketika sampeyan dapet nilai terjelek otomatis taruhan kalian harga diri” nah dia kan gamau juga harga dirinya seperti itu, otomatis dia mau gamau harus belajar. ketika sudah belajar terus dia kalah angkat tangan nah itu yang bikin greget. Saya pakai bendera untuk yang kelompokan tapi kalau yang individu saya mainnya no absen. Saya semuanya saya tulisin dulu buat lintinngan no 12345...lah nanti ada beberapa anak tak suruh ambil lintingannya itu. Keluarnya apa yawes sesuai tinggal lihat di jurnal...oh ini no absen berapa yang buka soalnya. Terus juga selain itu saya kadang tanya random tanggal lahirmu sesuai itu atau sekarang tanggal berapa bulan berapa...berarti absen itu. Kadang absen jenuh kadang ngopyok atau random tanggal kan kadang ga tentu ya sesuai amal dan perbuatan kalau dia kena ya kena. Kan kita gak tau dia no absen berapa jadi yawes mau gamau mereka harus belajar. kalau kelompok kita menyiapkan skor didepan.
		Bagaimana respon dan keterlibatan siswa saat kegiatan?	Semangat dan greget
		Kendala apa saja yang muncul selama pelaksanaan?	Rame karena greget, sampai pernah ditegur guru dikira gak ada gurunya padahal gakpapa rame yang mikir. Kadang tiap guru berbeda ya santai aja anak-anak
3.	RM 3 : Evaluasi Pembelajaran	Bagaimana cara Ibu mengevaluasi	Kan kadang ada anak-anak yang gabisa menjawab. Saya mengevaluasinya langsung ketika satu pertanyaan itu difokuskan ya sudah satu pertanyaan

		hasil belajar setelah kuis?	selesai ya sudah gak saya lempar ke kelompok lain soalnya ketika sudah ndak bisa ya sudah berarti hangus kan ya nanti saya yang jawab. Kan otomatis yang saya kasih pertanyaan ini yang sudah saya terangkan dan pasti sudah saya terangkan lah ketika nanti di kuis ada pertanyaan dan suatu kelompok menjawab itu ada batas waktunya lalu ketika waktunya habis dan kelompok tidak bisa menjawab otomatis kelompok lain ingin ikut menjawab. Nah itu tidak saya perbolehkan. Karena di awal bilang bahwa satu pertanyaan itu hanya untuk satu sesi. Kalau nggak gitu ribut semuanya. Jadi kalau gak bisa semua ya saya yang evaluasi semuanya. Coba diingat-ingat minggu kemarin yang sudah saya jelaskan...jadi langsung. Seandainya bisa semua berarti sudah paham semua lanjut ke materi selanjutnya. Jadi kita bermain itu juga belajar jadi gak ada tekanan
		Apakah ada refleksi atau tindak lanjut setelah kegiatan kuis?	Tindak lanjutnya biasanya anak-anak minta lagi. Tapi dilihat dulu kan gamungkin kita kuis setiap hari. selain itu saya juga melihat dari ulangannya juga. Jadi kuis itu menambah nilai di akhir-akhir setelah materi selesai itu pasti saya adakan kuis kan setelah kuis itu ulangan. Untuk refleksi biasanya menyenangkan atau tidak, tapi pastinya minta lagi. Karena sudah paham materi otomatis dia ketagihan
4.	RM 4 : Dampak Pembelajaran	Apakah kuis ini berdampak pada motivasi belajar siswa?	Banyaknya terhadap hasil sih biasanya ketika ulangan SAS atau AM nya kelas 9 anak-anak itu hasilnya bagus-bagus jadi kita kan selain belajar dan juga bermain kan secara tidak langsung anak-anak belajarnya mencicil ya otomatis dia imbasnya terhadap hasil belajarnya. Motivasi belajar yang biasanya ga pernah belajar itu jadi belajar
		Menurut Ibu, apa kelebihan dan kekurangan strategi ini?	Kelebihannya anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam menambah nilai plus jadi sendainya kayak golden ticket. Seandainya nilainya jeblok di ulangan harian atau tugasnya itu kan dibuat nilai tambahan. Jadi anak-anak antusias nya disitu terus nanti ketika waktu SAS waktu AM dia merasa kayak “oh ini sudah gampang” kadang kemarin tuh Cuma slaah satu salah dua emang anak-anak

			sudah paham karena belajar dan juga bermain. Kadang ulangan itu yang bikin anak tertekan. Kekurangannya adalah suasana kelas yang tidak kondisional atau rame karena semangat anak-anak ketika bermain kuis seperti menggebrak meja.
		Bagaimana harapan Ibu jika metode ini diterapkan lebih lanjut?	Terkadang ada satu dua anak yang kurang semangat. Harapan saya mereka semua bisa mewujudkan belajar yang bagus dan lebih antusias lagi. Tapi rata-rata sudah antusias. Jika ada anak yang kurang kooperatif maka kesempatan mendapatkan nilai ada di kuis individu.

Pertanyaan Tambahan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Persiapan secara materi dan teknis bagaimana ?	Materinya kan ini sudah diterangkan. Dari awal saya kasih kuis itu kan pastinya saya nerangkan ketika sudah selesai lah kan gamungkin kemarin mau bab 4 belum saya terangkan tiba-tiba kasih kuis kan ya ngga masuk akal kan ya. Jadi dari latihan-latihan seperti model pembelajaran biar anak-anak itu biar tidak monoton, kan saya selalu kasih pembelajaran-pembelajaran yang jadi selain menerangkan ya tetap ya kita menerangkan itu tetap terus itu kadang kita ada wordwall, ada quizizz ada apa lah...contohnya ini untuk mengambil nilai.
2.	Kalau ada kasus dimana siswa tidak mendapatkan nilai sama sekali di individu atau kelompok apakah pernah ada ? Jika ada apa yang dilakukan oleh guru ?	Ada, pernah tapi kan kita harus bisa menyikapi. Saya jauh-jauh hari yang di kontrak pembelajaran awal tiap pertemuan, saya selalu mengobrol nilai ya, wes pokoknya apa yang saya tanyakan itu saya kasih nilai plus. Jadi seperti tabungan nilai plus. Seandainya tidak ada, tetap tidak ada nilai di setiap pertemuan berarti saya suruh yang di romawi 2 nya tiap ujikom itukan ngga saya nilai, lah saya nilainya abc an ny, lah itu untuk di romawi 2 nya saya buat tambahan nilai buat anak-anak yang nilainya jelek, atau ketika ada Latihan-latihan soal yang lain berarti sesuai dengan kesepakatan kita “rek ini saya buat untuk nilai jaga-jaga” pasti ada di saya, jadi ketika anak-

		anak nilai nya jeblok saya tinggal tolong dikumpulkan tugas ini. Dan kita kalau seandainya kan ya gak dapet, kita menilainya dari beberapa anak itu kayak semesteran, kayak uts seperti ini kan dari beberapa nilai kan banyak nilai to lah dari banyak nilai itu kita tambah terus kita bagi kan berarti ketemu rata-rata nya. Kan ga melulu hanya itu saja. Saya selalu menekankan di proses. Kalau guru-guru lain di akhir selalu ngasih tugas , saya gak mau. Jadi tugas atau nilai pengambilannya itu di proses. Dari awal yang saya tekankan di kontrak pembelajarannya harus sedetail mungkin jadi kesepakatan kita dan anak-anak.
3.	Untuk kuis berkelompok soalnya bagaimana? Berupa gulungan atau tidak?	Gulungan berisi nomor absen, pertanyaan dibacakan guru. Jadi rezeki-rezekian. Jadi anak-anaknya deg degan nya lebih kerasa “bu saya kan belum kebagian bu, bu saya kan belum kebagian nilai, bu mau lagi bu”

Lampiran 10 Transkrip Wawancara Peserta Didik 7A

Nama : Aulia Thalita Azzahra

Umur : 13 tahun

Rumah : Gedok Wetan

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	RM 1 : Perencanaan Pembelajaran	Apa pendapat kamu ketika guru akan mengadakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	(Karina : menurut kamu ini <i>quiz</i> tadi seru ngga?) Seru banget, seneng sih dan juga harus mempersiapkan belajar dari semalam begitu. (Karina : seneng nya karna apa?) Karna suka, asyik saja begitu. Ada tantangannya sendiri.
		Apakah aturan kuis mudah dipahami?	Mudah, mudah banget
2.	RM 2 : Implementasi Pembelajaran	Apakah kamu lebih semangat belajar dengan cara kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Semangat, materi yang sebelumnya kayak SDA itu saya kurang paham jadi lebih paham lagi karena belajar. (Karina : ketika Bu Fia membacakan soal itu sudah diterangkan apa belum?) Bu fia juga sudah menerangkan materi yang berhubungan dengan kuis
3.	RM 3: Evaluasi Pembelajaran	Apakah kuis ini membantumu memahami materi IPS lebih baik?	Memahami lebih baik karena kuis ini
4.	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Tekun dalam mengerjakan tugas)	Apakah kamu merasa lebih tekun menyelesaikan tugas ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Iya lebih tekun karena ada tantangannya sendiri
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Ulet dalam menghadapi)	Bagaimana sikapmu ketika menghadapi soal kuis “ <i>pick and think</i> ” yang sulit?	Agak kayak bingung tiba-tiba ngeblank (Karina : tapi bisa jawab ya)

	kesulitan dan tidak mudah berputus asa)		Bisa, dipikir-pikir lagi dan tau jawabannya
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar)	Apakah penggunaan kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih berminat mengikuti pelajaran IPS?	Ya karna memperebutkan nilai kan terus sama yang terakhir ada hukumannya kalau kalah, jadi harus semangat.
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Lebih senang bekerja secara mandiri)	Apakah kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri?	Mandiri, karena klo mandiri bisa meluangkan pendapat sendiri gitu terus lebih percaya diri (Karina : oh kamu lebih percaya diri dengan jawaban kamu berarti? Kalau dengan jawaban temen gak percaya?) Kayak kurang gitu, kayak ada yang kurang gitu jawabannya Karina : jadi kamu lebih suka belajar secara mandiri dong Iya
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin)	Bagaimana perasaanmu ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” yang merupakan cara baru dibanding biasanya?	Seneng terus agak degdegan gitu kan, terus sama seru dan enjoy banget
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Mampu mempertahankan pendapatnya)	Apakah kamu berani mempertahankan pendapatmu ketika menjawab soal kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Berani, karena percaya diri dengan jawaban sendiri
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya)	Ketika jawabanmu berbeda dengan teman, apakah kamu tetap yakin dengan pendapatmu dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Bertahan terus kayak bilang ke temen “ini ngga sih” terus oh iya kurang ini terus lanjut menjawab, jadi diskusi dulu

	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan)	Apakah kamu merasa senang saat berusaha memecahkan soal dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	ya suka, karena uda berani jawab dengan jawaban yang tepat dan tertantang
--	---	---	---

Nama : Cantika Rina Musdhalifah

Umur : 13 tahun

Rumah : Gedok Kulon

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	RM 1 : Perencanaan Pembelajaran	Apa pendapat kamu ketika guru akan mengadakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Semangat terus <i>excited</i> , jadi belajar hal baru terus itu jadi merasa tertantang buat menjawab. Senang, bisa meningkatkan keinginan dalam belajar...umm motivasi belajar
		Apakah aturan kuis mudah dipahami?	Um engga, waktu sebelum kuis itu tidak paham aturannya, waktu praktek tapi paham
2.	RM 2 : Implementasi Pembelajaran	Apakah kamu lebih semangat belajar dengan cara kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Semangat, karena eee kan ada tantangannya terus juga kerjasama.
3.	RM 3: Evaluasi Pembelajaran	Apakah kuis ini membantumu memahami materi IPS lebih baik?	Memahami, ada yang gabisa . Tapi membantu memahami materi ips
4.	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Tekun dalam mengerjakan tugas)	Apakah kamu merasa lebih tekun menyelesaikan tugas ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Iya, karena mendapatkan skor-skor jadi semangat
	RM 4 : Dampak Pembelajaran	Bagaimana sikapmu ketika menghadapi soal kuis “ <i>pick and think</i> ” yang sulit?	Harus berpikir secara keras, klo gabisa pasrah kepada Tuhan

	Indikator : Motivasi Belajar (Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa)		
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar)	Apakah penggunaan kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih berminat mengikuti pelajaran IPS?	Iya, nagih banget
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Lebih senang bekerja secara mandiri)	Apakah kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri?	Suka kelompok juga tapi lebih suka mandiri sih
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin)	Bagaimana perasaanmu ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” yang merupakan cara baru dibanding biasanya?	Suka, <i>excited</i> , senang karena kan belajar hal baru juga jadi tau ini apa gitu
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Mampu mempertahankan pendapatnya)	Apakah kamu berani mempertahankan pendapatmu ketika menjawab soal kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Berani dan kekeh
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Tidak	Ketika jawabanmu berbeda dengan teman, apakah kamu tetap yakin dengan	Yakin dengan jawaban dan diskusi dengan teman

	mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya)	pendapatmu dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan)	Apakah kamu merasa senang saat berusaha memecahkan soal dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Senang karena sangat <i>dar der dor</i> . Um menyenangkan jadi kita bisa berpikir jawabannya apa gitu

Nama : Aura Rahmawati

Umur : 13 tahun

Rumah : Wajak

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	RM 1 : Perencanaan Pembelajaran	Apa pendapat kamu ketika guru akan mengadakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	<i>Excited</i> dan senang, karena saya suka hal yang bertantangan
		Apakah aturan kuis mudah dipahami?	Mudah banget
2.	RM 2 : Implementasi Pembelajaran	Apakah kamu lebih semangat belajar dengan cara kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Karena seru aja dan menyenangkan lebih menyenangkan
3.	RM 3: Evaluasi Pembelajaran	Apakah kuis ini membantumu memahami materi IPS lebih baik?	Iya lumayan. Jadi lebih paham materi. (karina : kira-kira sebelum kuis belajar ngga?) Belajar dong, kemarin sebelum kuis. Materi sesuai dengan yang diterangkan Bu Fia
4.	RM 4 : Dampak Pembelajaran	Apakah kamu merasa lebih tekun menyelesaikan tugas ketika belajar IPS	Iya ada sedikit, karena lebih rajin belajar dan berpikirnya lebih keras lagi

	Indikator : Motivasi Belajar (Tekun dalam mengerjakan tugas)	menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa)	Bagaimana sikapmu ketika menghadapi soal kuis “ <i>pick and think</i> ” yang sulit?	Mencari jalan keluar dengan cara berpikir dan diskusi
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar)	Apakah penggunaan kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih berminat mengikuti pelajaran IPS?	Iya lebih, karena suka kuis yang seru dan metode belajarnya
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Lebih senang bekerja secara mandiri)	Apakah kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri?	Iya lebih suka
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin)	Bagaimana perasaanmu ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” yang merupakan cara baru dibanding biasanya?	Suka, senang, semangat, <i>excited</i> , terus eee lebih suka aja sama IPS
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi	Apakah kamu berani mempertahankan pendapatmu ketika menjawab soal kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Berani, karena saya harus yakin dengan jawaban saya. Karena sudah belajar

	(Mampu mempertahankan pendapatnya)		
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya)	Ketika jawabanmu berbeda dengan teman, apakah kamu tetap yakin dengan pendapatmu dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Bisa dan yakin karena menurut saya itu memang jawabannya
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan)	Apakah kamu merasa senang saat berusaha memecahkan soal dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Senang

Nama : Muhammad Danish Al Farisi

Umur : 13 tahun

Rumah : Wajak

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	RM 1 : Perencanaan Pembelajaran	Apa pendapat kamu ketika guru akan mengadakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Uhm seru dan setuju juga karena lebih menarik dan nggak boring juga. Ada tantangannya sendiri
		Apakah aturan kuis mudah dipahami?	Mudah banget
2.	RM 2 : Implementasi Pembelajaran	Apakah kamu lebih semangat belajar dengan cara kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Iya karena ada tantangan sendiri, dan yang membuat semangat itu nilai tambahannya
3.	RM 3: Evaluasi Pembelajaran	Apakah kuis ini membantumu memahami materi IPS lebih baik?	Iya, karena saya tipikal belajar yang kalau <i>boring</i> itu ngga ada yang masuk, terus jadi lebih paham juga dengan kuis “ <i>pick and think</i> ”

4.	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Tekun dalam mengerjakan tugas)	Apakah kamu merasa lebih tekun menyelesaikan tugas ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Iya karena ada skornya, aku mau yang diatas. Jadi lebih ambis dan motivasi belajar meningkat
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi Belajar (Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah berputus asa)	Bagaimana sikapmu ketika menghadapi soal kuis “ <i>pick and think</i> ” yang sulit?	Kalau sekelompok saya diskusi dulu tapi klo individu saya seingatnya saja, apa adanya
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar)	Apakah penggunaan kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih berminat mengikuti pelajaran IPS?	Iya karena ya lebih seru karena lebih berusaha belajar karena klo di lks kan bisa lihat kalau kuis mengingat
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Lebih senang bekerja secara mandiri)	Apakah kuis “ <i>pick and think</i> ” membuatmu lebih suka belajar dan menjawab soal secara mandiri?	<i>Fifty fifty</i> , kelompok juga suka karena kerja sama dan lebih kerjasamanya jugabuat kelompok, klo mandiri gimana ya, sendiri banget nih gitu. Tapi lebih suka gimana ya...aku lebih suka kelompok. Klo ujian lebih suka belajar mandiri tapi kalau harian lebih suka kelompok sama teman-teman sekelas gitu. kalau ujian kan lebih fokus juga kan. Karena klo kuis kan harus buru-buru mengingat, saya lemah dalam ingatan jadi suka kelompok.
	RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Menyukai hal-hal baru sehingga cepat merasa bosan terhadap tugas-)	Bagaimana perasaanmu ketika belajar IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ” yang merupakan cara baru dibanding biasanya?	Perasaannya senang karena baru dan ga boring, dan suka hal baru

tugas yang bersifat rutin)		
RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Mampu mempertahankan pendapatnya)	Apakah kamu berani mempertahankan pendapatmu ketika menjawab soal kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Berani kalau sesuai dengan apa yang diajarkan, tapi klo berbeda ya nggak berani
RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya)	Ketika jawabanmu berbeda dengan teman, apakah kamu tetap yakin dengan pendapatmu dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Pastinya berdiskusi habis itu menggabungkan dua jawaban tersebut
RM 4 : Dampak Pembelajaran Indikator : Motivasi (Senang mencari dan memecahkan berbagai persoalan atau permasalahan)	Apakah kamu merasa senang saat berusaha memecahkan soal dalam kuis “ <i>pick and think</i> ”?	Senang karena ee ya dapat skor dan dapat nilai tambahan jadi lebih ada tantangan dan lebih berusaha lagi

Lampiran 11 Transkrip Wawancara Plh. Kepala Madrasah, Bapak Drs Ahmad Ali, M.M

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Kebijakan Kurikulum	Bagaimana pandangan Bapak mengenai penerapan strategi <i>joyful learning</i> melalui kuis “ <i>pick and think</i> ” dalam pembelajaran IPS di madrasah ini?	Pendekatan sangat bagus, untuk pelajaran maple IPS. Karna biasanya dengan metode konvensional itu membosankan. Kan cendeerung anak-anak itu bosan. Ya kalau yang lalu kan konvensional cukup ada buku suruh membaca suruh mengerjakan tugas, itu kan anak-anak sangat bosan. Jadi perlu adanya trobosan-trobosan baru termasuk membuat suasana menjadi lebih nyaman. Anak-anak bisa betah tapi juga bisa terarah dengan <i>joyful learning</i>
2.	Visi dan Misi Madrasah	Bagaimana visi dan misi Madrasah mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan memotivasi peserta didik?	Seluruh madrasah, termasuk di mtsn2 Malang emang visi misinya sudah sangat jelas jadi bagaimanapun juga pembelajaran yang di kelas itu memang kedepannya harus mengarah lebih-lebih menyenangkan ya. Kalau dulu ada istilah PAKEM, jadi menyenangkan. Kemudian anak-anak tidak merasa terbelenggu di kelas kemudian anak-anak benar-benar menikmati pembelajaran di kelas gitu. Kalau yang seluruhnya apalagi di era digitalisasi itu kita harus memanfaatkan media, termasuk di mtsn 2 itu kedepannya pembelajarannya sudah harus berbasis IT. Memanfaatkan teknologi. (jadi pembelajaran di kelas oleh Ibu Fia sudah seuai dengan visi misi madrasah?) Ya sudah sangat sesuai dengan visi misi madrasah
3.	Tanggapan terhadap Implementasi Strategi Pembelajaran	Menurut Bapak, apakah penerapan strategi <i>joyful learning</i> dengan kuis “ <i>pick and think</i> ” sudah sejalan dengan kebijakan dan tujuan pendidikan di madrasah ini?	Sangat sejalan sekali, sangat bagus sekali. Ini juga mendukung program Madrasah. Kami selalu mengarahkan ke seluruh bapak-ibu guru yang di madrasah ini agar seluruhnya nanti perlu inovatif dalam pembelajaran. Jadi, sebenarnya bapak-ibu guru iitu sendiri ketika menyampaikan materi di kelas itu mereka sudah paham kalau anak itu bisa menangkap atau tidak

			pahamnya materi jadi perlu inovasi dari masing-masing bapak ibu guru, termasuk maple IPS ini. (berarti strategi ini sudah sejalan nggih dengan kebijakan dan tujuan pendidikan?” Ya sudah (untuk kebijakan di madrasah bagaimana pak?) Sesuai dengan visi misi madrasah ini kan mewujudkan siswa yang berprestasi, berkarakter islami, dan berwawasan lingkungan, nah untuk membuat siswa berprestasi itu ya ada prestasi di bidang akademik dan non akademik. Ini perlu adanya kreativitas dari masing-masing bapak-ibu guru. Nah ini dengan penggunaan metode yang joyful learning yang sudah digagas di maple IPS tadi tentunya akan sangat menunjang dari visi madrasah untuk bisa mewujudkan siswa siswi yang berprestasi dan juga berkarakter islami.
--	--	--	--

**Lampiran 12 Transkrip Wawancara Wakil Ketua Bidang Kurikulum,
Bapak Supriyono, S.Pd, M.Pd**

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Pelaksanaan Kurikulum	Bagaimana penerapan strategi <i>joyful learning</i> dengan kuis “ <i>pick and think</i> ” dipandang dari segi pelaksanaan kurikulum di Madrasah ini?	Madrasah ini kan memberikan kebebasan kepada semua guru untuk menggunakan metode yang efektif, efisien, menarik itu ya. Jadi metode apapun dipersilahkan selama itu bisa menumbuhkan semangat belajar dan tidak menyimpang dari kaidah-kaidah kurikulum ya, jadi kita membebaskan. Memang karna jam belajar itu fullday pagi sampai sore mungkin bisa jadi di siang hari itu ngantuk, capek, lelah ya dengan metode atau model-model pembelajaran yang menarik itu akan menumbuhkan semangat dan tidak ngantuk (Karina : kalau bole tahu di madrasah ini menggunakan kurikulum apa?) Kurikulum merdeka, yang mulai tahun ini itu di insert disisipkan kurikulum berbasis cinta di kemenag itu kan ada KBC . Cuma itu kan Cuma insersi ya. Insersi itu sisipan bukan sebuah kurikulum tersendiri, tidak tapi insersi aau sisipan, bagaimana anak itu mencintai Allah, rasul, mencintai sesama begitu ya. Jadi itu disisipkan kepeduliannya itu tumbuh. Itu baru tahun ini insersi KBC. (Karina : berarti sudah sesuai nggih pak dengan kurikulum madrasah?) Yang ada di madrasah sesuai
2.	Kesesuaian Strategi Pembelajaran	Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran IPS?	Tentu, jadi karena karakter siswa itu juga macam-macam dengan model metode yang dipakai bapak ibu guru itu akan menyesuaikan kondisi siswa dan karakter siswa, jadi kalau di kelas-kelas aksel, kelas olim begitu ya, itu mungkin metode-metode itu tadi sudah kurang menarik mungkin ya tapi ketika di kelas-kelas reguler itu menarik supaya mereka nggak ngantuk itu tadi. Tapi kalau di kelas aksel olim itu anak-anak cenderung berpikir kritis begitu ya tapi juga tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan metode itu, tapi tanpa itu anak-anak di kelas olim aksel itu memang anak sudah hidup suasana kelasnya, terus keaktifan siswanya itu juga sudah muncul, tapi kalau di kelas reguler...itu

			memang butuh metode-metode menarik, game-game permainan sehingga mereka nggak ngantuk. (Karina: berarti sudah sesuai dengan karakter siswa ya dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS, terus kalau dilihat dari karakteristik siswa madrasah disini itu bagaimana bapak?) Kalau dari sisi karakter akhlakunya, anak-anak disini sudah bagus ya. Kalau karakter siswanya dari sisi etika dari sisi ibadah juga sudah bagus, dari sisi karakter individu, karna karakter individu kan dipengaruhi oleh lingkungan masing masing wilayah atau masing-masing daerah, memang ya namanya dari berbagai daerah, budayanya beda, karakter individunya macam-macam, tapi ya kalau sudah di sekolah insyaaallah sudah bagus menurut saya. Jadi karakter ketika berada di sekolah bagus karena mungkin ya pengaruh suasana lingkungan belajar juga memengaruhi karakter siswa. Itu indikasinya, indikatornya bully sudah tidak banyak, ketika berada di masjid juga tertib. Karakternya sudah bagus. Tapi kalau secara individu memang bawaan dari asal daerah masing-masing (Karina : kalau model belajarnya anak-anak di kelas biasanya seperti apa yang mereka pakai?) Anak-anak itu kalau dikelas tergantung anu ya, kalau anak-anak BI itu cenderung kinestetik ya. Jadi banyak bergerak nah model-model pembelajaran yang tadi dipakai itu bagus dengan game dengan permainan itu bagus di kelas-kelas Kinestetik ya di BI. Tapi ketika berada di kelas yang silent kelas-kelas anak pemikir, olim dan aksel itu model siswanya cenderung audio, mereka mendengar tapi kalau yang kinestetik tadi cenderung harus aktif anaknya, maka bukan audio tapi dengan game atau tayangan atau dengan metode yang membuat mereka ga jenuh.
3.	Evaluasi dan Pemantauan	Bagaimana proses pemantauan dan evaluasi terhadap guru yang menerapkan metode	Kita disini setiap tahun atau setiap semester itu ada supervisi pendidikan, penilaian kinerja bapak ibu yang ditunjuk terutama yang senior itu melakukan supervisi kemudian setelah supervisi kelas itu diberikan feedback, jadi bapak ibu disini insyaaallah pembelajarannya bagus karena kita minimal satu tahun ada supervisi, ada

		pembelajaran inovatif seperti kuis <i>"pick and think"</i>?	penilaian kinerja masing-masing guru. Biasanya wakil kepala, guru senior itu memberikan supervisi masuk kelas, menunggu guru mengajar. Dari situ ada feedback tapi tidak disampaikan dikelas, disampaikan personal "sampeyan itu kurang ini...seharusnya begini" tidak disampaikan di depan anak-anak, tapi personal. Jadi saling melengkapi, saling membantu, saling memberi nasihat. (Karina : supervisi tadi apa nggih pak?Definisinya) Apa ya...melihat model pembelajaran di kelas itu yang dilakukan oleh guru. Misalkan sampeyan ppl, AM itu kan disupervisi oleh guru pamong. Jadi guru pamongnya melihat sampeyan ketika mengajar disaksikan oleh guru pamong. Guru pamong tadi memberikan catatan-catatan atau supervisor tadi itu memberikan catatan-catatan tapi jangan disampaikan di depan siswa, itu personal "sampeyan tadi lupa ngga berdoa...lupa tidak memberikan feedback, tidak memberikan motivasi" misalnya. Jadi guru itu pertama masuk nggak langsung materi, ngga... tapi ada pembukaan, berdoa, memberi motivasi, kemudian mengaitkan materi sebelumnya. Kemarin kita sudah diskusi tentang ini...bagaimana tanggapan anak-anak dengan materi yang sudah kita pelajari. Nah dari ini kita akan belajar materi yang akan dipelajari. Nah ketika guru tidak melakukan itu maka supervisor tadi membuat catatan nanti akan disampaikan di personal di ruangan tersendiri. Gak di sampaikan depan anak-anak. Lah sampeyan mben lek jadi guru begitu. Jangan merasa guru itu sudah benar, sudah paling benar. Guru itu tidak menerima kritik dari siswa. Siswa mengkritik itu boleh. Terus jangan di cing hahaha, jangan ditandai, jangan. Saya di kritik siswa wes biasa, disalhnno ya gapapa jika kita salah. Kita terima "oh ya anak saya salah" tidak usah malu mengakui kesalahan. Itu supervisi begitu. Jadi sampeyan pernah ppl pernah AM. Nah itu ditunggoni guru pamong iku jenenge supervisi sama melihat sampeyan mengajar. Nah guru-guru disini semua juga akan mengalaminya bergantian, diawasi oleh guru senior. Guru senior diawasi lagi oleh kepala sekolah. Kepala sekolah e masuk ke kelas nunggoni. Saya ngajar itu ditunggoni. Jadi supervisi itu melihat guru mengajar terus mmeberikan feedback memberikan masukan kan begitu,
--	--	--	---

			nah untuk guru-guru yang muda disupervisi oleh guru senior, guru-guru senior disupervisi oleh kepala madrasah, kepala disupervisi oleh pengawas ada jenjangnya, berjenjang. Kalau ppl disupervisi oleh guru pamong.
--	--	--	---

Transkrip 13 Wawancara Staff Kurikulum, Ibu Lutfiati S.Pd

No.	Fokus Wawancara	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Pelaksanaan Kurikulum	Bagaimana penerapan strategi <i>joyful learning</i> dengan kuis “ <i>pick and think</i> ” dipandang dari segi pelaksanaan kurikulum di Madrasah ini?	Pembelajaran tersebut sudah memuat konten, anak-anak zaman sekarang jika dilibatkan dalam pembelajarannya yang aktif, insyaaallah mereka akan lebih senang. Apalagi kalau materi itu kan mereka bisa searching ya, sekarang tanpa bisa dipungkiri mereka tanpa diterangkan bisa mencari, tapi kalau kita sudah bisa memberikan konten-konten yang menarik, media pembelajaran yang menarik itu akan memotivasi siswa dalam belajar. Jadi itu merupakan salah satu cara yang baik untuk meningkatkan motivasi anak, memang kebanyakan anak-anak MTS ini anak mahad, anak mondok pasti kalau dikelas mereka sudah capek, sebagai guru kita harus pandai-pandai bisa manage. Kayaknya metode ini bisa diterapkan. Jika dipandang dalam segi kurikulum sudah tepat karena ada medianya, menyenangkannya juga ada. (Pandangan terhadap dampak negatifnya yang kadang di kelas ramai sebab pembelajaran ini) Dalam pembelajran sebenarnya siswa dituntut aktif kan. Nah aktifnya anak-anak dengan semangat hingga menggebrak-gebrak meja. Memang ada sisi negative yakni mengganggu kelas lain, alternative kita mungkin kita bisa menggunakan ruang yang lebih jauh, perpustakaan atau terbuka di alam seperti barak dan amsilati. Jadi tidak harus berada di dalam kelas. (bagaimana menanggapi anak yang tidak bisa kooperatif) Di dalam kelas itu kan pasti ada satu dua anak yang tidak mau bersosialisasi tapi kan tadi ada dua pilihan. Ada yang kelompok ada yang individu. Tapi kalau dengan 2 kategori tadi ada anak yang masih belum mengikuti pembelajaran menyenangkan

			maka kita harus mencari tau apasih permasalahan yang sebenarnya sehingga ia tidak mau ada di kelas itu, kalau kita sudah tau alasan anaknya nanti kita akan memberikan metode belajar yang tepat untuknya. Kita cari tau dulu, dia ini tipikal anak apa, suka bagian membeaca mendengar...
2.	Kesesuaian Strategi Pembelajaran	Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran IPS?	Insyaallah kalau pembelajaran tadi baik di maple ips ataupun lainnya sudah sesuai. Tidak hanya di IPS mungkin bisa dikembangkan di peajaran lainnya seperti Matematika juga bisa ya, anak-anak menghitung cepat. Tanpa dipungkiri anak-anak SMP tu kayaknya masih belum bisa perkalian, klo IPS mungkin banyak anak-anak yang tidak paham dengan budaya. Karena pengaruh HP. [kalau untuk karakteristik anak-anak mts bagaimana] Mereka itukan masih butuh bimbingan, mereka itu belum bisa dilepas jadi ya peralihan dari SD-SMP kan dunia main, jadi mungkin dengan permainan yang ada di pembelajaran kelas itu bisa memberikan motivasi belajar anak. Kadang kita menerangkan mereka masih melipat kertas, intinya belum move on dari SD. Di masa SMP mereka seperti masih mencari jati dirinya jadi kadang suka FOMO. Jadi guru benar0benar harus bisa membimbing dan mengarahkan mereka. Harus memberikan media pembelajaran apa yang sesuai dengan karakteristik mereka. Karena karakteristik kelas berbeda-beda seperti kelas olim kan tiap anak olimnya beda-beda . Kalau olimnya IPA yang unggul biasaya tidak suka IPS, tapai kalau matematika dan IPA dia akan semangat. Jadi mereka belum bisa menyamaratakan kecintaannya terhadap pelajaran semuanya. Tanpa dipungkiri 1 siswa harus menerima 15 pelajaran itu kan ga mungkin ya. Kita aja ngajar Cuma satu. Kadang anak jenuh
3.	Evaluasi dan Pemantauan	Bagaimana proses pemantauan dan evaluasi terhadap guru yang menerapkan metode	Metode tadi kan ada tahapannya ya, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kita lihat ketika merencanakan dan melaksanakan ada peningkatan dalam hasil belajar anak atau prestasinya. Jika ada maka metode ini snagat berguna tapi kalau datar atau nilainya turun maka kita evaluasi metode apa yang cocok.

		pembelajaran inovatif seperti kuis <i>“pick and think”</i>?	[klo nilai anak turun berarti metodenya tidak bagus?] Iya kita melihat keberhasilan pembelajaran dari hasil akhir karena tujuannya nilai kan. Metodenya sudah bagus namun kalau kita tidak bisa manage kelas terus kadang anak-anak sekenakanya jadi tidak bisa fokus atau mungkin dari bobot soalnya tidak sesuai materi. Jadi harus dipastikan materi sudah sesuai terus timingnya. Kalau setelah olahraga wah sangat pengaruh
--	--	--	--

Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara

1. Wawancara Bersama Guru IPS, Ibu Ana Ulfia, S.Pd



2. Wawancara Bersama Plh. Madrasah (Kepala Madrasah), Bapak Drs Ahmad Ali, M.M



3. Wawancara bersama Wakil Ketua Bidang Kurikulum, Bapak Supriyono S.Pd, M.Pd dan Staf Kurikulum, Ibu Lutfia S.Pd



4. Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas 7A (Danish, Aura, Cantika, dan Talita)



4. Dokumentasi Pembagian Angket



Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berikut disajikan rekapitulasi hasil angket respon 24 peserta didik kelas VII A yang digunakan sebagai data pendukung mengenai motivasi belajar peserta didik pada implementasi pendekatan *joyful learning* menggunakan metode kuis “*pick and think*”

No.	Indikator Motivasi Belajar	Ya	Tidak
1.	Tekun (bersungguh-sungguh) menyelesaikan tugas ketika belajar menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”	18	6
2.	Ulet dalam menghadapi pertanyaan yang sulit dalam kuis	23	1
3.	Menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran IPS menggunakan kuis “ <i>pick and think</i> ”	21	3
4.	Lebih senang belajar dan menjawab soal secara mandiri	20	4
5.	Menyukai metode kuis “ <i>pick and think</i> ” karena merupakan cara baru dalam belajar, sehingga cepat bosan dengan metode belajar yang monoton	23	1
6.	Mampu mempertahankan pendapat ketika berdiskusi atau menjawab pertanyaan dari guru	20	4
7.	Tidak mudah melepas keyakinan (pendapat)	13	11
8.	Senang mencari dan memecahkan soal pertanyaan	23	1

LAMPIRAN 16 SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama : Karina Candra Kirana
NIM : 220102110074
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Implementasi Joyful Learning Menggunakan Kuis "Pick and Think" dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 27 Mei 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd



BIODATA MAHASISWA



Nama : Karina Candra Kirana
NIM : 220102110074
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 15 Februari 2004
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Jl. Sejati 1 No.09 Sempalwadak, Kec. Bululawang,
Kab Malang
No. HP : 081217336324
Alamat Email : karincaki14@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
SD	2010	2016	SDN Sempalwadak
SMP	2017	2019	SMPN 1 Bululawang
SMA	2020	2022	SMAN 1 Bululawang
Perguruan Tinggi	2022	2026	UIN Maulana Malik Malang