

**PENGARUH STRATEGI JOYFULL LEARNING
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
IDA MIATIN
1911100314

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**


**PENGARUH STRATEGI JOYFULL LEARNING
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
IDA MIATIN
1911100314

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung membuat dibutuhkan inovasi strategi dan media pembelajaran baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *Joyfull Learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasy Eksperimen* dan desain yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Cluster Random Sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) minat belajar. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media audio visual dan peserta didik kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan strategi interaktif. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T Test*.

Hasil uji normalitas menentukan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan dari uji homogenitas data yang diujikan bersifat sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai *P Value* yaitu 0,05. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $\geq P Value$ maka dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan, serta Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< P Value$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $< P Value$ atau $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Peserta didik yang diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *Joyfull*

Learning berbantuan media audio visual memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi interaktif.

Kata Kunci: Strategi *Joyfull Learning*, Media Audio Visual, Minat Belajar



ABSTRACT

Interest in learning is one of the most important things in the learning process. The low interest in learning of class V MIN 10 Bandar Lampung students requires innovative strategies and new learning media in learning to increase students' interest in learning. This research aims to determine the effect of the Joyfull Learning strategy assisted by audio-visual media on the learning interest of class V MIN 10 Bandar Lampung students.

This research is quantitative research with a Quasy Experiment type of research and the design used is Posttest-Only Control Design. The sampling technique used in this research is Cluster Random Sampling. The instrument used is a learning interest questionnaire. The population in this study were all students in class V MIN 10 Bandar Lampung. The samples in this research were class V A students as the experimental class using the Joyfull Learning strategy assisted by audio-visual media and class V B students as the control class using interactive strategies. The data analysis technique uses a normality test using the Shapiro Wilk test, a homogeneity test using the Levene Statistics test, followed by hypothesis testing using the Independent Sample T Test.

The results of the normality test determine that the data obtained is normally distributed and from the homogeneity test the data tested is the same or homogeneous. Based on the results of hypothesis testing using the Independent Sample T Test, the Sig value was obtained. (2-tailed) of 0.000. Decision making is determined based on the P value, namely 0.05. If the Sig value. (2-tailed) \geq P Value then it is stated that there is no significant influence, and if the Sig. (2-tailed) $<$ P Value then it is stated that there is a significant influence. Based on the results of the hypothesis test, it is known that the Sig. (2-tailed) $<$ P Value or $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted or there is a significant influence of the Joyfull Learning strategy assisted by audio-visual media on the learning interest of class V MIN 10 Bandar Lampung students. Students who were given treatment using the Joyfull Learning strategy assisted by audio-visual media had a higher interest in learning than students who were given treatment using an interactive strategy.

Keywords: *Joyful Learning Strategy, Audio Visual Media, Interest in Learning*



SURAT PERNYATAAN

Saya yang betandatangan dibawah ini:

Nama : Ida Miatin
NPM :1911100314
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung**” adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Bandar Lampung, 20 Oktober 2023
Penulis



IDA MIATIN
NPM.1911100314



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Joyfull Learning* Berbantuan
Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar
Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung
Nama : Ida Miatin
NPM : 1911100314
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.-

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Anriyih, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kleas V MIN 10 Bandar Lampung”** yang disusun oleh: **Ida Miatin, NPM 1911100314**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Jumat, 3 November 2023 pukul 11.00 – 12.30 WIB.**

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Sekretaris Sidang : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Hj. Nurfa Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ (البقرة: 185)

Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu¹

(Q.S Al-Baqarah ayat 185)



¹ Departemen Agama, *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata*, (Tangerang Selatan: Penerbit Kalim, 2010), h. 29.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur saya ucapkan Alhamdulillahirobbilalamin kepada Allah SWT, karena berkat-Nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikut-Nya. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Siman dan Almarhumah Ibu Jumiatin, yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikanku dorongan, semangat, doa, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku. Engkaulah figur istimewa dalam hidupku.
2. Keluarga besarku tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi serta perhatian demi tercapainya cita-citaku.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung khususnya untuk jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kesempatan saya untuk menimba ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Ida Miatin adalah nama lengkap penulis yang dilahirkan di Desa Campang, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus pada tanggal 24 Mei 2000. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan bapak Siman dan almarhumah ibu Jumiatin.

Pendidikan formal yang pernah dijalani oleh penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Dadapan dan lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Sumberejo lulus pada tahun 2016, penulis juga melanjutkan pendidikan jenjang selanjutnya, yaitu ke SMAN 1 Sumberejo dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2019.

Kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan dengan mendaftar ke Perguruan Tinggi melalui jalur UMPTKIN di UIN Raden Intan Lampung dan program studi yang diambil yaitu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada bulan Juni 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Penulis juga melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 10 Bandar Lampung pada bulan September 2022.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Bapak H. Imam Asyrofi. AC, M.Pd. I selaku kepala Madrasah MIN 10 Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Ibu Siti Anisa, S.Pd selaku wali kelas V A dan Ibu Nadia Yolanda, S.Pd selaku wali kelas V B yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
9. Bapak dan Ibu guru serta staff MIN 10 Bandar Lampung dan peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

10. Teman-teman tercinta Undang Hidayat, Putri Linda Okfriyani, Irsa Astriani yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat.
11. Teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas G angkatan 2019.
12. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan kritik yang dapat membangun untuk skripsi ini. Penulis berharap dan berdoa semoga semua bantuan, bimbingan dan motivasi yang telah diberikan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. *Aamiin Yaa Rabbal'alamin.*

Bandar Lampung, Oktober 2023
Penulis,

Ida Miatin
NPM. 1911100314

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
PERSETUJUAN	viii
PENGESAHAN	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
H. Sistematika Penulisan	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Strategi <i>Joyfull Learning</i>	17
1. Pengertian Strategi <i>Joyfull Learning</i>	17
2. Tujuan Strategi <i>Joyfull Learning</i>	20
3. Aspek Strategi <i>Joyfull Learning</i>	22
4. Teknik Strategi <i>Joyfull Learning</i>	24

5. Langkah-Langkah Strategi <i>Joyfull Learning</i>	25
6. Kelebihan dan Kekurangan Strategi <i>Joyfull Learning</i>	26
B. Media Audio Visual.....	27
1. Pengertian Media Audio Visual.....	27
2. Macam-macam Media Audio Visual	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	31
4. Manfaat Penggunaan Media Audio Visual	32
5. Media Video Animasi.....	33
6. Film Bingkai Suara.....	36
C. Minat Belajar	37
1. Pengertian Minat Belajar	37
2. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar	40
3. Jenis-jenis Minat Belajar.....	42
4. Indikator Minat Belajar.....	45
D. Strategi Pembelajaran Interaktif.....	47
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Interaktif.....	47
2. Tujuan Pembelajaran Interaktif.....	48
3. Karakteristik Strategi Pembelajaran Interaktif	49
4. Prinsip Strategi Pembelajaran Interaktif.....	49
5. Tahap-Tahap Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Interaktif.....	50
6. Manfaat Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif	51
E. Kerangka Berfikir	52
F. Pengajuan Hipotesis.....	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	55
1. Waktu Penelitian	55
2. Tempat Penelitian.....	55
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55
1. Pendekatan Penelitian.....	55

2. Jenis Penelitian	56
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	57
1. Populasi.....	57
2. Sampel.....	58
3. Teknik Sampling	58
D. Teknik Pengumpulan data.....	59
E. Definisi Oprasional Variabel.....	59
F. Instrumen Penelitian	60
G. Uji Instrumen Penelitian	62
1. Uji Validitas	62
2. Uji Reliabilitas.....	63
H. Teknik Analisis Data.....	64
1. Uji Normalitas	64
2. Uji Homogenitas.....	65
3. Uji Hipotesis.....	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Instrumen	67
1. Uji Validitas	67
2. Uji Reabilitas	68
B. Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	70
1. Uji normalitas.....	70
2. Uji Homogenitas	71
3. Uji Hipotesis	72
C. Pembahasan.....	73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Rekomendasi	87

DAFTAR RUJUKAN.....	89
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	96
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Perhitungan Angket Minat Belajar Prapenelitian	7
Tabel 3.1 Data Populasi Peserta Didik Kelas V Min 10 Bandar Lampung	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar	61
Tabel 3.3 Kriteria Validasi Butir Soal	63
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Reabilitas	64
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	67
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar	68
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	71
Tabel 4.5 Deskripsi Data Minat Belajar	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	53
Gambar 3.1 Design Penelitian Quasy Eksperiment	57
Gambar 3.2 Variabel Penelitian.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Minat Belajar.....	97
Lampiran 2 Angket Minat Belajar Setelah Validasi	101
Lampiran 3 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	104
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol	135
Lampiran 6 Rekapitulasi Angket Prapenelitian	145
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas	148
Lampiran 8 Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen	149
Lampiran 9 Rekapitulasi Angket Kelas Kontrol.....	150
Lampiran 10 Hasil Uji Analisis Data	151
Lampiran 11 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba	153
Lampiran 12 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	154
Lampiran 13 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	156
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	158
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian	159
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian.....	160
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen	161
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol	164

Lampiran 19 Dokumentasi Pengisian Angket Oleh Peserta Didik 166

Lampiran 20 Hasil Turnitin..... 169



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan memahami skripsi ini, maka diperlukan adanya uraian terhadap pengesahan arti dan makna dari beberapa istilah yang berkaitan dengan judul ini. Judul merupakan gambaran dari permasalahan yang akan diteliti. Dengan penegasan judul ini diharapkan tidak akan terjadi disinterpretasi terhadap penekanan judul dari beberapa istilah yang digunakan, maka peneliti perlu memberikan pengertian serta penjelasan terhadap judul skripsi, yaitu *“Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung”*.

1. Pengaruh merupakan suatu reaksi yang diakibatkan dari suatu hal yang dapat mempengaruhi objek yang ada di sekitarnya.
2. Joyfull Learning adalah suatu proses atau pengalaman belajar yang dapat membuat peserta didik merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran.¹
3. Media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual.²
4. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang memerintahkan untuk belajar. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong bagi peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang dan keinginan peseta didik untuk belajar.³

¹ Siti Naila Maisyarah, Nursafitri Amin, and Nur Fahri Tadjuddin, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 4 Majene Menggunakan Strategi Joyfull Learning,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 08, no. 1 (2021): 1–17.

² Nunuk Suryani, Setiawan Achmad, and Putria Aditin, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 1 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 52.

³ Ria Yunitasari and Umi Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2020): 232–43, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.

5. Peserta didik merupakan setiap orang yang mendapatkan pengaruh dari seseorang atau kelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Melalui pendidik, diharapkan dapat mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkompentensi di bidangnya. Sebagaimana tertulis di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.⁵

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologinya saat ini, maka pendidikan dewasa ini mempunyai banyak tantangan dan rintangan, salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negeri ini. Hambatan tersebut menjadi sebuah tantangan bagi pengelola pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena pendidikan bukan hanya proses, tetapi dunia pendidikan merupakan kelangsungan hidup suatu negara. Pendidikan mempunyai fungsi yang sangat penting dalam pembangunan setiap negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas suatu bangsa. Sebuah negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya

⁴ Almaydza Pratama Abnisa, “Konsep Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18, no. 1 (2017): 67–81, <https://doi.org/10.36769/asy.v18i1.72>.

⁵ Tim Literasi Nusantara, *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*, 2021, 3.

juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di dalam negara tersebut.⁶

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemauan belajar peserta didik.⁷

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang mendasar dari proses pendidikan dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Proses pendidikan dan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal adalah usaha sadar, disengaja dan terorganisir dengan baik untuk mencapai tujuan kelembagaan yang ditempuh oleh lembaga yang mengemban pendidikannya. Proses pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik di bawah arahan pendidik. Tugas pendidik adalah menentukan tujuan yang dicapai dalam proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu merancang berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar di sini adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh orang peserta didik sebagai hasil dari proses belajar (*Learning Experience*).⁸

Allah SWT dalam Al-qur'an, memerintahkan kepada manusia untuk selalu belajar (menuntut ilmu) dan bertanya kepada orang-orang yang berilmu sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Hujurat/49:6.

⁶ Riska Dewi Handayani and Yuli Yanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap hasil belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017) : 107-123, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2220/1665>.

⁷ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), 67.

⁸ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Menghadapi Pembelajaran Abad 21* (Bekasi: Literata Lintas Media, 2021) 134.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهْلَةٍ
فَتُصِيبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نُدَمِينَ

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu” (Q.S Al-Hujurat/49:6).

Dari ayat di atas dapat dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati sebuah objek, keadaan, atau proses dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Melakukan pembelajaran tidak akan maksimal apabila peserta didik tidak mengalami langsung proses belajar.

Belajar adalah usaha seseorang melalui interaksi dengan lingkungan untuk mengubah tingkah laku. Makna proses belajar ditandai dengan perubahan perilaku yang dihasilkan dari perolehan pengalaman baru. Melalui pengalaman belajar, peserta didik dapat memahami sikap, kebiasaan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Peserta didik harus berpartisipasi dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan pengalaman baru.⁹

Dalam kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang hanya menerima pelajaran tanpa adanya minat yang ada dalam dirinya, maka ia tidak akan tekun dalam belajar. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan mendatangkan kepuasan dalam dirinya dan menimbulkan rasa senang sebagai wujud dari minat belajar. Firman Allah tentang minat belajar terdapat di dalam Q.S Al-Najm/53:39-41.

⁹ Ibid.

وَأَنْ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى . وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى . ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَى .
وَأَنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الْمُنتَهَى .

Artinya:

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya kelak diperlihatkan (kepadanya), kemudian akan diberikan balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna” (Q.S Al-Najm/53:39-41).

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa melalui minat belajar maka peserta didik akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai sesuatu yang diminatinya. Besar kecilnya minat seseorang dalam melakukan sesuatu maka akan menentukan besar kecilnya hasil yang akan diperoleh. Minat memberikan semangat peserta didik untuk tertarik terhadap pelajaran yang sedang disampaikan oleh pendidik, dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Karena, jika seorang peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan peserta didik tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari hasil belajarnya. Mereka hanya mau tergerak untuk belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Peserta didik yang tidak berminat dalam belajar menunjukkan sikap yang kurang simpati, malas dan kurang besemangat mengikuti proses kegiatan belajar.

Minat yang timbul dari kebutuhan peserta didik merupakan faktor pendorong bagi peserta didik dalam melaksanakan usahanya. Jadi dapat dilihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan, sebab minat merupakan sumber dari usaha peserta didik yang tidak perlu mendapat dorongan dari luar apabila pekerjaan yang dilakukan cukup menarik minatnya.¹⁰ Minat peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari

¹⁰ A Abdurrohman, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Iv Min 6 Bandar Lampung,” *Pendidikan*, 2017, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1448>.

kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah akan muncul jika pendidik memberikan kegiatan pembelajaran sebagai suatu strategi untuk mengembangkan bagaimana materi pelajaran dapat dirancang menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Oleh sebab itu perlu diterapkannya suatu aktivitas tertentu dalam kegiatan belajar mengajar yang berfokus kepada keterlibatan peserta didik secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 Februari 2023 dengan salah satu pendidik kelas V MIN 10 Bandar Lampung yaitu Ibu Nadia Yolanda, S.Pd diketahui bahwa sebenarnya dalam proses kegiatan pembelajaran pendidik sudah menggunakan beberapa strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang di dalamnya terdapat metode ceramah, praktik, latihan, serta demonstrasi. Pendidik juga sudah pernah menggunakan media pembelajaran berupa gambar-gambar atau poster yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Akan tetapi dengan strategi dan media yang sudah pendidik gunakan ternyata belum mampu memaksimalkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran peserta didik masih banyak yang terlihat pasif, bahkan tidak memperhatikan pembelajaran karena merasa jenuh atau bosan dan mengobrol bahkan bermain dengan teman sebangkunya.¹¹

Rendahnya minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung salah satu faktornya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter peserta didiknya. Media pembelajaran yang pendidik gunakan seperti gambar atau poster juga belum mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih bersemangat untuk belajar ketika strategi dan media yang digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini terlihat pada saat peneliti memberikan angket kuesioner minat belajar kepada

¹¹ Nadia Yolanda, "Strategi Dan Media Yang Digunakan Pada Saat Proses Pembelajaran", Wawancara, February,6, 2023.

peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung sebanyak 100 responden, dengan data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Perhitungan Angket Kuesioner Minat Belajar
Peserta Didik
Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

Kategori	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	> 55,968	24	24
Tinggi	53,06 – 55,968	21	21
Rendah	50,151 – 53,06	36	36
Sangat Rendah	< 50,151	19	19
Jumlah		100	100

Tabel di atas menunjukkan minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung yang berjumlah 100 responden dengan hasil ternyata masih banyak peserta didik yang kategori minat belajarnya rendah yaitu dengan presentase lebih dari 50%. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang memiliki kategori minat belajar sangat tinggi sebanyak 24 (24%), tinggi sebanyak 21 (21%), rendah sebanyak 36 (36%), dan sangat rendah sebanyak 19 (19%).

Untuk mengantisipasi terkait rendahnya minat belajar peserta didik, maka pendidik perlu menginovasikan strategi pembelajaran baru yang belum pernah pendidik gunakan yang kegunaannya cocok dengan minat belajar. Salah satu strategi yang tepat untuk minat belajar adalah strategi *Joyfull Learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Dalam Siti Nurhasanah dkk Dave Meier menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.¹² Peserta didik akan bersemangat dan gembira dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik mengetahui makna serta kegunaan dari belajar. Peserta didik juga belajar sesuai dengan bakat dan minatnya dengan memadukan konsep pembelajaran yang sedang

¹² Siti Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, ed. 1 (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), 113.

dipelajarinya dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kelebihan dari strategi *joyfull learning* adalah terciptanya suasana belajar yang rileks dan menyenangkan, hal ini akan membuat peserta didik merasa bebas dari tekanan sehingga membuat peserta didik aktif serta tidak takut salah. Strategi pembelajaran menyenangkan juga merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan.

Penyampaian materi dalam proses pembelajaran memerlukan adanya alat bantu atau media guna memudahkan pendidik. Begitupun peserta didik akan mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Media dapat dikatakan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan suatu informasi yang diberikan seseorang kepada orang lain. Menurut teori Arsyad dalam jurnal Mashuri dkk pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pesan pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹³ Salah satu jenis dari media adalah media audio visual yaitu media yang dapat menampilkan gambar dan suara pada waktu yang bersamaan. Media audio visual dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menarik minat peserta didik, sehingga peserta didik antusias untuk mengikuti setiap proses

¹³ Imam Mashuri, Ainur Rofiq, and Mamik Ismawati, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Ibnu Sina Genteng," *INCARE; International Journal Of Educational Recourses* 02, no. 04 (n.d.): 225, <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/314/244>.

pembelajaran. Ketika peserta didik antusias, maka akan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hurriyati dkk yang berjudul *Strategi Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar*, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dapat meningkatkan minat belajar dan juga nilai peserta didik di SD kelas IV, peningkatan nilai peserta didik sebanyak 13,5% dan peserta didik tampak antusias dalam belajar matematika karena suasana pembelajaran dibuat secara menyenangkan dan bebas dari tekanan fisik maupun psikis. Peserta didik juga terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran seperti berani mengungkapkan pendapat, mau bertanya, berani maju ke depan, dan lain sebagainya.¹⁴ Maka dari itu menggunakan strategi *joyfull learning* dapat menimbulkan kegiatan belajar peserta didik yang lebih optimal sehingga dapat memengaruhi minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*".

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum mampu memaksimalkan minat belajar peserta didik.
3. Peserta didik terlihat pasif pada saat proses pembelajaran.
4. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang bermain dan mengobrol.
5. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi.

¹⁴ Dwi Hurriyati et al., "Strategi Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar" 6 (2022): 119–23, <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7205>.

2. Batasan Masalah

Agar tidak meluas serta terfokus pada apa yang ingin diamati mengingat keterbatasan pengetahuan serta kemampuan penulis, maka masalah yang akan diteliti dilaksanakan pembatasan yaitu: bahwa dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh strategi *joyfull learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Jenis media audio visual yang akan digunakan di kelas eksperimen adalah video animasi yang bertujuan untuk menyampaikan materi dan beberapa video *ice breaking*, sedangkan media audio visual yang akan digunakan di kelas kontrol adalah film bingkai suara (*sound slides*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh signifikan strategi *joyfull learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan strategi *joyfull learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang strategi *joyfull learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:
 - a. Bagi peserta didik ialah untuk meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi pendidik bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang baru yang bisa digunakan dalam

proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik serta variatif.

- c. Bagi sekolah diharapkan dengan strategi pembelajaran yang berbeda dapat lebih memaksimalkan proses penyampaian materi serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga lebih meningkatkan mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti lain dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dan relevan. Beberapa penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Vina Anggia Nastitie Ariawan dan Inne Marthyane Pratiwi yang berjudul “*Implementing Joyful learning Strategy Using Treasure Clue Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill*” dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *joyfull learning* dengan metode permainan *treasure clue* bisa meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Hasil tersebut telah dibuktikan dengan peningkatan pada hasil pemahaman membaca peserta didik pada setiap siklus. Persentase kelulusan peserta didik di siklus I 73,86%, sedangkan pada siklus II 87,56%. Oleh karena itu, pembelajaran peserta didik telah melewati indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu 85,00%. Pada akhirnya, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan strategi *joyfull learning* menggunakan permainan *treasure clue* dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 4.¹⁵ Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terletak pada penggunaan strategi (variabel x) yaitu strategi pembelajaran

¹⁵ Vina Anggia Nastitie Ariawan and Inne Marthyane Pratiwi, “Joyful Learning Strategy Using Game Method of Treasure Clue to Improve Reading Comprehension Skill,” *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 2 (2017): 203–10, <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i2.11601>.

joyfull learning sedangkan perbedaannya yaitu pada pendekatan penelitian, penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian Hatmawati yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Jeneponto”. Menyimpulkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan strategi *joyfull learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Jeneponto. Hal ini tampak pada hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan strategi pembelajaran yaitu rata-ratanya hanya mencapai 53,33. Selanjutnya, setelah menggunakan strategi *joyfull learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,00 hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample t-test diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,516 sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,714.¹⁶ Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu penggunaan strategi *joyfull learning*. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel Y, penelitian terdahulu fokus terhadap hasil belajar matematika sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus terhadap minat belajar peserta didik.
3. Penelitian Rahmat Justan dkk yang berjudul “Pengaruh Strategi Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Inpres Pampang II” menyimpulkan bahwa strategi *joyfull learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VA di SD Inpres Pampang II. hal ini tampak pada tingkat hasil belajar peserta didik sebelum

¹⁶ Hatmawati, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Inpres 130 Tarowang Kabupaten Jeneponto,” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar* 04, no. 2 (2021): 148–56, <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/20464%0Ahttp://repositori.uin-alauddin.ac.id/20464/1/Hatmawati.pdf>.

menggunakan strategi joyfull learning berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar dari 34 siswa yaitu 43,73. Setelah menggunakan strategi joyfull learning nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 81,14. Dari hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji normalitas *one-sample kolmogorov-smirnov test* adalah yaitu; pada nilai Pretest siswa sebesar $0,060 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal dan nilai Posttest peserta didik sebesar $0,289 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Hipotesis alternative (H_a) diterima menunjukkan strategi Joyfull Learning mempengaruhi hasil belajar pendidikan agama Islam. Berdasarkan hasil uji *pairet sample t tes* terdapat nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000.¹⁷ Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terletak variabel X yaitu penggunaan strategi joyfull learning. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada tempat penelitian, penelitian terdahulu dilaksanakan di SD Inpres Pampang II sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan bertempat di MIN 10 Bandar Lampung.

4. Penelitian Siti Nurbaiti Rizqo, yang berjudul “Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 6 Jatimulyo Lampung Selatan” menyimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi Joyfull Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 6 Jatimulyo Lampung Selatan. Yang dilihat dari sebelum diadakan tindakan, peserta didik tuntas mencapai KKM hanya 25% atau 4 peserta didik. Setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan strategi Joyfull Learning hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu 81,25% atau 13

¹⁷ Rahmat Justan and Sitti Satriani Is, “Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Inpres Pampang II” 2, no. 3 (2023): 1229–37.

peserta didik.¹⁸ Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terletak variabel X yaitu penggunaan strategi joyfull learning. Adapun perbedaannya yaitu waktu pelaksanaan penelitian.

5. Penelitian Rasyid Nurhasan yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Enjoyfull Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri Tangkil 4 Tahun Pelajaran 2013/2014” menyimpulkan bahwa pembelajaran enjoyfull learning berpengaruh terhadap minat belajar kelas V SDN Tangkil 4, peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran enjoyfull learning ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan ketertarikan peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya pembelajaran tersebut.¹⁹ Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terletak variabel X dan Variabel Y yaitu strategi joyfull Learning dan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu waktu dan tempat penelitian, penelitian relevan dilaksanakan di SDN Tangkil 4 sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu di MIN 10 Bandar Lampung.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi informasi mengenai materi dan hal secara terbatas dari tiap-tiap bab. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi sub-sub bab penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan

¹⁸ Siti Nurbaiti Rizqo, “Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 6 Jatimulyo Lampung Selatan”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2016 .

¹⁹ Rasyid Nurhasan Rasyid, *Pengaruh Pembelajaran Enjoyfull Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri Tangkil 4 Tahun Pelajaran 2013/2014*, 2014.

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi mengenai landasan teori, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

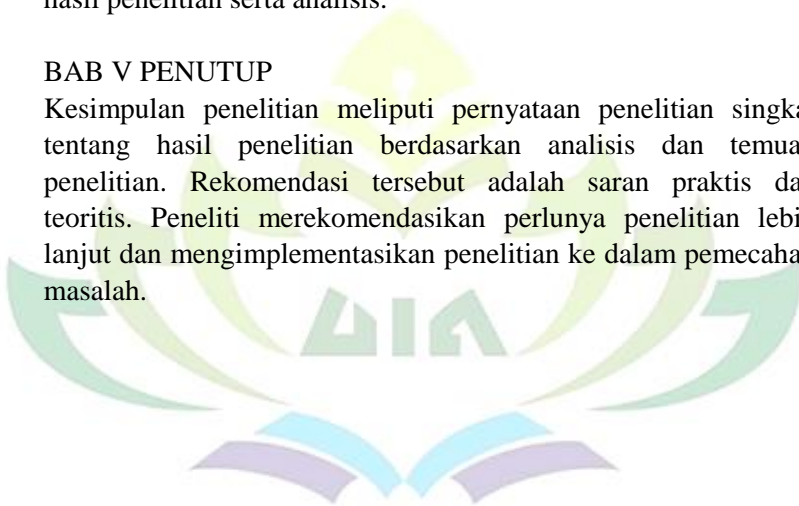
Pada bab ini berisi sub-sub bab tempat dan waktu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional data, instrument penelitian, uji coba instrument dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian serta analisis.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan penelitian meliputi pernyataan penelitian singkat tentang hasil penelitian berdasarkan analisis dan temuan penelitian. Rekomendasi tersebut adalah saran praktis dan teoritis. Peneliti merekomendasikan perlunya penelitian lebih lanjut dan mengimplementasikan penelitian ke dalam pemecahan masalah.





BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Strategi *Joyfull Learning*

1. Pengertian Strategi *Joyfull Learning*

Joyfull Learning berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan dan *learning* yang berarti pembelajaran. Menurut Sufiani dan Marzuki strategi *Joyfull Learning* merupakan suatu strategi dan konsep pembelajaran yang merupakan perpaduan dari pembelajaran bermakna, kontekstual, konstruktivistik, aktif dan psikologis.²⁰ Dalam Nurhasanah dkk Paulo Freire berpendapat bahwa *joyfull learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*Learning Climate*) yang kondusif.²¹ Dalam Darmansyah Bobbi De Porter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi.²²

Menurut Prinotama dkk *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik di mana penciptaan lingkungan pembelajaran yang dibuat menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar dengan suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan sehingga membawa kegembiraan pula dalam belajar. Peserta didik berani mencoba atau berbuat, bertanya dan berani mengemukakan pendapat sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dalam pembelajaran, dengan begitu dapat meningkatkan

²⁰ Sufiani and Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121, <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>.

²¹ Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, 113.

²² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 21.

minat belajar peserta didik. Strategi *Joyfull Learning* dapat dilakukan melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan, serta gerakan-gerakan pendidik yang mampu membangkitkan minat belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut, peserta didik dapat mengembangkan potensinya dan pemahamannya jika tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Konsep pembelajaran *Joyfull Learning* diharapkan dapat menjadikan peserta didik gembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya, menimbulkan rasa percaya diri para peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena suasana pembelajarannya sesuai kepentingannya dan diciptakan.²³

Mulyasa dalam jurnal Istiqomah menyebutkan bahwa *Joyfull Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan. Selanjutnya Suparman dan Hartono mengemukakan bahwa banyak bentuk pembelajaran menyenangkan yang dapat dikembangkan, beberapa diantaranya penggunaan variasi gaya mengajar, bernyanyi sambil belajar, dan variasi ruang belajar. Proses pembelajaran menyenangkan akan menciptakan lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat peserta didik ragu untuk mencoba, memunculkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran, selain itu akan timbul situasi belajar yang menantang dan metode yang relevan²⁴

Menurut Wahono dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, strategi pembelajaran *Joyfull Learning* adalah

²³ Alberta Novara Prinotama, Diyas Age Larasati, and Anna Roosyanti, "Pengaruh Joyfull Learning Terhadap Motivasi Belajar Di SDN Karah I Surabaya," *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2019): 96–105.

²⁴ Umi Istiqomah and Erlina Prihatnani, "Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2019): 471–82, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>.

strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai usaha untuk membangkitkan minat peserta didik agar mereka terlibat secara penuh dalam pelaksanaan pembelajaran dalam upaya penanaman makna, pemahaman nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik. Pemahaman nilai yang membahagiakan bisa terjalin karena pembelajaran yang di dalamnya tidak ada tekanan, baik tekanan fisik maupun psikis sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Lebih lanjut Wahono mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan berarti pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya. Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* pula berarti suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²⁵

Mulyono dan Ismail berpendapat bahwa pendidik harus menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Makna kesenangan di sini adalah bagaimana dalam kegiatan pembelajaran tidak ada tekanan-tekanan mental dan fisik baik pada diri pendidik maupun peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran berada dalam kondisi *fun*, pikiran jernih, tidak tegang serta terciptanya suasana yang mendorong tumbuh kembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan peserta didik. Namun demikian pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran harus dilakukan dengan

²⁵ Sufiani and Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.", 125.

kesungguhan, keseriusan, kedisiplinan, kejujuran dan sifat terpuji lainnya.²⁶

Berdasarkan beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan strategi untuk membangkitkan minat dan semangat, memacu kreativitas peserta didik yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.

2. Tujuan Strategi *Joyfull Learning*

Sebelum dikenakan pada tujuan pembelajaran *joyfull learning* lebih dulu mengetahui tujuan pendidikan nasional sesuai Undang-Undang No. 02 untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Siswa akan terdorong untuk terus belajar jika pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik terlibat secara fisik dan psikis. Untuk itu pendidik perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kecerdasan peserta didik. Pendidik juga perlu memberikan penghargaan bagi peserta didik yang berpartisipasi.

Sedangkan tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari peserta didik, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai peserta didik. Dengan adanya pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) ini maka peserta didik tidak hanya dikurung di dalam ruang kelas saja, tetapi juga belajar di ruang terbuka atau auditorium dengan arena bermain *edukatif*.²⁷

²⁶ Mulyono and Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018), 135.

²⁷ Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, 114.

Tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* dikemukakan oleh Rusman dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, yakni agar peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik baik secara fisik maupun psikis. Selain daripada itu, Uno mengemukakan bahwa tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah agar pendidik dapat memunculkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat mengembalikan fungsi proses pembelajaran ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi peserta didik melalui transfer ilmu pengetahuan yang tidak bersifat *indoktriner* dengan guru sebagai fasilitatornya. Untuk mencapai tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning*, ahli pendidikan yakni Mulyasa menekankan beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kebermaknaan yakni guru memberikan makna yang berkesan bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang perlu digali melalui pengalaman peserta didik sendiri sehingga pembelajaran dapat meninggalkan kesan yang bermakna bagi peserta didik untuk membantu pemahamannya.
- 2) Penguatan yakni dilakukan melalui pengulangan oleh pendidik maupun latihan peserta didik. Dengan penguatan memori peserta didik melalui pengulangan dan latihan maka dapat menanggulangi proses lupa. Dalam pembelajaran *joyfull learning*, penguatan merupakan hal penting yang perlu dilakukan.
- 3) Umpan balik yakni kegiatan pembelajaran untuk membuka wawasan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kontruksi ulang bila terjadi

kesalahan pemahaman atau adanya pemahaman yang kurang tepat.²⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* yakni agar peserta didik memiliki minat yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran dilaksanakan dengan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan memiliki kesan yang bermakna, dengan penguatan dan umpan balik yang dilakukan oleh pendidik.

3. Aspek Strategi *Joyfull Leaning*

Beberapa aspek dalam pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sebagai berikut:²⁹

1) Tetap Berorientasi Pada Tujuan Pembelajaran

Inti dari suatu proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran, tidak ada batasan cara atau metode yang musti diterapkan pendidik. Melainkan pendidik diberi keleluasaan untuk berkreasi menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Terkadang tujuan pembelajaran bisa tercapai namun tidak terlalu mementingkan prosesnya maka alangkah baiknya jika proses dan hasil pembelajaran menjadi fokus untuk dimaksimalkan.

2) Memancing Keterlibatan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat secara aktif tidak hanya pendidik saja yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus diberi banyak peran dalam proses pembelajaran agar kemampuannya bisa tereksplorasi.

3) Menyeimbangkan Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik

²⁸ Sufiani and Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.", 126.

²⁹ Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, 111.

Hal yang terkadang tidak disadari oleh seorang pendidik adalah mereka hanya lebih fokus menilai peserta didik dalam aspek kognitif (kecerdasan) namun cenderung mengabaikan aspek psikomotorik dan afektif. Padahal ketiga aspek ini seharusnya diseimbangkan dalam penilaian maupun dalam pembelajaran karena kecerdasan sendiri terbagi menjadi 3 yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

4) Bersifat *Student Center* (Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik)

Dalam pembelajaran yang bersifat *student center* pendidik memposisikan diri sebagai motivator, katalisator, mediator dan peserta didik diberi keleluasaan untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar. Pendidik hanya mengarahkan, memberi penjelasan ketika ada hal yang benar-benar tidak dipahami peserta didik.

5) Pembelajaran Bermakna (Materi Pelajaran Yang Diajarkan Berbekas Dalam Khazanah Pengetahuan Peserta Didik)

Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang membuat siswa sangat terkesan dan materi pelajaran yang ia pelajari tertancap kuat dalam pikiran.

6) Membuat Peserta Didik Selalu Bersemangat Dan Termotivasi Untuk Mengikuti Pelajaran

Hal yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran tak lain adalah cara pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pelajaran sehingga peserta didik selalu bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

7) Metode, Model, Strategi, Teknik dan Pendekatan Pembelajaran Yang Bervariatif

Penerapan metode, model, strategi, teknik dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi akan membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan untuk belajar karena mereka merasa selalu menemukan hal baru dengan penerapan metode, model, strategi, teknik dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi.

8) Pendidik Yang Komunikatif

Seorang pendidik yang komunikatif akan dengan cepat memahami keinginan dari peserta didiknya sehingga bisa membuat proses pembelajaran berjalan lancar.

4. Teknik Strategi *Joyfull Learning*

Strategi pembelajaran *joyfull learning* diplikasikan dalam beberapa teknik oleh seorang pendidik yang professional. Dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, Utami mengemukakan beberapa teknik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai berikut:³⁰

- 1) Mengawali kegiatan pembelajaran dengan hal-hal yang menyenangkan. Pendidik menciptakan suasana riang gembira dalam mengawali kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Sikap riang gembira dari pendidik akan berpengaruh besar dalam meningkatkan minat peserta didik. Seorang pendidik yang kreatif tentu dapat menciptakan kondisi (*ice breaking*) yang tepat dalam suasana pembelajaran ataupun mampu mengkondisikan kembali suasana pembelajaran yang mulai membosankan dan melelahkan sehingga kembali kepada suasana yang penuh semangat.
- 2) Menjauhi berbagai gaya komunikasi yang kurang patut. Gaya komunikasi yang kurang patut akan berdampak negatif terhadap peserta didik.
- 3) Menguasai ketrampilan dasar mengajar. Hal tersebut sangat penting karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, maka pendidik harus membimbingnya dengan berbagai macam keterampilan mengajar.
- 4) Menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dan pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

³⁰ Sulfiani and Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.", 127.

- 5) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam kegiatan pembelajaran, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran karena metode menjadi sarana yang memberi makna bagi materi yang tersusun dalam kurikulum pendidikan sedemikian rupa, sehingga dapat dipahami atau diserap oleh peserta didik.
- 6) Belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Pada hakikatnya peserta didik senang apabila belajar sambil bekerja atau melakukan aktivitas. Untuk itu, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan otot dan pikirannya, sehingga mereka belajar bagaimana cara belajar menemukan, mencari dan menyelesaikan permasalahan.

5. Langkah-Langkah Strategi *Joyfull Learning*

Dalam Siti Nurhasanah dkk langkah-langkah strategi *joyfull learning* yang diterapkan di sekolah dapat dibagi ke dalam empat bagian yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan yaitu mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik, memberi peserta didik perasaan positif untuk menguasai pembelajaran, menjadikan peserta didik aktif, tergugah untuk berfikir dan mengajak peserta didik keluar dari keterasingan dan masuk dalam komunitas belajar.
- 2) Tahap penyampaian yaitu siklus untuk mempertemukan proses pembelajaran dengan materi pembelajaran secara positif dan menarik. Pada tahap ini pendidik dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Tahap pelatihan yaitu meminta peserta didik berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan dan memberikan umpan balik. Pembelajaran dapat dibuat seolah-olah peserta didik sedang bermain sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- 4) Tahap penutup yaitu pendidik memberikan penguatan pada materi yang telah diterima peserta didik dengan

memusatkan perhatiannya. Penguatan dalam tahap ini dilakukan dengan meminta peserta didik membuat kesimpulan berupa kata-kata, lagu ataupun pantun.³¹

6. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Joyfull Learning*

Menurut Darmansyah kelebihan dari strategi *joyfull learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Suasana belajar menjadi lebih rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami stress dalam proses belajar.
- 2) Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *joyfull learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan yang metode lainnya.
- 3) Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak dan mengkombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah.
- 4) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi pendidik dapat mendesain suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Adapun kekurangan dari strategi *joyfull learning* menurut Darmansyah adalah sebagai berikut:

- 1) Jika pendidik tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.
- 2) Pendidik harus memiliki kreativitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
- 3) Pendidik harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada strategi pembelajaran *joyfull learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.³²

³¹ Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, 119.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam pembelajaran, media sangatlah berperan penting dalam mendukung jalannya proses pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan sebuah pesan atau informasi berupa pengetahuan antara hubungan pendidik dengan peserta didik.³³ Nurul Hidayah dalam bukunya mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta didik.³⁴ Selanjutnya Nurdiansyah mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.³⁵

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.³⁶

³² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 27.

³³ I Nyoman Jampel and Kadek Riza Puspita, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual," *International Journal of Elementary Education* 1, no. 3 (2017): 197, <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.

³⁴ Nurul Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 71.

³⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 44.

³⁶ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas

Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas.³⁷

Salah satu jenis media adalah media audio visual. Randy Irawan mengemukakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara (audio) dan unsur gambar (visual). Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi (penglihatan).³⁸ Riyanto dan Samara dalam jurnal Lia Pradilasari dkk mengatakan bahwa media audio visual merupakan suatu alat pembelajaran yang memberikan kesan suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan dalam satu kali putaran dapat berupa video melalui berbagai aplikasi digital, media audio visual

IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017) : 34-46, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>.

³⁷ Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, and Anton Tri Hasnanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020) : 59-66, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.

³⁸ Randy Irawan, *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022), 64.

ini juga tidak bergantung pada penjelasan dan pemahaman kata yang ada.³⁹

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya radio, *tape recorder* dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara, misalnya televise, radio, film DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran peserta didik, memudahkan penyampaian materi dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar alat tersebut berupa LCD *projector* yang akan menampilkan gambar melalui layar. Alat yang membantu fungsi untuk mendengarkan suara agar terdengar jelas adalah penguat suara (*speaker active*).⁴⁰

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan suatu pesan atau informasi yang menggabungkan antara media audio dan media visual menjadi satu untuk mendukung jalannya proses kegiatan pembelajaran, media audio visual ini dapat dilihat gambar atau tulisannya menggunakan indera penglihatan dan juga dapat didengar suaranya melalui indera pendengaran. Dengan menggunakan media audio visual pada saat proses pembelajaran diharapkan peserta didik mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh pendidik

³⁹ Lia Pradilasari, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1 (2020): 9–15, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.

⁴⁰ Kuncoro Adi Saputro, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>.

sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

2. Macam-Macam Media Audio Visual

Media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas memiliki banyak macam. Media pembelajaran yang akan disajikan harus sesuai dan cocok untuk digunakan dengan situasi yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran banyak jenisnya sehingga pendidik harus dapat benar memilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, jika pendidik salah dalam memilih jenis media maka selain akan menyulitkan pendidik dalam penyampaian materi peserta didik juga akan merasa bingung untuk menerima materi yang disampaikan.

Dalam jurnal Khaerun Nisa, Hanan berpendapat bahwa media audio visual dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu:⁴¹

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang dapat menunjukkan gambar dan suara dengan diam, contohnya dapat berupa film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara, video, dan lain sebagainya.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menunjukkan suara dan gambar yang dapat bergerak, contohnya dapat berupa televise, video, film, animasi dan lain sebagainya. Media audio visual ini dibagi lagi menjadi:
 - a) Audio visual murni, maksudnya adalah media yang berasal dari unsur suara ataupun gambar dari suatu sumber seperti televise, radio dan film.
 - b) Audio visual tidak murni, maksudnya adalah media yang berasal dari unsur suara dan gambar

⁴¹ Khaerun Nisa, Retno Triwoelandari, and Ahmad Mulyadi Kosim, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Audio Visual Smp Nurul Huda Kapatihan," *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 10 (2018): 1063–77, <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/847/585>.

dari sumber yang tidak sama atau berbeda contohnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide show* (video) yang unsur suaranya bersumber dari *voice note*.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual pada dasarnya memiliki kelebihan dan kelemahan. Suryani dalam jurnal Ariyana dkk mengemukakan kelebihan dari media audio visual sebagai berikut:

- 1) Media audio visual ini sangatlah menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih efektif jika menggunakan audio visual, karena dengan mudahnya peserta didik menangkap dan memahami materi yang didapatnya dari proses pembelajaran yang berlangsung.
- 3) Gaya Bahasa yang ada pada media audio visual membuat peserta didik dengan mudahnya menerima pembelajaran.
- 4) Memberikan pengalaman baru yang lebih fakta.
- 5) Peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan menggunakan media ini peserta didik dapat melihat gambar-gambar yang menarik dan juga mendengarkan suara-suara.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenai kelebihan media audio visual dapat mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih mudah untuk berfikir, berimajinasi, dan membayangkan tampilan-tampilan yang ada pada materi yang diberikan oleh pendidik. Selain memiliki kelebihan, media audio visual juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu:

- 1) Penyusunan media audio visual membutuhkan waktu yang relative lama, karena mengkombinasikan antara audio dan visual menjadi satu. Jadi produksi dalam pembuatan

media audio visual butuh kesabaran, tidak bisa terburu-buru kalau hasilnya ingin bagus dan maksimal.

- 2) Menggunakan tenaga dan pikiran yang ekstra, karena memerlukan keterampilan dan kefokusannya dalam membuat media ini.
- 3) Biaya yang dikeluarkan dapat dikatakan untuk membuat media audio visual cukup mahal.
- 4) Harus memiliki alat dan bahan yang cukup, karena jika tidak memiliki alat dan bahan maka akan menghambat proses pembuatan media.⁴²

4. Manfaat Penggunaan Media Audio Visual

Terdapat banyak manfaat yang akan diperoleh ketika seorang pendidik menerapkan atau menggunakan media dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sumaryanto manfaat dari penggunaan media audio visual secara umum adalah sebagai alat yang mampu membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih efisien dan efektif.⁴³ Dalam jurnal Gabriela, Nana Sudjana berpendapat bahwa peran media akan lebih terlihat jika pendidik memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual juga akan berpengaruh terhadap gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar visual, auditori dan kinestetik merupakan gaya belajar multi-sensori yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran serta gerakan. Manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik antara lain yaitu:

⁴² Ariyana, Intan Sari Ramdhani, and Sumiyani, "Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3, no. 2 (2020): 356–70, <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>.

⁴³ Sumaryanto, *Pendidikan Jasmani Untuk Perguruan Tinggi (Konsep, Model, Dan Strategi)* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 59.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar.
- 2) Materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi.
- 4) Tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- 5) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.⁴⁴

Manfaat dari media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Manfaat umum dari media pembelajaran diantaranya lebih menarik, materi yang disampaikan jelas, peserta didik tidak mudah bosan, dan peserta didik akan menjadi aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Selain manfaat umum terdapat juga manfaat praktis antara lain meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran, dapat memberikan motivasi kepada peserta didik, dapat merangsang berbagai indera yang ada pada peserta didik dan terjadinya interaksi langsung dari materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.⁴⁵

5. Media Video Animasi

Dalam Jubile Enterprise dikemukakan bahwa animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari

⁴⁴ Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

⁴⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.13-14.

sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Di era modern seperti sekarang animasi dibuat menggunakan komputer, baik secara menyeluruh atau sebagian. Animasi adalah alat untuk proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup, animasi dapat memberi objek yang dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.⁴⁶

Menurut Putu Jerry Radita Ponza media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.⁴⁷

Media pembelajaran animasi adalah alat yang digunakan pendidik ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik berupa gambar atau media gerak yang menarik, dengan media pembelajaran animasi mengajar tidak hanya menggunakan verbal karena akan membosankan, sebaliknya mengajar akan lebih menarik jika peserta didik merasa senang belajar atau senang karena memahami pelajaran yang diterimanya dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih efektif.⁴⁸ Animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan

⁴⁶ Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), 1.

⁴⁷ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

⁴⁸ Muhammad Hasan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tahta Media Grub, 2021)

menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi adalah kumpulan dari beberapa gambar bergerak yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap perubahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati, tulisan, warna atau special efek. Dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran akan memudahkan tenaga pendidik menyampaikan media pembelajaran yang sulit dijumpai. Beberapa kelebihan dari penggunaan media video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan peserta didik.
- 2) Meningkatkan kualitas dan hasil belajar.
- 3) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- 4) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- 5) Gambar serta warna warna yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- 6) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan efektif.
- 7) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- 8) Lebih komunikatif.
- 9) Sangat praktis dan menarik.
- 10) Pemakaian tidak terikat waktu.
- 11) Proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.
- 12) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

- 13) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan alat peraga konvensional.

Adapun beberapa kelemahan dari penggunaan media video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media animasi memakan waktu yang cukup lama dan rumit.
- 2) Jika media animasi diputar terlalu cepat peserta didik tidak dapat mengikuti.
- 3) Tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung di tempat tertentu.⁴⁹

6. Film Bingkai Suara (*Sound Slides*)

Menurut Hesty Mauldy Eka Putri media video diam biasa dinamakan dengan film bingkai suara (*sound slides*) yang merupakan salah satu dari media video dengan menampilkan unsur suara dan gambar diam, unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Film bingkai suara (*sound slides*) merupakan slide yang ditambah suara dari sumber audio yang berbeda, bukan dari sumber audio visual yang lengkap. Unsur gambar pada film bingkai suara berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.⁵⁰

Film bingkai suara atau lebih dikenal dengan istilah *sound slides* merupakan istilah yang mengacu pada format presentasi yang menggabungkan gambar dan audio untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam keseluruhan, media film bingkai suara adalah alat yang kuat untuk mengkomunikasikan cerita, informasi, dan emosi dengan cara yang lebih kaya dan interaktif. Ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari pendidikan hingga jurnalisme, serta sebagai bentuk ekspresi kreatif. Slide bersuara adalah sebuah inovasi dalam pembelajaran yang

⁴⁹ Janner Simarmata, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019), h. 13.

⁵⁰ Hesty Maulida Eka Putri et al., "Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 1–24, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>.

digunakan sebagai media pembelajaran dan juga lebih efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Film bingkai suara dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik. Ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dengan konten melalui gabungan gambar, narasi, dan elemen audio lainnya. Media pembelajaran gabungan dari slide juga dapat digunakan pada berbagai macam lokasi dan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran yang berguna untuk menginformasikan ataupun mendorong lahirnya respon emosional.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Dalam Rusydi Ananda Slameto mendefinisikan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat. Selanjutnya Slameto juga menjelaskan ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu daripada yang lainnya, atau melalui partisipasi atau keikutsertaannya dalam suatu aktivitas. Peserta didik menunjukkan keberminatannya terhadap sesuatu dengan ikut serta berpartisipasi pada aktivitas yang diadakan yang merupakan ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan rasa senang dan rasa suka yang dimiliki terhadap sesuatu yang diminati.⁵¹

Dalam buku Sappaile dkk Suwardi mengemukakan bahwa minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang

⁵¹ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar* (Medan: CV Pusdikra MJ, 2020), 139.

sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). Minat dapat dipahami sebagai kemampuan yang ada pada diri setiap manusia, yaitu perhatian, kecenderungan hati pada diri seseorang terhadap sesuatu. Maka minat dapat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaannya. Dengan demikian minat dapat menjadi penyebab dari sesuatu kegiatan. Seperti halnya dengan belajar, minat mempunyai pengaruh yang sangat besar karena dengan minat maka semangat belajar bagi peserta didik terhadap pelajaran akan meningkat dan berpengaruh terhadap peserta didik itu sendiri.⁵²

Santrock dalam jurnal Andi Achru mendefinisikan bahwa minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Selanjutnya Iskandar mendefinisikan minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.⁵³

Minat belajar menurut Ricardo dan Meilani dalam jurnal yang ditulis oleh Ria dan Umi adalah suatu rasa

⁵² Baso Intang Sappaile, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana, *Hasil Belajar Dari Prespektif Dukungan Orangtua & Minat Belajar* (Makassar: Global Research Consulting Institute (Global-RCI), 2021), 30.

⁵³ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

untuk atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh belajar. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keingina peserta didik itu untuk belajar. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku.⁵⁴

Selanjutnya dalam Rusydi Ananda Safari menjelaskan minat belajar adalah suatu pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran peserta didik. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek menjadi tidak ada sama sekali.⁵⁵

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya. Minat dapat menjadi sebab suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Tidak adanya minat dapat mengakibatkan peserta didik tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit berkonsentrasi dan sulit mengerti isi mata pelajaran dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu

⁵⁴ Ria Yusnita Sari dan Umi Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Pada Masa Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2020) : h. 236. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.

⁵⁵Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar*, 140.

hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Untuk itu pendidik harus bisa memanfaatkan minat belajar peserta didik dengan menyediakan kondisi yang mendukungnya. Minat peserta didik untuk belajar merupakan kekuatan yang bersumber dari diri peserta didik untuk mengetahui objek yang dipelajarinya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Untuk dapat mengetahui keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan pendidik dan peserta didik harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku pendidik dalam mengajar sampai dengan tingkah laku peserta didik sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses belajar mengajar mengindikasikan akan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran itu, atau sebaliknya peserta didik merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan peserta didik inilah yang merupakan salah satu tanda minat belajar.

Rifa'i dan Anni dalam Akrim menyatakan bahwa terdapat enam faktor yang didukung oleh teori psikologi dan penelitian terkait yang memiliki dampak terhadap minat belajar siswa, keenam faktor yang dimaksud yaitu:⁵⁶

1) Sikap

Sikap merupakan gabungan konsep, informasi dan emosi yang dihasilkan dalam diri seseorang untuk merespon orang, kelompok atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap dapat berpengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik karena sikap membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman

⁵⁶ Akrim, *Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Bantul: Penerbit Pustaka Ilmu, 2021), 26.

kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Sikap merupakan produk dari kegiatan belajar. Sikap dapat tetap atau mengalami perubahan sesuai dengan apa yang dipelajari.

2) Kebutuhan

Peserta didik akan belajar jika pada dirinya muncul kebutuhan sehingga akan memberikan minat dirinya untuk beraktivitas belajar. Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan.

3) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan pandangan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersikap aktif dan terdorong untuk melakukan suatu kegiatan. Misalnya, rangsangan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat belajar peserta didik.

4) Afeksi

Afeksi merupakan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Emosi seseorang berkaitan dengan dorongan-dorongan pada dirinya. Oleh karena itu, afeksi dapat mempengaruhi minat belajar dan menjadi faktor intrinsik.

5) Kompetensi

Kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah akan berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara afektif. Siswa secara intrinsic memiliki minat untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Seseorang diharuskna memiliki kemampuan yang telah disepakati untuk mencapai tujuan itu.

6) Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penguatan dapat berupa nilai tes tinggi, pujian, penghargaan sosial dan perhatian. Penguatan dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif dapat meningkatkan perilaku. Penguatan negative merupakan stimulus aversif (perasaan tidak setuju yang disertai dorongan untuk menahan diri) atau peristiwa yang harus diganti atau dikurangi intensitasnya. Perhatian pendidik termasuk penguatan positif yang dapat meningkatkan perilaku atau minat belajar.

Agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, pendidik harus berusaha membangkitkan minat peserta didik agar proses belajar mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan peserta didik mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Minat belajar seseorang tidaklah stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.

3. Jenis-Jenis Minat Belajar

Dalam Akrim beberapa ahli pendidikan mengemukakan bahwa ada berbagai minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik diantaranya yaitu:⁵⁷

1) Minat belajar visual

Menurut Hamzah minat belajar visual adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan penglihatan untuk bisa memahami dan mengingatnya. Indera mata merupakan indera yang diutamakan dalam minat belajar ini. Menurut Lucy minat belajar visual (*Visual Learners*) menitik beratkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus

⁵⁷ *Ibid.*, 21.

diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham. Ciri-ciri peserta didik yang memiliki minat belajar visual menurut Suparman antara lain yaitu:

- a) Rapi dan teratur, sangat mementingkan penampilan.
- b) Senantiasa merencanakan sesuatu yang sifatnya jangka panjang dengan baik.
- c) Sangat teliti dan menyukai sesuatu secara detail.
- d) Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar.
- e) Mengingat dengan asosiasi visual.
- f) Biasanya tidak mudah terganggu keributan ketika sedang belajar karena lebih memaksimalkan penggunaan mata dalam belajar.
- g) Mempunyai masalah terhadap instruksi (perintah) verbal dan sering meminta orang untuk mengulangnya, kecuali jika perintah tersebut disampaikan lewat tulisan.
- h) Pembaca cepat dan tekun.
- i) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata untuk mengatakannya.

2) Minat belajar auditori

Reid mengatakan bahwa peserta didik yang mempunyai minat belajar auditori akan mempunyai kelebihan dalam mendengarkan dan berbicara dengan pendidik. Mereka lebih suka jika pendidik mengajar dengan media audio. Informasi yang berupa tulisan terkadang lebih sulit dipahami dan dicerna. Peserta didik yang mempunyai minat belajar auditori dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset. Ciri-ciri peserta didik yang mempunyai minat belajar auditori menurut Suparman antara lain yaitu:

- a) Berbicara pada diri sendiri.

- b) Mudah terganggu keributan.
 - c) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat.
 - d) Menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dengan keras saat membaca.
 - e) Menyukai music atau sesuatu yang bernada dan berirama.
 - f) Suka berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu yang panjang lebar.
 - g) Lebih mudah menyampaikan pesan yang berupa verbal daripada tulisan.
- 3) Minat belajar kinestetik
- Suparman mengemukakan minat belajar kinestetik biasanya disebut juga minat belajar gerak. Artinya, peserta didik biasanya menyukai belajar dengan memanfaatkan anggota tubuhnya dalam proses belajar untuk memahami sesuatu. Peserta didik yang mempunyai minat belajar kinestetik pada umumnya tidak menyukai duduk diam berlama-lama karena mereka mempunyai keinginan untuk beraktivitas dan bereksplorasi. Peserta didik lebih menyukai pelajaran praktikum. Ciri-ciri peserta didik yang mempunyai minat belajar kinestetik menurut Suparman adalah sebagai berikut:
- a) Berbicara dengan lambat dan pelan.
 - b) Menanggapi perhatian fisik.
 - c) Menyentuh orang untuk mendapatkan sesuatu.
 - d) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak.
 - e) Belajar melalui praktik dan rekayasa.
 - f) Menghafal dengan cara berjalan-jalan dan melihat.
 - g) Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca.
 - h) Banyak menggunakan isyarat tubuh.

- i) Menyukai permainan yang menyibukkan dan membutuhkan aktivitas fisik yang banyak.
- j) Biasanya ketika sedang belajar mereka cenderung menggerak-gerakkan kakinya, tangannya atau mengetuk pen atau pensil di meja.

4. Indikator Minat Belajar

Berikut ini adalah beberapa indikator menurut Darmadi yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam minat belajar yaitu antara lain:

- 1) Terdapatnya pemusatan perhatian, perasaan juga pikiran dari peserta didik kepada pelajaran karena adanya ketertarikan dari peserta didik.
- 2) Terdapatnya perasaan senang dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Terdapatnya kemauan yang berasal dari peserta didik sehingga peserta didik akan dapat terlibat aktif pada saat pembelajaran.⁵⁸

Angket minat belajar dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar yang diutarakan oleh Djaali yang menyebutkan bahwa indikator pada minat belajar peserta didik ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik. Berikut ini penjelasan dari masing-masing indikator yang dapat memunculkan minat belajar bagi peserta didik:

- 1) Perasaan senang, peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenaginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Ketertarikan peserta didik, berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong untuk cenderung

⁵⁸ Darmadi, *Pengembangan Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017).

merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

- 3) Perhatian peserta didik, merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tertentu.
- 4) Keterlibatan peserta didik, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan dan mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.⁵⁹

Indikator di atas dapat digunakan pendidik sebagai acuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik, pendidik dapat mengambil berbagai kegiatan sebagai alternatif yang berlangsung untuk menilai indikator tersebut untuk mengetahui sejauh mana minat para peserta didik dalam pembelajaran. Minat belajar peserta didik merupakan aspek psikologi. Seseorang menampilkan diri dalam beberapa gejala seperti keinginan perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan melalui sikap keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar. Untuk itu pendidik harus bisa memanfaatkan minat belajar peserta didik dengan menyediakan kondisi yang mendukungnya. Minat belajar peserta didik untuk belajar merupakan kekuatan yang bersumber dari diri peserta didik. Minat ini memang berhubungan dengan kebutuhan peserta didik untuk mengetahui sesuatu dari objek yang dipelajarinya. Disinilah pendidik memegang peranan penting sebagai penentu dan pencipta kondisi pembelajaran yaitu dengan

⁵⁹ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 125-126.

menggunakan strategi dan media pembelajaran sesuai dan interaktif.

D. Strategi Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Interaktif

Menurut Hery Hidayat pembelajaran interaktif merupakan cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat menyampaikan materi pelajaran dimana pendidik sebagai pemeran yang menciptakan suasana interaktif dan bersifat edukatif, dimana interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan sumber pembelajaran yang digunakan guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran interaktif mengajarkan agar peserta didik terlibat secara aktif, yang melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor peserta didik. Dalam proses mengajar pendidik harus mengajak peserta didik untuk mendengarkan, melihat materi yang disajikan, lalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menulis dan memberikan pendapatnya terhadap materi yang disampaikan sehingga terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik yang menunjukkan bahwa pembelajaran ini merupakan pembelajaran interaktif.⁶⁰

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Dalam Siti Nurhasanah Seaman dan Fellenz mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan, serta mencoba mencari alternative dalam berfikir. Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi

⁶⁰ Heri Hidayat et al., "Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 1 (2021): 42–48.

kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama peserta didik secara bersamaan.⁶¹

Eltanskaya dalam buku Panggabean dkk mengemukakan bahwa strategi pembelajaran interaktif menciptakan kondisi khusus yang mengarah pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami dan menyadari segala sesuatu yang terjadi, saling memengaruhi dan berkontribusi dengan menjalin hubungan yang bersahabat dan saling mendukung. Peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui keterlibatan dalam diskusi dan saling berbagi pengetahuan dengan pendidik maupun sesama peserta didik. Interaksi yang terjadi secara interaktif tersebut membangun atmosfer yang positif dan mendukung pembelajaran.⁶²

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran interaktif adalah strategi yang didalamnya terdapat interaksi yang kuat antara pendidik dan peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran Interaktif

Elfa Sumiyati mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pemahaman sosial antara peserta didik dengan lingkungan sekitar.
- 3) Mendorong peserta didik untuk dapat menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari mudah di ingat dan tidak mudah dilupakan peserta didik.
- 4) Membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang.

⁶¹ Nurhasanah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, 169.

⁶² Panggabean dkk, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*, 115.

- 5) Melatih peserta didik belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri.⁶³

3. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran berbasis aktivitas memiliki karakteristik umum dalam pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik baik dalam kelas maupun diluar kelas. Karakteristik pembelajaran interaktif berbasis aktivitas menurut permendikbud nomor 103 tahun 2014 bersifat:

- 1) Interaktif dan inspiratif.
- 2) Menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Kontekstual dan kolaboratif.
- 3) Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik.
- 4) Sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁶⁴

4. Prinsip Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas didasarkan pada beberapa prinsip antara lain:

- 1) Somatis yaitu peserta didik mengalami aktivitas fisik yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan orang lain secara berpasangan atau kelompok, dari satu tempat ke tempat lain baik didalam maupun diluar kelas.
- 2) Auditory yaitu peserta didik dimungkinkan untuk mendengar secara aktif dari berbagai sumber informasi.

⁶³ Elfa Sumiyati, "Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan," *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): 66–72, <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.

⁶⁴ *Ibid.*

- 3) Visual yaitu peserta didik dimungkinkan untuk melakukan pengamatan gambar atau lingkungan sekitar.
- 4) Intelektual yaitu peserta didik dimungkinkan untuk melakukan proses tanya jawab terhadap lingkungan belajarnya.⁶⁵

5. Tahap-Tahap Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Interaktif

Dalam jurnal Idris Abdul Majid berpendapat bahwa tahap-tahap pelaksanaan strategi pembelajaran interaktif mengacu adalah sebagai berikut, yaitu:

- 1) Tahap persiapan (*preparation*), pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas topik yang akan dibahas dalam belajar.
- 2) Pengetahuan awal (*before view*), pendidik menggali pemahaman peserta didik awal tentang topik pembelajaran.
- 3) Tahap kegiatan (*exploratory*), pendidik memancing keingintahuan peserta didik lalu didorong agar bertanya.
- 4) Tahap pertanyaan peserta didik (*children questions*), peserta didik diberi kesempatan bertanya pada kelompoknya setelah sebelumnya melaksanakan demonstrasi dan fenomena.
- 5) Tahap penyelidikan (*investigation*), peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain, juga peserta didik dengan pendidik diberi kesempatan untuk mengelola konsep yang dipahami, sementara pendidik merancang kegiatan.
- 6) Tahap pengetahuan akhir (*after views*), peserta didik menyampaikan hasil perolehan.
- 7) Tahap refleksi (*reflection*), peserta didik bersama pendidik meriview atas apa yang telah dipelajari.⁶⁶

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ Idris, "Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas Vi SD," *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 5, no. 1 (2019): 84–94, <https://doi.org/10.19109/jip.v5i1.3332>.

6. Manfaat Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif

Panggabean dkk dalam bukunya mengemukakan beberapa manfaat dari penggunaan strategi pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Strategi pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik sehingga mampu meningkatkan minat dalam belajar. Peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran yang dilakukannya.
- 2) Menangkap dan menjaga atensi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran interaktif membuat atmosfer pembelajaran yang penuh atensi dan keterlibatan sehingga dapat membantu permasalahan peserta didik yang mengalami kebosanan dalam belajar. Atmosfer pembelajaran yang penuh atensi dan keterlibatan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.
- 3) Menghindari kepasifan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar, melainkan menjadi lebih aktif, fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh pendidik, tetapi aktif terlibat dalam percakapan, diskusi, dan berbagi informasi dengan pendidik dan sesama peserta didik.
- 4) Membangun keterampilan sosial peserta didik. Strategi pembelajaran interaktif menekankan pada interaksi peserta didik dengan pendidik dengan peserta didik lainnya. Kondisi ini melatih peserta didik mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi seperti menyampaikan pendapat yang dimiliki dan menanggapi argumen peserta didik lainnya. Peserta didik juga belajar menyampaikan informasi sehingga dapat diterima peserta didik lainya atau mempunyai kesamaan makna.

- 5) Membantu pendidik untuk menilai penguasaan materi peserta didik. Peserta didik. Pendidik dapat mengukur penguasaan dan pemahaman materi peserta didik melalui interaksi yang dilakukan berupa diskusi, dialog maupun latihan.⁶⁷

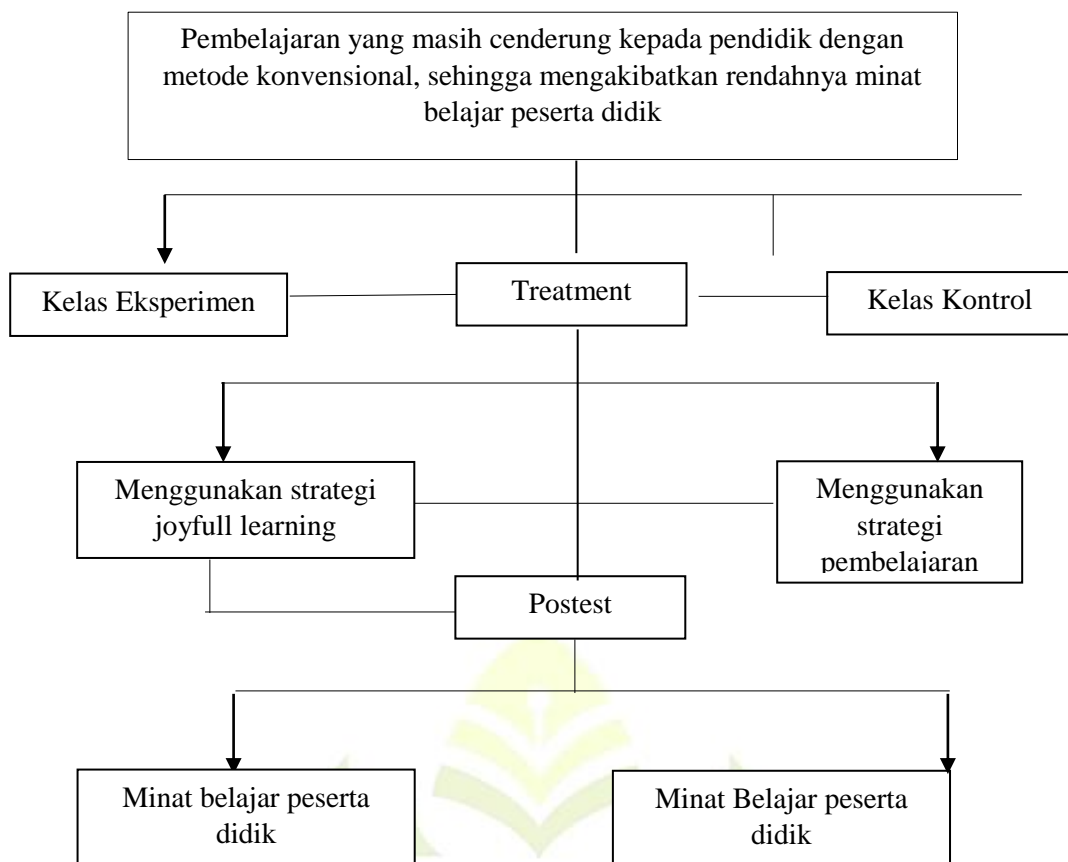
E. Kerangka Berfikir

Dalam Sugiyono Uma Sekaran mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶⁸

Komponen penting di dalam pembelajaran yaitu pendidik. Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam membuat suasana belajar menjadi jauh lebih menarik dan juga menyenangkan yang dapat membantu peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan aktif. Melihat kenyataan ini diperlukan adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan. Dengan adanya strategi serta penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai maka peserta didik tidak akan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini kerangka berfikirnya yaitu akan menjelaskan tentang pengaruh strategi joyfull learning berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Dengan menggunakan strategi joyfull learning berbantuan media audio visual dalam pembelajaran, akan berguna untuk membantu peserta didik belajar dengan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses belajar yang berlangsung di dalam kelas tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Kerangka pemikiran ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁶⁷ Panggabean, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*, 116.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018).



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

F. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris. Untuk memberikan jawaban sementara terhadap penelitian ini maka peneliti perlu mengemukakan sebuah hipotesis yaitu: "terdapat pengaruh signifikan penggunaan strategi joyfull learning berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung".

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah

penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶⁹ Dinyatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum termasuk jawaban yang empirik. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.
- 2) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.



⁶⁹ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 63.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrohman, A. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Iv Min 6 Bandar Lampung.” *Pendidikan*, 2017. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1448>.
- Abnisa, Almaydza Pratama. “Konsep Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18, no. 1 (2017): 67–81. <https://doi.org/10.36769/asy.v18i1.72>.
- Afrizal, M. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) SD*. Surabaya: Mediatama Pustaka, 2020.
- Akrim. *Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Bantul: Penerbit Pustaka Ilmu, 2021.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar*. Medan: CV Pusdikra MJ, 2020.
- Ariawan, Vina Anggia Nastitie, and Inne Marthyane Pratiwi. “Joyful Learning Strategy Using Game Method of Treasure Clue to Improve Reading Comprehension Skill.” *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 2 (2017): 203–10. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i2.11601>.
- Ariyana, Ariyana, Intan Sari Ramdhani, and Sumiyani Sumiyani. “Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi.” *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3, no. 2 (2020): 356–70. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>.
- Darmadi. *Pengembangan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Departemen Agama. *Ahadiyah Al-Qur'an Tafsir Per Kata*. Tangerang: Penerbit Kalim, 2010.

Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

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" 04, no. 02 (2020): 170–84.

Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

Gusnarib, Wahab, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.

Handayani, Riska Dewi and Yuli Yanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap hasil belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017) : 107-123, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/220/1665>.

Hardani, Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.

Hasan, Muhammad, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta Tahta Media Grup, 2021.

Hatmawati. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Inpres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar* 04, no. 2 (2021): 148–56. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/20464%0Ahttp://repositori.uin-alauddin.ac.id/20464/1/Hatmawati.pdf>.

Hidayah, Nurul, and Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.

- Hidayah, Nurul and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017) : 34-46,
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>.
- Hidayah, Nurul, Rizka Wahyuni, and Anton Tri Hasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020) : 59-66,
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.
- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Anni Nashirotul Ummah, Aulia Yusifa, and Bella Octavia Wahyuni. "Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 1 (2021): 42-48.
- Hurriyati, Dwi, Maula Rosada, Mulia Marita Lasutri Tama, and M.Iqbal Ramadhani. "Strategi Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6 (2022): 119-23.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7205>.
- Idris, Idris. "Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas Vi SD." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 5, no. 1 (2019): 84-94.
<https://doi.org/10.19109/jip.v5i1.3332>.
- Irawan, Randy. *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan Menghadapi Pembelajaran Abad 21*. Bekasi: Literata Lintas Media, 2021.
- Jubilee Enterprise. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.

- Istiqomah, Umi, and Erlina Prihatnani. "Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2019): 471–82. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>.
- Jampel, I Nyoman, and Kadek Riza Puspita. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual." *International Journal of Elementary Education* 1, no. 3 (2017): 197. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.
- Justan, Rahmat, and Sitti Satriani Is. "Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Inpres Pampang II" 2, no. 3 (2023): 1229–37.
- Maisyarah, Siti Naila, Nursafitri Amin, and Nur Fahri Tadjuddin. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 4 Majene Menggunakan Strategi Joyfull Learning." *Jurnal Pendidikan Matematika* 08, no. 1 (2021): 1–17.
- Mashuri, Imam, Ainur Rofiq, and Mamik Ismawati. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Ibnu Sina Genteng." *INCARE ; International Journal Of Educational Recourses* 02, no. 04 (n.d.): 225. <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/314/244>.
- Nisa, Khaerun, Retno Triwoelandari, and Ahmad Mulyadi Kosim. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Audio Visual Smp Nurul Huda Kepatihan." *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 10 (2018): 1063–77. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/847/585>.
- Nunuk, Suryani, Setiawan Achmad, and Putria Aditin. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

- Nuryadi dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Nusantara, Tim Literasi. *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*, 2021.
- P., Andi Achru. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Panggabean, Suvriadi dkk. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Permatasari, A., B. Mulyani, and N. Nurhayati. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, no. 1 (2014): 117–22.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.
- Pradilasari, Lia, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1 (2020): 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Prinotama, Alberta Novara, Diyas Age Larasati, and Anna Roosyanti. "Pengaruh Joyfull Learning Terhadap Motivasi Belajar Di SDN Karah I Surabaya." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2019): 96–105.
- Putry, Hesty Maulida Eka, Venia Nuzulul 'Adila, Rofiatus Sholeha, and Danial Hilmi. "Video Based Learning Sebagai Tren Media

- Pembelajaran Di Era 4.0.” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 1–24.
<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>.
- Rasyid, Nurhasan. *Pengaruh Pembelajaran Enjoyfull Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri Tangkil 4 Tahun Pelajaran 2013/2014*, 2014.
- Rinaldi, Achi, Novalia, and Muhamad Syazali. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Bogor: PT Penerbit IPB Press, 2020.
- Rosalina, Linda dkk. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV Muharika Rumah Imiah, 2023.
- Sappaile, Baso Intang, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana. *Hasil Belajar Dari Prespektif Dukungan Orangtua & Minat Belajar*. Makassar: Global Research Consulting Institute (Global-RCI), 2021.
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi. “Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>.
- Sari, Ria Yusnita dan Umi Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Pada Masa Covid-19”, *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2020) : h. 236.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Simarmata, Janner. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019
- Siregar, Sofian. *Statistik Parametrik (Untuk Penelitian Kuantitatif)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Siti, Nurhasanah, and Dkk. *Strategi Pembelajaran*. Edited by 1. Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019.

- Sufiani, and Marzuki Marzuki. "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan." *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- . *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suharsini, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Sumaryanto. *Pendidikan Jasmani Untuk Perguruan Tinggi (Konsep, Model, Dan Strategi)*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Sumiyati, Elfa. "Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan." *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): 66–72. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.
- Utami, Sri. "Menciptakan Joyful Learning Teaching." *LIKHITAPRAJNA. Jurnal Ilmiah. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 19 (n.d.): 49–58.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena. 2016.
- Yolanda, Nadia. *Strategi Dan Media Yang Digunakan Pada Saat Proses Pembelajaran*, n.d.
- Yunitasari, Ria, and Umi Hanifah. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2020): 232–43. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.



Lampiran 1**ANGKET MINAT BELAJAR**

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah secara cermat terlebih dahulu pertanyaan demi pertanyaan sebelum menjawab.
2. Jangan terpengaruh oleh pernyataan lain atau jawaban teman lain.
3. Jawablah pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) pada jawaban yang dianggap sesuai.
4. Keterangan pilihan jawaban
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya bersemangat datang ke sekolah karena suasana kelas menyenangkan				
2	Proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan saat guru menggunakan media pembelajaran				
3	Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru				
4	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias				
5	Saya mengikuti pelajaran tanpa rasa bosan				
6	Saya senang dengan cara guru mengajar				
7	Saya bosan mendengarkan				

	penjelasan dari guru pada saat pelajaran yang kurang saya senangi				
8	Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya				
9	Saya berkonsentrasi ketika guru sedang menerangkan				
10	Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat				
11	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				
12	Saya tetap giat belajar meskipun mengalami kesulitan dalam belajar				
13	Saya tidak menunda menyelesaikan tugas yang diberikan guru				
14	Saya selalu mencontek teman saat mengerjakan tugas				
15	Saya memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi				
16	Saya mendengarkan penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran				
17	Saya mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru				
18	Saya sibuk bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi				
19	Saya berdiskusi dengan teman kelompok tentang pelajaran				
20	Saya mengajak teman untuk berdiskusi ketika menemukan kesulitan belajar				
21	Saya selalu mengungkapkan pendapat saat diskusi				
22	Sesi diskusi membuat saya merasa bosan				

23	Saya lebih banyak bermain ketika diskusi				
24	Saya selalu mengerjakan tugas/PR				
25	Saya mengumpulkan tugas/PR dengan tepat waktu				
26	Mencapai prestasi yang tinggi dalam belajar adalah keinginan saya				
27	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
28	Saya mengerjakan tugas/PR dengan asal-asalan yang penting selesai				
29	Saya selalu mempelajari kembali materi yang sudah diberikan oleh guru pada saat di rumah				
30	Saya malas untuk belajar di luar jam pelajaran				
31	Saya tertarik dengan video pembelajaran yang telah disajikan				
32	Saya bersemangat ketika guru menjelaskan karena bahasa yang digunakan guru mudah dipahami				
33	Saya tidak senang mengikuti pembelajaran karena membosankan				
34	Saya tidak semangat ketika guru menjelaskan karena bahasanya sulit untuk dipahami				
35	Saya kurang tertarik dengan video pembelajaran yang disajikan				
36	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				
37	Saya sering menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru				
38	Saya tidak mencatat materi yang				

	diberikan oleh guru				
39	Saya malu bertanya ketika belum paham materi yang dijelaskan				
40	Saya aktif mengikuti kegiatan bimbel/les di luar sekolah				



Lampiran 2

ANGKET MINAT BELAJAR
(Setelah Validasi)

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah secara cermat terlebih dahulu pertanyaan demi pertanyaan sebelum menjawab.
2. Jangan terpengaruh oleh pernyataan lain atau jawaban teman lain.
3. Jawablah pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) pada jawaban yang dianggap sesuai.
4. Keterangan pilihan jawaban
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya bersemangat datang ke sekolah karena suasana kelas menyenangkan				
2	Proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan saat guru menggunakan media pembelajaran				
3	Saya mengikuti pembelajaran dengan antusias				
4	Saya senang dengan cara guru mengajar				
5	Saya bosan mendengarkan penjelasan dari guru pada saat pelajaran yang kurang saya senangi				
6	Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya				

7	Saya berkonsentrasi ketika guru sedang menerangkan				
8	Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat				
9	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				
10	Saya tetap giat belajar meskipun mengalami kesulitan dalam belajar				
11	Saya selalu mencontek teman saat mengerjakan tugas				
12	Saya memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi				
13	Saya mendengarkan penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran				
14	Saya mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru				
15	Saya sibuk bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi				
16	Saya mengajak teman untuk berdiskusi ketika menemukan kesulitan belajar				
17	Saya selalu mengungkapkan pendapat saat diskusi				
18	Saya lebih banyak bermain ketika diskusi				
19	Saya selalu mengerjakan tugas/PR				
20	Saya mengumpulkan tugas/PR dengan tepat waktu				
21	Mencapai prestasi yang tinggi dalam belajar adalah keinginan saya				
22	Saya mengerjakan tugas/PR dengan asal-asalan yang penting selesai				

23	Saya selalu mempelajari kembali materi yang sudah diberikan oleh guru pada saat di rumah				
24	Saya malas untuk belajar di luar jam pelajaran				
25	Saya tertarik dengan video pembelajaran yang telah disajikan				
26	Saya bersemangat ketika guru menjelaskan karena bahasa yang digunakan guru mudah dipahami				
27	Saya tidak senang mengikuti pembelajaran karena membosankan				
28	Saya kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				
29	Saya sering menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru				
30	Saya aktif mengikuti kegiatan bimbel/les di luar sekolah				



Lampiran 3

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA
PENGEMBANGAN PERANGKAT AJAR**

(ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V MI)

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik

dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.

Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh

	<p>kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
<p>Keterampilan proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.

	6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
--	--

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila
1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana. 2. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja	Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi	27 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Mendeskripsikan	Harmoni dalam Ekosistem	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

<p>bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.</p>			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari. 2. Mendeskripsikan bagaimana energi listrik diperoleh dan digunakan. 3. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik. 	<p>Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan</p>	<p>22 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. 2. Menjelaskan terjadinya siklus air dan 	<p>Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita</p>	<p>19 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis Kreatif

<p>perubahan-perubahan di permukaan Bumi.</p> <p>3. Menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi.</p>			
<p>1. Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari.</p> <p>2. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup.</p> <p>3. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh.</p>	<p>Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<p>1. Menelaah kondisi geografis</p>	<p>Indonesiaku Kaya Raya</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan

<p>wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.</p> <p>2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.</p>			<p>YME dan Berakhlak Mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<p>1. Mengetahui warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.</p> <p>2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.</p>	<p>Daerahku Kebanggaank u</p>	<p>22 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<p>1. Mencari hubungan faktor</p>	<p>Bumiku Sayang,</p>	<p>20 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa

<p>alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi.</p> <p>2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</p> <p>3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, masyarakat, dan ekonomi.</p>	<p>Bumiku Malang</p>		<p>kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
--	----------------------	--	---

Mengetahui

Bandar Lampung, September 2023

Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran 4

**MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN
PEMBELAJARAN IPAS (ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL)
BAB 2 HARMONI DALAM EKOSISTEM**

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Ida Miatin
Instansi/Sekolah	: MIN 10 Bandar Lampung
Jenjang / Kelas	: MIN / V
Alokasi Waktu	: 22 X 35 Menit (5 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</p>	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan</p>

saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.

Di akhir fase ini, peserta didik mengenal

	<p>berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
<p>Keterampilan proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 8. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 9. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 10. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.

	<p>11. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</p> <p>12. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</p>
Tujuan Pembelajaran	<p>4. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.</p> <p>5. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.</p> <p>6. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.</p>
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> • rantai makanan • produsen • konsumen • dekomposer • predator • humus • organisme • lamun • transfer

	<ul style="list-style-type: none"> • kompos • komposter
Keterampilan yang Dilatih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca (memahami isi teks bacaan). 2. Melakukan observasi. 3. Mengidentifikasi. 4. Menulis (menuangkan gagasan atau pendapat dalam bentuk tulisan). 5. Kerja sama dalam aktivitas berkelompok. 6. Menganalisis. 7. Memecahkan masalah. 8. Menggambar (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk gambar). 9. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan). 10. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya, mengapresiasi).

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Peserta Didik :
36 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Assesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Tertulis • Unjuk Kerja
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi:

Ya/Tidak
<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep:
Ya/Tidak
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok
Strategi dan Metode Pembelajaran :
Strategi <i>Joyfull Learning</i> , Ceramah, Diskusi, Presentasi, Tanya Jawab, Bernyanyi, <i>Ice Breaking</i>
Media Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Laptop 3. LCD Proyektor 4. Speaker
Materi Pembelajaran
Bab 2- Harmoni dalam Ekosistem
Topik A: Pengenalan topik Harmoni dalam Ekosistem
Topik B: Rantai Makanan
Topik C: Jaring-Jaring Makanan
Topik D : Ekosistem yag Harmonis
Sumber Belajar :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V MI 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di internet atau lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
A. Pengenalan Topik Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem

Pertanyaan Esensial:
Bagaimana makhluk hidup mendapatkan energi?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi atau dengan metode bernyanyi agar dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan pendidik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> • Mulailah kelas dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik, “Dari mana kita mendapatkan energi?”. • Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang makan malam mereka kemarin. Untuk memancing, cobalah menceritakan terlebih dahulu tentang apa yang guru makan kemarin malam. • Gali lebih jauh jawaban peserta didik dengan bertanya, “Dari mana makanannya mendapat energi?”. Misal, ada yang menjawab makan dengan ayam dan sayur, guru bisa bertanya, “Dari mana ayam mendapatkan energi?”, “Dari mana sayuran/tumbuhan mendapatkan energi?”. • Gali pengetahuan sebelumnya mengenai fotosintesis dan pengelompokan hewan berdasarkan makanannya. Peserta didik perlu memiliki pemahaman terhadap kedua topik ini untuk membantu memahami proses transfer energi dan jaring-jaring makanan dengan menggunakan media audio visual. • Sambil mendengarkan jawaban peserta didik, buatlah visualisasi

jawaban mereka di papan tulis. **Contoh:**

Manusia → ayam → biji-bijian → Matahari

- Minta peserta didik untuk mencoba membuat gambar seperti rantai di atas ini dari makan malamnya masing-masing.
- Selanjutnya, tanyakan kepada peserta didik, “Apa pendapat mereka tentang hubungan ini?”.Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai jaring-jaring makan, transfer energi, serta keseimbangan ekosistem.
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* (bernyayi dan bermain game *Do What I Say*) untuk mempertahankan semangat belajar peserta didik.
- Ingatkan kembali kepada peserta didik mengenai kosakata serta istilah pada pelajaran di kelas 3 Bab 1 Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita dan Bab 2 Hidup Bersama Alam yang akan kembali dipakai pada bab ini (ekosistem, jenis-jenis ekosistem, populasi, komponen biotik, komponen abiotik, herbivora, karnivora, dan omnivora) dengan menggunakan video pembelajaran.
- Pendidik mengajak peserta didik untuk berinteraksi melalui pertanyaan-pertanyaan diktaktik agar peserta didik lebih mudah mengingat materi yang telah diberikan.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

B. Rantai Makanan

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.

Pertanyaan Esensial:

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi atau dengan metode bernyanyi agar dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru memancing daya ingat peserta didik dengan cara bertanya tentang materi yang dibahas sebelumnya mengenai ekosistem
- Guru menyajikan video pembelajaran yang berkaitan dengan

<p>materi rantai makanan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik secara bersama-sama membahas tentang apa itu; <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian rantai makanan ➤ Peran makhluk hidup di dalam rantai makanan ➤ Produsen ➤ Konsumen (I,II,III, konsumen puncak) ➤ Dekomposer/pengurai ➤ Beberapa contoh rantai makanan • Peserta didik diperintahkan untuk membuat catatan kecil tentang materi yang telah dibahas. • Guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> (bernyanyi dan bermain game hitam dan hijau). • Peserta didik diminta untuk menyampaikan materi yang telah dicatat dengan cara memberikan game/permainan, peserta didik yang terlihat kalah terlebih dahulu akan melakukan presentasi terlebih dahulu.
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru. • Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi • Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

C. Jaring-jaring Makanan

Pertanyaan Esensial

Bagaimana proses rantai makanan pada ekosistem yang lebih besar?

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan pendidik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti



Mari Mencoba

- Pendidik menampilkan beberapa contoh hewan yang ada pada gambar dan bertanya kepada peserta didik apa saja yang bisa dimakan oleh hewan tersebut.
- Jelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan kegiatan bermain peran untuk melihat bagaimana rantai makanan digambarkan pada ekosistem yang banyak anggotanya.
- Bagi peserta didik ke dalam kelompok yang berisikan 8 - 10 orang. Berikan tema yang berbeda untuk setiap kelompok, seperti ekosistem hutan tropis, laut, sungai, danau, gurun, kebun, dan sebagainya.
- Berikan setiap peserta didik satu kertas label dan tiga tali
- Berikan penjelasan kepada peserta didik mengenai aturan main sesuai panduan pada Buku Siswa. Ingatkan mereka bahwa permainan ini akan menggambarkan hubungan makan dan dimakan mirip seperti ketika membuat rantai makanan.
- Setelah permainan selesai, ajak peserta didik untuk memerhatikan bentuk tali yang saling berhubungan dalam lingkaran (kini tali-tali yang terhubung akan terlihat seperti jaring-jaring).
- Setelah semua kelompok selesai, ajak mereka untuk kembali berkumpul. Tanyakan pendapat atau perasaan mereka setelah melakukan permainan ini.

- Berikan konsep mengenai jaring-jaring makanan kepada peserta didik dengan mengelaborasi aktivitas eksplorasi yang sudah mereka lakukan tadi. Gunakan video pembelajaran pada belajar lebih lanjut sebagai alat bantu.



Mari Refleksikan

1. Apa perbedaan dari hubungan makan dan dimakan yang kalian gambarkan pada kegiatan pertama dan sekarang?
2. Menurut kalian, mana yang lebih tepat menggambarkan kondisi nyata dalam suatu ekosistem, rantai makanan atau jaring-jaring makanan? Mengapa?
3. Apakah hewan bisa memiliki peran yang berbeda dalam satu jaring-jaring makanan?
4. Menurut kalian, bagaimana peran jaring-jaring makanan dalam menjaga ekosistem tetap harmonis?


Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

D. Ekosistem yang Harmonis

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik bisa mendeskripsikan peran jaring-jaring makanan dalam keseimbangan ekosistem.
2. Peserta didik bisa mengaitkan fenomena yang terjadi pada suatu ekosistem dengan jaring-jaring makanan.

3. Peserta didik bisa memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
Pertanyaan Esensial
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa hubungan jaring-jaring makanan dengan keseimbangan ekosistem? 2. Apa yang menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem? 3. Apa peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; display: inline-block;"> Lakukan Bersama </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menampilkan sebuah video animasi pembelajaran mengenai keseimbangan ekosistem, lalu ajak peserta didik berdiskusi dengan memberikan pertanyaan pancingan berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka bisa makan dan bertahan hidup? (beri petunjuk dengan jumlah makhluk hidup jika ada perkembangbiakan) b. Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka dimakan? c. Apakah jaring-jaring makanan berhubungan dengan populasi makhluk hidup?

- d. Apa yang terjadi jika salah satu komponen hilang? (untuk pertanyaan ini berikan contoh langsung menggunakan hewan yang peserta didik gunakan pada contoh sebelumnya)
- Arahkan sampai peserta didik memahami bahwa jaring-jaring makanan merupakan salah satu cara Bumi kita menjaga populasi makhluk hidup tetap terkendali.
 - Sampaikan kepada peserta didik untuk melanjutkan kembali bermain peran dengan jaring-jaring makanan, seperti pada kegiatan sebelumnya dengan peraturan tambahan. Permainan ini akan membantu peserta didik memahami dampak dari adanya gangguan pada jaring-jaring makanan.
 - Pandulah kegiatan diskusi bersama untuk membahas pertanyaan berikut.
 - a. Kejadian apa yang dapat memutuskan rantai makanan?
 - b. Apa yang terjadi saat konsumen tingkat 3 hilang dari ekosistem?
 - c. Apa yang terjadi saat tidak ada produsen?
 - d. Apakah ada kejadian yang menurut kalian bisa menambah banyak populasi hewan lain?
 - e. Dari kegiatan yang sudah dilakukan, faktor apa saja yang bisa menyebabkan rusaknya ekosistem?
 - Lakukan diskusi sampai peserta didik melihat keterkaitan antarmakhluk hidup dan dampak jika salah satu makhluk hidup tidak ada/berkurang.
 - Pendidik memberikan sebuah permainan kepada peserta didik dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengingat materi yang telah disampaikan pendidik.



Mari Refleksikan

1. Apa hal menarik yang kalian dapatkan pada aktivitas kali ini?
2. Faktor apa saja yang bisa mengganggu ketidakseimbangan ekosistem?
3. Apakah hubungan jaring-jaring makanan dengan keseimbangan ekosistem?
4. Bagaimana proses transfer energi jika ada suatu komponen yang

hilang/rusak?

5. Apa peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem?

6. Apa yang bisa kalian lakukan untuk menjaga keseimbangan ekosistem di sekitar kalian?

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

E. Pengerjaan LKPD Peserta Didik

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Memandu Pengerjaan LKPD Peserta Didik

- Untuk memandu pengerjaan LKPD, pendidik membagikan lembar

kerja kepada peserta didik.




- Bimbing peserta didik untuk memahami prinsip kerja pengerjaan LKPD.
- Peserta didik diberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan LKPD.
- Peserta didik diberikan *ice breaking* gerak badan untuk menambah semangat belajar peserta didik.
- Pendidik memberikan pertanyaan diktat kepada peserta didik terkait soal-soal yang ada di LKPD.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Pelaksanaan Asesmen




Sikap

-  Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
-  Melakukan penilaian antarteman.
-  Mengamati refleksi peserta didik.







Pengetahuan

-  Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

-  Presentasi
-  Proyek
-  Portofolio

Pengayaan dan Remedial

<p>Pengayaan:</p> <p> Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).</p> <p> Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.</p> <p> Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi</p>	<p>Remedial</p> <p> Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.</p> <p> Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.</p> <p> Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.</p>									
<p>Kriteria Penilaian :</p>										
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. • Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100 										
<p>Refleksi Guru:</p>										
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="150 1298 221 1341">No</th> <th data-bbox="221 1298 738 1341">Pertanyaan</th> <th data-bbox="738 1298 991 1341">Jawaban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="150 1341 221 1498">1</td> <td data-bbox="221 1341 738 1498">Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?</td> <td data-bbox="738 1341 991 1498"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="150 1498 221 1571">2</td> <td data-bbox="221 1498 738 1571">Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?</td> <td data-bbox="738 1498 991 1571"></td> </tr> </tbody> </table>		No	Pertanyaan	Jawaban	1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?		2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
No	Pertanyaan	Jawaban								
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?									
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?									

3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?

8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?
(Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan).



C. LAMPIRAN**Lembar Kerja Peserta Didik:**

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. kerjakanlah soal-soal di bawah ini dengan benar!
2. Tuliskanlah jawaban di kolom bawah soal yang telah disediakan.
3. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal yaitu 30 menit.

Soal

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?

Jawab:

.....

2. Komponen apa saja yang terdapat di dalam ekosistem? Sebutkan, jelaskan dan berikan contoh!

Jawab :

No	Komponen	Pengertian	Contoh
1			
2			

3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan individu, populasi dan komunitas serta berikan contoh!

Jawab

:

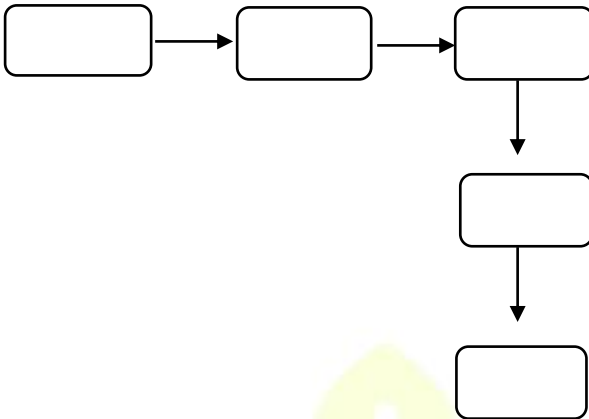
.....

4. Apa yang dimaksud dengan rantai makanan dan jaring-jaring makanan?

Jawab

:

-
5. Buatlah 1 contoh rantai makanan dan berikan keterangan peran makhluk hidup di dalamnya (produsen, konsumen I, konsumen II, konsumen III, konsumen puncak dan pengurai), serta berikan penjelasan bagaimana jika salah satu populasi di dalam rantai makanan itu tidak ada/mati!



Jawab

:

.....
.....

Selamat Mengerjakan ;-)



Catatan untuk guru;

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang materi Harmoni dalam Ekosistem dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021
- Video pembelajaran

Glosarium

produsen: penghasil makanan

konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya

predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain

rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem

dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya

humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan

lamun: tumbuhan yang hidup di laut dangkal

organisme: segala jenis makhluk hidup

zooplankton: hewan berukuran kecil yang ada di laut

Fitoplankton: tumbuhan air dengan ukuran kecil yang hidup melayang dalam air.

transfer: pindah atau beralih tempat

Lampiran 5

**MODUL AJAR KELAS KONTROL
PEMBELAJARAN IPAS (ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL)
BAB 2 HARMONI DALAM EKOSISTEM**

Nama Penyusun	: Ida Miatin
Instansi/Sekolah	: MIN 10 Bandar Lampung
Jenjang / Kelas	: MIN / V
Alokasi Waktu	: 22 X 35 Menit (5 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024


Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Peserta Didik :
36 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Asesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
- Asesmen kelompok
Jenis Asesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Tertulis • Unjuk Kerja
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: Ya/Tidak • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep:

Ya/Tidak
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok
Strategi dan Metode Pembelajaran :
Strategi Interaktif, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab
Media Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Laptop 3. LCD Proyektor 4. Speaker
Materi Pembelajaran
<p>Bab 2- Harmoni dalam Ekosistem</p> <p>Topik A: Pengenalan topik Harmoni dalam Ekosistem</p> <p>Topik B: Rantai Makanan</p> <p>Topik C: Jaring-Jaring Makanan</p> <p>Topik D : Ekosistem yang Harmonis</p>
Sumber Belajar :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V MI 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di internet atau lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
A. Pengenalan Topik Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem
Pertanyaan Esensial:
Bagaimana makhluk hidup mendapatkan energi?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis

<p>untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan pendidik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik, “Dari mana kita mendapatkan energi?”. 3. Pendidik meminta beberapa peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut. 4. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang makan malam mereka kemarin. 5. Pendidik menuliskan salah satu makanan yang dimakan oleh peserta didik di papan tulis. 6. Selanjutnya, tanyakan kepada peserta didik, “Apa pendapat mereka tentang hubungan ini?”. 7. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik. 8. Pendidik dan peserta didik membahas konsep dari materi harmoni dalam ekosistem (ekosistem, jenis-jenis ekosistem, populasi, komponen biotik, komponen abiotik, herbivora, karnivora, dan omnivora) dengan menggunakan video pembelajaran. 9. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat catatan secara kreatif dengan bimbingan guru. • Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi • Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

B. Rantai Makanan
Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.
Pertanyaan Esensial:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya? 2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi? 3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memancing daya ingat peserta didik dengan cara bertanya tentang materi yang dibahas sebelumnya mengenai ekosistem • Guru menyajikan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi rantai makanan. • Pendidik dan peserta didik secara bersama-sama membahas tentang apa itu; <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian rantai makanan ➤ Peran makhluk hidup di dalam rantai makanan ➤ Produsen

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Konsumen (I,II,III, konsumen puncak) ➤ Dekomposer/pengurai ➤ Beberapa contoh rantai makanan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diperintahkan untuk membuat catatan kecil tentang materi yang telah dibahas. • Pendidik memerintahkan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah diberikan. • Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang telah disampaikan.
Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi • Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

C. Jaring-jaring Makanan
Pertanyaan Esensial
Bagaimana proses rantai makanan pada ekosistem yang lebih besar?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan pendidik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;"> Mari Mencoba </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyebutkan beberapa contoh hewan dan bertanya kepada peserta didik apa saja yang bisa dimakan oleh hewan

tersebut.

- Jelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan kegiatan bermain peran untuk melihat bagaimana rantai makanan digambarkan pada ekosistem yang banyak anggotanya.
- Bagi peserta didik ke dalam kelompok yang berisikan 8 - 10 orang. Berikan tema yang berbeda untuk setiap kelompok, seperti ekosistem hutan tropis, laut, sungai, danau, gurun, kebun, dan sebagainya.
- Berikan setiap peserta didik satu kertas label dan tiga tali
- Berikan penjelasan kepada peserta didik mengenai aturan main sesuai panduan pada Buku Siswa. Ingatkan mereka bahwa permainan ini akan menggambarkan hubungan makan dan dimakan mirip seperti ketika membuat rantai makanan.
- Setelah semua kelompok selesai, ajak mereka untuk kembali berkumpul. Tanyakan pendapat atau perasaan mereka setelah melakukan permainan ini.
- Berikan konsep mengenai jaring-jaring makanan kepada peserta didik dengan mengelaborasi aktivitas eksplorasi yang sudah mereka lakukan tadi. Gunakan video pembelajaran pada belajar lebih lanjut sebagai alat bantu.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah diberikan.



Mari Refleksikan

- Apa perbedaan dari hubungan makan dan dimakan yang kalian gambarkan pada kegiatan pertama dan sekarang?
- Menurut kalian, mana yang lebih tepat menggambarkan kondisi nyata dalam suatu ekosistem, rantai makanan atau jaring-jaring makanan? Mengapa?
- Apakah hewan bisa memiliki peran yang berbeda dalam satu jaring-jaring makanan?
- Menurut kalian, bagaimana peran jaring-jaring makanan dalam menjaga ekosistem tetap harmonis?

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

D. Ekosistem yang Harmonis

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik bisa mendeskripsikan peran jaring-jaring makanan dalam keseimbangan ekosistem.
2. Peserta didik bisa mengaitkan fenomena yang terjadi pada suatu ekosistem dengan jaring-jaring makanan.
3. Peserta didik bisa memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

Pertanyaan Esensial

1. Apa hubungan jaring-jaring makanan dengan keseimbangan ekosistem?
2. Apa yang menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem?
3. Apa peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem?

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap

aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti



Lakukan Bersama

- Pendidik menampilkan sebuah video animasi pembelajaran mengenai keseimbangan ekosistem, lalu ajak peserta didik berdiskusi dengan memberikan pertanyaan pancingan berikut.
 - a. Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka bisa makan dan bertahan hidup? (beri petunjuk dengan jumlah makhluk hidup jika ada perkembangbiakan)
 - e. Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka dimakan?
 - f. Apakah jaring-jaring makanan berhubungan dengan populasi makhluk hidup?
 - g. Apa yang terjadi jika salah satu komponen hilang? (untuk pertanyaan ini berikan contoh langsung menggunakan hewan yang peserta didik gunakan pada contoh sebelumnya)
- Arahkan sampai peserta didik memahami bahwa jaring-jaring makanan merupakan salah satu cara Bumi kita menjaga populasi makhluk hidup tetap terkendali.
- Sampaikan kepada peserta didik untuk melanjutkan kembali bermain peran dengan jaring-jaring makanan, seperti pada kegiatan sebelumnya dengan peraturan tambahan. Permainan ini akan membantu peserta didik memahami dampak dari adanya gangguan pada jaring-jaring makanan.
- Pandulah kegiatan diskusi bersama untuk membahas pertanyaan berikut.
 - a. Kejadian apa yang dapat memutuskan rantai makanan?
 - b. Apa yang terjadi saat konsumen tingkat 3 hilang dari ekosistem?
 - c. Apa yang terjadi saat tidak ada produsen?
 - d. Apakah ada kejadian yang menurut kalian bisa menambah

banyak populasi hewan lain?

- e. Dari kegiatan yang sudah dilakukan, faktor apa saja yang bisa menyebabkan rusaknya ekosistem?
- Lakukan diskusi sampai peserta didik melihat keterkaitan antarmakhluk hidup dan dampak jika salah satu makhluk hidup tidak ada/berkurang.
 - Pendidik memberikan sebuah permainan kepada peserta didik dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengingat materi yang telah disampaikan pendidik.



Mari Refleksikan

1. Apa hal menarik yang kalian dapatkan pada aktivitas kali ini?
2. Faktor apa saja yang bisa mengganggu ketidakseimbangan ekosistem?
3. Apakah hubungan jaring-jaring makanan dengan keseimbangan ekosistem?
4. Bagaimana proses transfer energi jika ada suatu komponen yang hilang/rusak?
5. Apa peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem?
6. Apa yang bisa kalian lakukan untuk menjaga keseimbangan ekosistem di sekitar kalian?

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

E. Pengerjaan LKPD Peserta Didik

<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. • Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Memandu Pengerjaan LKPD Peserta Didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk memandu pengerjaan LKPD, pendidik membagikan lembar kerja kepada peserta didik. • Bimbing peserta didik untuk memahami prinsip kerja pengerjaan LKPD. • Peserta didik diberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan LKPD. • Peserta didik dan pendidik bersama-sama membahas soal yang ada di LKPD.
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi • Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

*Lampiran 6***Rekapitulasi Angket Minat Belajar (Prapenelitian)**

No	Responden	Nomoritem Soal/Skor Hasil Angket																				Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	Responden-1	4	3	2	3	2	1	3	2	1	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	46	80	57,5	
2	Responden-2	3	3	1	3	1	3	4	3	3	2	4	2	2	3	2	3	1	3	3	2	51	80	63,75	
3	Responden-3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	54	80	67,5	
4	Responden-4	4	2	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	52	80	65	
5	Responden-5	4	3	2	4	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	52	80	65	
6	Responden-6	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	53	80	66,25	
7	Responden-7	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2	52	80	65	
8	Responden-8	4	2	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	53	80	66,25	
9	Responden-9	3	3	2	2	3	3	1	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	56	80	70	
10	Responden-10	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	1	4	1	1	2	3	3	2	2	51	80	63,75		
11	Responden-11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	53	80	66,25		
12	Responden-12	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	52	80	65	
13	Responden-13	3	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	57	80	71,25	
14	Responden-14	4	2	2	3	2	3	3	1	1	3	3	1	2	3	2	4	3	3	2	2	49	80	61,25	
15	Responden-15	4	3	2	2	2	4	3	4	1	3	3	1	3	3	2	2	4	3	2	2	53	80	66,25	
16	Responden-16	3	2	2	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	1	54	80	67,5	
17	Responden-17	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	2	3	2	2	55	80	68,75	
18	Responden-18	4	2	2	4	2	2	4	3	3	4	1	3	2	3	1	2	4	3	1	2	52	80	65	
19	Responden-19	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	2	1	3	4	3	2	2	55	80	68,75	
20	Responden-20	4	4	2	2	2	3	2	2	4	4	2	2	2	3	4	3	2	3	2	2	57	80	71,25	
21	Responden-21	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	54	80	67,5			
22	Responden-22	4	2	3	3	2	3	3	4	1	4	4	2	2	3	4	3	3	2	2	1	55	80	68,75	
23	Responden-23	3	2	2	2	1	4	2	2	4	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	2	50	80	62,5	
24	Responden-24	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	57	80	71,25	
25	Responden-25	4	3	1	3	3	3	4	4	2	4	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	54	80	67,5	
26	Responden-26	4	2	1	2	3	3	2	3	2	4	2	2	1	3	2	3	4	3	2	1	49	80	61,25	
27	Responden-27	4	4	4	1	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1	3	54	80	67,5			
28	Responden-28	4	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	54	80	67,5	
29	Responden-29	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	53	80	66,25	
30	Responden-30	4	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	4	1	3	4	2	2	2	49	80	61,25	
31	Responden-31	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	2	1	3	3	4	2	4	3	2	2	53	80	66,25	
32	Responden-32	4	3	2	4	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	55	80	68,75	
33	Responden-33	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	52	80	65	
34	Responden-34	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	56	80	70	
35	Responden-35	3	3	2	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	56	80	70	
36	Responden-36	4	3	2	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	58	80	72,5	
37	Responden-37	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	57	80	71,25	
38	Responden-38	4	2	2	4	2	4	3	4	3	4	1	2	3	1	3	4	3	1	2	2	54	80	67,5	
39	Responden-39	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	1	4	3	2	3	3	4	4	2	2	57	80	71,25	
40	Responden-40	4	3	2	4	2	3	2	4	2	4	4	2	1	3	4	2	2	3	3	2	56	80	70	
41	Responden-41	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	1	55	80	68,75	
42	Responden-42	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	1	56	80	70	
43	Responden-43	3	2	2	3	2	1	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	56	80	70	
44	Responden-44	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	59	80	73,75	
45	Responden-45	4	3	1	3	3	2	3	4	2	4	3	2	2	4	2	4	3	2	2	2	55	80	68,75	
46	Responden-46	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	52	80	65	
47	Responden-47	3	2	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	52	80	65	
48	Responden-48	4	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	53	80	66,25	
49	Responden-49	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	56	80	70	
50	Responden-50	4	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	4	2	4	2	47	80	58,75	
51	Responden-51	3	2	2	2	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	1	4	3	2	1	2	52	80	65	
52	Responden-52	4	3	2	2	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	4	3	2	2	58	80	72,5	
53	Responden-53	4	2	2	4	2	3	2	3	3	1	3	4	2	2	1	3	2	3	2	2	51	80	63,75	
54	Responden-54	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	1	56	80	70	
55	Responden-55	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	54	80	67,5	
56	Responden-56	4	3	2	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	56	80	70	
57	Responden-57	4	3	2	3	2	3	3	4	1	3	3	2	2	3	1	3	2	4	2	2	52	80	65	
58	Responden-58	3	3	1	3	1	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	1	4	3	2	2	52	80	65	
59	Responden-59	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	60	80	75	
60	Responden-60	4	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	51	80	63,75	
61	Responden-61	3	3	2	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	50	80	62,5	
62	Responden-62	3	3	1	2	2	3	3	4	2	3	2	1	3	4	2	3	3	1	4	2	51	80	63,75	
63	Responden-63	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	48	80	60	
64	Responden-64	3	2	2	3	1	3	2	3	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	4	2	53	80	66,25	
65	Responden-65	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	2	2	46	80	57,5	
66	Responden-66	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	49	80	61,25	
67	Responden-67	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	51	80	63,75	
68	Responden-68	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	57	80	71,25	
69	Responden-69	4	2	2	3	2	2	1	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	48	80	60	
70	Responden-70	3	3	2	3	2	4	3	3	1	2	3	1	3	3	2	1	2	3	3	2	49	80	61,25	
71	Responden-71	4	3	2	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	4	3	2	4	3	57	80	71,25	
72	Responden-72	3	2	2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	1	3	2	1	3	4	2	50	80	62,5	
73	Responden-73	3	3	2	4	2	3	3	2	1	3	2	2	3	1	3	2	4	2	2	2	50	80	62,5	
74	Responden-74	4	3	1	3	1	3	4	3	3	4	4	2												

Kategori	Interval Kelas	F	
Sangat Tinggi	$> M + 1 \text{ Std. Dev}$		
Tinggi	M sampai $(M + 1 \text{ Std. Dev})$		
Rendah	$(M - 1 \text{ Std. Dev})$ sampai M		
Sangat Rendah	$< M - 1 \text{ Std. Dev}$		
	Jumlah		

Kategori	Interval Kelas	F	
Sangat Tinggi	$> 55,968$	24	
Tinggi	53,06 - 55,968	21	
Rendah	50,151 - 53,06	36	
Sangat Rendah	$< 50,151$	19	
	Jumlah	100	



Lampiran 8

Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

Peserta Didik Ke-	Item Ke-																														Total	Persentase	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	96	80	
2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	1	95	79
3	3	3	2	2	1	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	83	69	
4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	89	74	
5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	1	3	4	3	3	3	2	1	94	78	
6	4	2	4	3	2	4	1	2	3	1	2	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	81	68	
7	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	2	2	3	3	93	78	
8	3	4	1	3	4	2	1	4	1	1	4	2	3	1	4	3	2	3	3	2	4	3	1	3	3	4	3	3	4	82	68		
9	2	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	3	4	4	1	95	79	
10	3	3	3	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	1	3	83	69	
11	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	1	4	3	4	2	4	2	4	2	3	3	2	4	2	4	3	3	91	76	
12	3	2	3	3	2	4	3	1	4	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	4	2	1	4	1	1	4	2	3	1	4	84	70	
13	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	4	3	1	2	2	4	2	3	3	3	4	2	1	3	2	2	86	72	
14	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	91	76	
15	3	2	3	4	4	2	3	1	2	2	3	4	4	3	4	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	2	87	73	
16	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	1	3	4	3	93	78	
17	3	4	4	3	4	3	3	4	1	3	4	3	4	2	1	3	1	1	2	2	2	4	1	1	4	3	2	3	4	1	80	67	
18	3	2	1	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	2	1	3	4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	3	2	2	86	72	
19	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	1	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	3	92	77	
20	2	4	3	3	4	2	2	4	2	2	3	1	1	4	1	3	3	4	3	2	3	4	1	4	1	4	1	4	4	1	80	67	
21	3	1	1	4	2	2	4	2	1	4	3	2	3	4	1	3	4	4	3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	2	1	84	70	
22	4	1	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	2	1	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	86	72	
23	4	4	3	3	3	3	4	3	1	3	2	3	4	4	2	4	2	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	88	73	
24	4	4	3	4	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	3	92	77	
25	1	3	4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	83	69		
26	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	2	4	2	3	3	3	4	2	4	2	3	4	2	3	2	89	74		
27	3	1	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	1	2	4	1	1	4	4	4	3	1	4	3	3	2	1	2	85	71	
28	3	4	4	2	2	2	1	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	92	77	
29	3	4	4	3	2	4	4	1	4	1	4	4	4	1	2	4	4	3	4	2	2	4	2	2	4	1	1	4	1	84	70		
30	2	3	2	3	2	2	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	3	4	4	2	2	2	4	3	91	76	
31	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	2	4	3	2	4	1	2	3	1	2	1	2	3	1	85	71	
32	2	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	2	1	95	79	
33	2	4	1	1	4	3	4	3	1	3	3	3	2	1	2	2	1	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	1	82	68		
34	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	4	2	4	4	1	3	4	4	3	4	2	3	2	2	2	89	74		
35	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	2	1	3	3	3	3	3	1	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	88	73		
36	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	1	3	3	4	3	1	3	4	2	1	4	1	2	3	2	3	2	85	71	

Lampiran 9

Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Kontrol

Peserta Didik Ke-	Item Penilaian Minat Belajar																														Total	Persentase	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	2	3	2	3	3	1	2	1	1	3	1	1	3	1	2	1	1	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	1	1	4	71	59	
2	3	2	3	2	2	3	4	4	2	2	2	1	3	1	3	1	3	3	1	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	1	74	62	
3	1	2	2	3	1	3	1	3	3	1	3	4	1	3	1	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	4	3	4	4	1	68	57	
4	1	2	3	1	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	2	1	3	74	62	
5	2	1	4	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	1	1	4	1	4	4	3	4	4	2	4	78	65	
6	2	4	3	3	3	2	1	3	2	2	1	3	4	1	2	2	2	1	3	2	3	1	1	3	1	2	1	2	3	4	67	56	
7	3	1	3	3	1	3	3	4	4	3	2	2	4	3	1	2	3	1	1	2	4	2	3	1	2	3	3	2	1	2	72	60	
8	3	1	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	2	1	3	1	3	2	1	3	3	3	1	1	1	4	3	3	76	63
9	2	1	2	3	3	2	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	2	3	1	3	4	3	4	2	3	1	2	3	2	1	65	54	
10	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	3	1	3	2	1	3	3	2	2	3	73	61	
11	3	2	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	4	3	4	4	1	4	1	4	1	4	4	2	1	3	69	58	
12	4	3	1	4	2	3	1	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	4	3	2	2	1	1	4	1	3	4	1	2	4	78	65	
13	1	1	4	3	2	4	4	2	3	2	2	4	1	1	4	2	3	2	3	3	1	2	1	1	3	1	1	3	1	2	67	56	
14	3	3	3	4	3	1	4	3	1	1	2	2	1	2	2	3	1	3	1	3	4	1	1	4	4	1	4	1	2	1	69	58	
15	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	73	61		
16	1	3	2	1	4	2	3	4	2	2	4	2	2	4	4	2	3	2	4	1	2	1	3	4	1	3	1	4	3	4	78	65	
17	3	3	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	1	1	3	1	1	3	2	2	1	2	1	2	4	2	3	2	1	67	56	
18	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	72	60
19	2	2	2	3	3	1	4	3	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	76	63	
20	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	3	3	3	4	1	1	2	2	2	1	3	1	3	3	1	3	4	1	3	1	65	54	
21	3	1	1	3	2	2	1	4	1	2	4	2	3	4	1	3	3	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	1	1	71	59	
22	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	1	3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	73	61	
23	3	2	1	3	2	3	1	1	3	1	2	1	2	3	4	2	4	3	3	3	2	1	3	2	2	1	4	4	1	4	71	59	
24	3	3	3	2	3	3	3	4	3	1	3	3	3	2	1	2	4	1	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	77	64	
25	3	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	76	63	
26	1	3	3	4	3	1	3	1	4	3	3	3	2	1	3	3	2	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	66	55	
27	4	1	3	2	1	3	1	4	1	4	1	1	3	1	1	4	4	1	2	2	2	3	2	1	1	4	2	2	1	3	65	54	
28	3	2	3	1	3	4	3	4	2	3	1	2	3	2	1	3	1	2	3	3	2	1	4	1	1	4	1	3	1	1	68	57	
29	3	1	3	3	1	3	4	1	3	3	4	3	1	4	3	3	3	4	3	3	1	2	1	3	1	1	3	2	3	4	77	64	
30	3	4	1	3	1	3	4	4	2	1	4	4	3	4	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	66	55
31	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	4	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	74	62	
32	1	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	1	2	1	2	3	2	4	3	3	2	1	3	3	2	3	3	77	64	
33	2	1	3	1	3	4	1	1	3	3	1	4	1	2	1	3	3	3	4	3	1	4	3	1	1	2	2	1	2	2	66	55	
34	1	2	3	1	3	3	4	3	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	1	2	1	3	1	2	3	2	3	2	72	60	
35	3	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	4	4	1	4	1	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	1	69	58
36	4	4	2	2	2	3	4	2	1	1	4	2	2	1	3	4	1	3	2	1	3	1	4	1	4	1	1	1	3	1	1	68	57

Lampiran 10
Hasil Uji Analisis Data

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
STRATEGI		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MINAT	JOYFULL	.122	36	.191	.942	36	.058
BELAJAR	LEARNING						
	INTERAKTIF	.096	36	.200 [*]	.944	36	.066

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
MINAT	Based on Mean	.773	1	70	.382
BELAJAR	Based on Median	.670	1	70	.416
	Based on Median and with adjusted df	.670	1	68.579	.416
	Based on trimmed mean	.768	1	70	.384

Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
STRATEGI					
MINAT	JOYFULL	36	73.19	3.948	.658
BELAJAR	LEARNING				
	INTERAKTIF	36	59.50	3.501	.584

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	.773	.382	15.571	70	.000	13.694	.880	11.940	15.449
	Equal variances not assumed			15.571	69.012	.000	13.694	.880	11.940	15.449



Lampiran 11**Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba**

No	Nama	Kelas
1	Ahmad Muffaridza Habibie	V C
2	Aqila Kirania Azzahra	V C
3	Ida Okta Silvia	V C
4	Keyla Aniendya Putri	V C
5	Khairul Novrizal	V C
6	M. Arief Al Mahdi	V C
7	M. Attariq Syah	V C
8	M. Danante Fabian	V C
9	M. Reihan Sany Riswara	V C
10	Marisya Ramadhania	V C
11	Muhammad Arraafi	V C
12	Muhammad Azka Ardian Nesta	V C
13	Muhammad Chairul Azzam	V C
14	Muhammad Fadilah Akbar	V C
15	Muhammad Farizs Willyam	V C
16	Muhammad Hadiono	V C
17	Muhammad Hasby	V C
18	Muhammad Nevan Al Faith	V C
19	Muhammad Sarfaraz Zaidan	V C
20	Natasya Halsa Nafisa	V C
21	Nazia Novalinsi	V C
22	Niken Ayu Lestari	V C
23	Putri Anisa Fadilah Hermawan	V C
24	Rindi Chantika	V C
25	Satria Al Faith Casandra	V C
26	Siti Naila Nasywa	V C
27	Syafira Azzahra Ahmad	V C
28	Syafirah Callysta Orlin	V C
29	Syahirah Bernessa Putri	V C
30	Vanesha Citra Lestari	V C
31	Velyssa Afifa Putri	V C

*Lampiran 12***Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen**

No	Nama	Kelas
1	Adi Anggara Putra	V A
2	Afra Kunny Atsaria	V A
3	Aliqa Zhafira Rahman	V A
4	Aliya Rofilah	V A
5	Aliyah Fithratun Nufus	V A
6	Annisa Aulia Syahira	V A
7	Aulia Nur Salsabila	V A
8	Dana Khairul Azam	V A
9	Djibriel Muhiyza Ukail	V A
10	Fanetta Setiawan	V A
11	Faqih Abid Adinata	V A
12	Farras Hafizh Azhefi	V A
13	Feby Destiani Rahmanda	V A
14	Hafiza Khaira Lubna	V A
15	Kamila Cahaya Putri	V A
16	Lu'luil Maknun	V A
17	M. Farhan Saputra	V A
18	M. Fathoni Yusuf	V A
19	M. Radika Aditya	V A
20	Malik Ihsan Harahap	V A
21	Micola Chaesar Al Rozaq	V A
22	Muhammad Abizar Al Khalifi	V A
23	Muhammad Aqilan Wijaya	V A
24	Muhammad Danis Daryl Gibran	V A
25	Muhammad Luqman Ariatama	V A
26	N Amira Farhana Husna	V A
27	Nafisah Balqis Salsabila	V A
28	Nazwa Alyfa Masnon	V A
29	Nur Salma	V A
30	Queishaanya Kirana Udharie	V A
31	Regi Nirinda Putra	V A

32	Santri Khanifah Sheena	V A
33	Syakira Azkha Shabilla	V A
34	Syarifah Aulia Rahmah	V A
35	Umar	V A
36	Zahra Amelia Putri	V A



Lampiran 13**Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol**

No	Nama	Kelas
1	Achmad Haziq Sidqi	V B
2	Adelia Hara Harozi	V B
3	Ahmad Andreyra Al Savin	V B
4	Aisyah 'Iliyyina Izzulhaq	V B
5	Alifa Zahiratun Nazmi	V B
6	Almas Hisyam Azizi	V B
7	Almira Miza Skhi	V B
8	Alya Nisa Febriani	V B
9	Amira Ishaq	V B
10	Amdhika Putra Suhaimi	V B
11	Aqila Yunita Setiawan	V B
12	Ardini Agva Rasyiqah	V B
13	Arga Devin Dwi Fajri	V B
14	Azzahra Wahyu Novita	V B
15	Desvian Ibnu Sava	V B
16	Eiji Natakusuma	V B
17	Erdy David Kurniawan	V B
18	Farhan Risky Asshidqi	V B
19	Faris Naufal	V B
20	Fariz Hardiansyah	V B
21	Fariz Izra Mahendra	V B
22	Iqbal Walindo	V B
23	Keiza Putri Pertiwi	V B
24	Khalid Fisabilillah	V B
25	M. Bagas Algantara	V B
26	Maulana Khafif Pratama	V B
27	Muammar Al-Fathir Onasis	V B
28	Muh. Zorra Zanuar	V B
29	Muhammad Aldivo Revanda	V B
30	Muhammad Alif Perdana Putra	V B

31	Muhammad Elfatih Daniswara	V B
32	Muhammad Farid Aysar Roni	V B
33	Putri Khayla Wildani	V B
34	Rais Aslam Faqri	V B
35	Rizkha Putri Febriani	V B
36	Rizki Aulia Putra	V B



*Lampiran 14***Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian**

**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung ☎0721-780887

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Yuli Yanti, M.Pd.I
Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Telah menerima instrumen penilaian yang berjudul "**Pengaruh Strategi *Joyfull Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung**" yang disusun oleh:

Nama : Ida Miatin
Npm : 1911100314
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pengesahan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah siap diuji cobakan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 8 September 2023
Validator


Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Lampiran 15

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B-11.734/Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Bandar Lampung, September 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MIN 10 Bandar Lampung
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ida Miatin
NPM : 1911100314
Semester/T.A : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

Akan mengadakan penelitian di MIN 10 Bandar Lampung, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 13 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Hj. Nivva Diana, M.Pd.
No. 19660826 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajar/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16**Surat Balasan Penelitian**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10
 Jalan Putri Balau Gg. Abu Bakar Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian
 Telepon (0721) 5603807 ; E-Mail : minsepuluhbalam@gmail.com

Nomor : B- 175/MI.08.10/TL.01/09/2023 16 Oktober 2023
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

Yth. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan
 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 di- Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-1177/Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 tentang Izin Melaksanakan Penelitian pada tanggal 13 September 2023 sampai dengan selesai. Dengan ini Kepala MIN 10 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : **IDA MIATIN**
 NPM : 1911100314
 Semester/T.A : IX (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judu Skripsi : Pengaruh Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Penelitian di MIN 10 Bandar Lampung, dan Data Hasil dari Penelitian tersebut digunakan sebagai Data Penyusunan Skripsi.

Demikian Surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

H. Hidayat Asyrofi A.C., M.Pd.I
 196508202005011005

Lampiran 17
Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen



Kegiatan tahap pembuka pembelajaran (berdoa dan pelaksanaan absensi peserta didik)



Kegiatan *ice breaking* sebelum memulai kegiatan pembelajaran



Tahap Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media audio visual



Kegiatan Tanya jawab antara pendidik dan peserta didik untuk penguatan materi pembelajaran



Tahap Identifikasi peserta didik terhadap materi pembelajaran



Tahap pelatihan peserta didik dengan mengerjakan soal

Lampiran 18

Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol



Kegiatan awal pembuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran



Peneliti memancing keaktifan peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan



Tahap penyampaian materi pelajaran oleh peneliti



Kegiatan Tanya jawab oleh peneliti dan peserta didik

Lampiran 19
Dokumentasi Pengisian Angket Oleh Peserta Didik



Kelas uji coba (V C)



Kelas Eksperimen (V A)



Kelas Kontrol (V B)

Lampiran 20
Hasil Turnitin

PENGARUH STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
4	Latifah. "Pengaruh Penggunaan Metode Thariqah Mubasyarah Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2021 Publication	1%
5	ejournal.ijshs.org Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1%

