

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS III SDN 1 SUKARAJA LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Seminar Proposal Skripsi Guna Memenuhi Sebagian
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Oleh :
Yovika Amalia
NPM : 2211100402

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1447 H/2026 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DIORAMA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS III SDN 1 SUKARAJA LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Seminar Proposal Skripsi Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
Yovika Amalia
NPM : 2211100402

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Prof. Dr. Romlah, M.Pd. I
Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M. Pd

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

1447 H/2026 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *joyfull learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat pada tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah populasi sebanyak 64 peserta didik, Pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* yaitu suatu teknik sampling yang pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara tidak acak atau ada pertimbangan tertentu. Kelas III A sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *joyfull learning*. Sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *mindfull learning*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu atau quasi eskperiment dan desain penelitian adalah *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat, Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat Lampung pada tahun ajaran 2025/2026. Instrument penelitian menggunakan tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 17 soal dan instrument tes sebelum digunakan dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran, dan daya pembeda instrument. Untuk analisis data digunakan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis meggunakan uji t dengan taraf pengujian signifikansi 5% (0,05).

Berdasarkan pengujian uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen atau memiliki varian-varian yang sama, dan hasil uji hipotesis (uji-t) hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari nilai kriteria $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *joyfull learning* terhadap hasil belajar IPAS kelas III di sdn 1 Sukaraja Lampung Barat..

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Joyfull Learning*, Media Diorama, Hasil Belajar IPAS

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Joyful Learning model on the science learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Sukaraja, West Lampung, during the 2025/2026 academic year, with a total population of 64 students. Sampling was conducted using purposive sampling, a technique in which sample members are selected from the population non-randomly or based on specific criteria. Grade 3 Class A, as the experimental class, was treated using the Joyful Learning model. Meanwhile, Grade 3 Class B, as the control class, was treated using the Mindful Learning model.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research method, with a non-equivalent control group design. This study was conducted in Class III of SDN 1 Sukaraja, West Lampung, Way Tenong Subdistrict, West Lampung Regency, Lampung, during the 2025/2026 academic year. The research instrument consisted of a multiple-choice test comprising 17 questions. Prior to use, the test instrument underwent validation, reliability, difficulty level, and discriminative power testing. For data analysis, prerequisite tests were used, namely the normality test, the homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test with a significance level of 5% (0.05).

Based on the normality and homogeneity tests, it was found that the sample was normally distributed and homogeneous, meaning it had equal variances. The results of the hypothesis test (t-test) for IPAS learning outcomes in the experimental class yielded a sig (two-tailed) value of 0.000, which is smaller than the critical value of $\alpha = 0.05$. Therefore, it can be concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected. The conclusion of this study is that the Joyful Learning instructional model has an effect on the IPAS learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Sukaraja, West Lampung.

Keywords: Joyful Learning Instructional Model, Diorama Media, IPAS Learning Outcomes

MOTTO

تَعْجَلْ وَلَا بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ رَّبِّ وَقُلْ وَحْيُهُ إِلَيْكَ يُقْضَىٰ عِلْمًا زِدْنِي {144}

Artinya : *“Dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-Qur'an sebelum disempurnakan wahyuku kepadamu, dan katakanlah: „Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.” ”*

Q.S Thaha : 114

“ Diperjumpakan dengan akhir dan kerampungan kita akan usai dan menyambut garis selesai”
{Nadin Amirza}

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang terucap selain rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan taufiq, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang mana merupakan suri tauli kita dalam menjalani kehidupan, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku, dengan niat, tulus, dan ikhlas, kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Teristimewa dan paling istimewa kedua orang tua penulis bapak Edi Siswanto dan ibu Sri Yunita dua orang panutan dan tersayang penulis terimakasih atas segala sayang, do'a, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti. Meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu kita sama-sama mendo'a kan sebagaimana penulis selalu merayu tuhan agar kalian diberikan umur yang panjang sampai dimana penulis sudah bisa memberikan segalanya, diberikan kesehatan, dan digantikan nya lelah itu dengan kebahagiaan kita. Terimakasih telah setia menunggu penulis berproses tanpa melihat hijaunya rumput orang lain, Kepada bapak penulis berrimakasih atas cucuran kringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi nafkah atas pengorbanan yang tidak mungkin bisa penulis gantikan jasanya. dan untuk ibu penulis berrimakasih atas do'a, motivasi, serta dukungan selama ini, seperti kata-kata yang pernah penulis dengar "tidak akan ku sia-sia kan sakitnya ibu disaat melahirkan ku, untuk tidak menjadi apa-apa" semoga ketulusan srta pengorbanan kalian tergantikan dengan hasil yang diharapkan.
2. Adik-adikku tersayang, untuk adik pertama penulis Enggar Ramadika, kita terlalu canggung untuk sekedar berkata sayang, tetapi percayalah kakak mana yang tidak menyayangi adik nya, yang tidak ingin adik nya jauh lebih hebat, jauh lebih pintar, jauh lebih keren. Dengan langkah yang mungkin tidak akan lancar jika tidak disertai dengan do'a darimu, akan penulis usahakan untuk membuat langkah mu jauh lebih mudah kedepannya. dan untuk adik kedua penulis Qalesya Azleha Humaira, yang senantiasa membuat semangat atas kelucuannya. Kedua adik yang menjadi alasan penulis untuk sukses lebih cepat agar mempermudah jalan kalian menuju kesuksesan masing-masing, semoga keberhasilan dan kebahagiaan selalu menyertai kalian.
3. Almamater ku tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Yovika Amalia lahir pada tanggal 21 Agustus 2004 di Sukaraja, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Lampung. Putri pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Edi Siswanto dan Ibu Sri Yunita.

Penulis mengawali pendidikan dari TK Merpati Emas Sukaraja dan selesai pada tahun 2010, Kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 1 Sukaraja pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2016. Lalu melanjutkan pendidikan di jenjang sekolah menengah pertama di MTS Al Ikhlas Pajar Bulan dan lulus pada tahun 2019. Lalu melanjutkan sekolah menengah atas di MAN 1 Lampung Barat, Liwa dan lulus pada tahun 2022, Kemudian penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2022, pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada tahun 2025 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN dan PPL) di MIMA 4 Sukabumi BandarLampung

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji dan puji syukur untuk Allah SWT karena atas pertolongan, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Shalawat dan salam tak lupa dipanjatkan atas baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat-Nya. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan dengan tulus ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nanang Supriadi, S.Si., M.Sc selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Deri Firmansyah M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak, M. Indra Saputra, M.Pd.I selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Prof. Dr. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing I atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan ilmu, motivasi, bimbingan dan arahan sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. BapakYudesta Erfayliana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu un-tuk membimbing, mengarahkan, memotivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan meberikan ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
7. Ibu Siti Fatimah, S.Pd. MM selaku Kepala Sekolah SDN I Sukaraja Lampung Barat serta seluruh dewan guru di SDN 1 Sukaraja Lampung Barat yang telah memberikan izin dan memberi arahan serta motivasi selama penelitian.
8. Terimakasih kepada Ayah, Ibu dan kedua adikku yang telah memberikan semangat, do'a serta dukungan selama ini.
9. Terimakasih kepada diri saya sendiri, Apresiasi sebesar-besar nya karena telah bertahan dan ber-tanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah dan terus berusaha dari banyaknya ketidakpercayaan, ketakutan dan ketid-ak beranian hingga bisa sampai di titik ini, dan berbahagialah selalu dimanapun berada, semoga tetap menjadi manusia yang baik dan rendah hati.
10. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 15 Juni 2026

Penulis.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	7
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Model Pembelajaran <i>Joyfull Learning</i>	10
1. Pengertian Model Pembelajaran	10
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Joyfull Learning</i>	10
3. Prinsip-Prinsip <i>Joyfull Learning</i>	11
4. Langkah-langkah <i>Joyfull Learning</i>	13
5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Joyfull Learning</i>	14
B. Media Diorama.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Pengertian Media Diorama	15
3. Karakteristik Media Diorama.....	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama	16
C. Hasil Belajar	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Indikator Hasil Belajar	18

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
4. Cara Mengukur Hasil Belajar	20
D. Pembelajaran IPAS	20
1. Devinisi dan Konsep Dasar IPAS	20
2. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran IPAS	21
3. Karakteristik Pembelajaran IPAS Anak Sekolah Dasar	23
E. Kerangka Berfikir	24
F. Pengajuan Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Waktu dan Tempat Penelitian	26
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel	27
3. Teknik Pengumpulan Data.....	27
D. Definisi Operasional Variabel	28
E. Instrumen Penelitian	28
F. Uji Instrumen	30
1. Uji Validitas	30
2. Uji Reliabilitas	30
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	31
4. Uji Daya Pembeda	32
G. Uji Prasarat Analisis.....	33
1. Uji Normalitas.....	33
2. Uji Homogenitas	33
H. Uji Hipotesis.....	34
1. Uji T.....	34
2. Uji Normalized Gain.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Deskripsi Data	36
1. Deskripsi Data Penelitian	36
2. Analisi Uji Coba Instrumen.....	37
3. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest dari Hasil Belajar	43
4. Uji Prasyarat Analisis	44
5. Uji Hipotesis.....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	47
BAB V PENUTUP	50

A. Kesimpulan.....	50
B. Rekomendasi	50
DAFTAR RUJUKAN	51
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	4
TABEL 1.2 Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).....	4
TABEL 3.1 Data Populasi Siswa Kelas III	27
TABEL 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal Penelitian	29
TABEL 3.3 Klasifikasi Uji Reliabilitas	31
TABEL 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	32
TABEL 3.5 Interpretasi Daya Pembeda.....	33
TABEL 3.6 Kriteria N-Gain	35
TABEL 4.1 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	36
TABEL 4.2 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	37
TABEL 4.3 Hasil Uji Validasi Pretest	37
TABEL 4.4 Hasil Uji Validasi Posttest.....	38
TABEL 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Pretest	39
TABEL 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Posttest.....	39
TABEL 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Pretest	39
TABEL 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Posttest.....	40
TABEL 4.9 Hasil Uji Daya Beda Pretest.....	41
TABEL 4.10 Hasil Uji Daya Beda Posttest	41
TABEL 4.11 Kesimpulan Uji Instrumen Pretest	42
TABEL 4.12 Kesimpulan Uji Instrumen Posttest	43
TABEL 4.13 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	43
TABEL 4.14 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	44
TABEL 4.15 Hasil Uji Normalitas.....	45
TABEL 4.16 Hasil Uji Homogenitas Posttest.....	46
TABEL 4.17 Hasil Uji-T	46
TABEL 4.18 Hasil N-Gain	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	2
------------------------------------	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	55
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian	56
Lampiran 3 Surat Kompilasi	57
Lampiran 4 Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas III.....	58
Lampiran 5 Hasil Wawancara	60
Lampiran 6 Dokumentasi Saat Wawancara.....	62
Lampiran 7 Surat Pengesahan Seminar Proposal	63
Lampiran 8 Surat Izin Mengadakan Penelitian.....	64
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian.....	45
Lampiran 10 Soal Uji Coba Pretest	66
Lampiran 11 Soal Uji Coba Posttest.....	70
Lampiran 12 Soal Pretest	74
Lampiran 13 Soal Posttest.....	77
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi.....	80
Lampiran 15 Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen	81
Lampiran 16 Modul Pembelajaran Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 17 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	89
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	90
Lampiran 19 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	94
Lampiran 20 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 21 Hasil Uji Validasi Pretest.....	96
Lampiran 22 Hasil Uji Validasi Posttest	98
Lampiran 23 Hasil Uji Reliabilitas Pretest.....	100
Lampiran 24 Hasil Uji Reliabilitas Posttest.....	100
Lampiran 25 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Pretest.....	101
Lampiran 26 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Posttest	101
Lampiran 27 Hasil Uji Daya Beda Pretest.....	102
Lampiran 28 Hasil Uji Daya Beda Posttest	103
Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas	104
Lampiran 30 Hasil Uji Homogenitas Posttest.....	104
Lampiran 32 Hasil Uji-T	104
Lampiran 33 Hasil N-Gain	105
Lampiran 34 Hasil Uji Turnitin.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis menguraikan secara terperinci mengenai isi dari penelitian ini, disini peneliti menjelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang terdapat dalam judul dengan maksud memberikan gambaran dari semua isi yang terkandung didalamnya. Untuk memperjelas judul yang penulis teliti, maka penulis terlebih dahulu akan menegaskan judul yang ada agar tidak terjadi kerancuan dan kesalah pahaman dari pembaca.

Penelitian ini berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat"**.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari seseorang yang ikut membentuk watak, perbuatan seseorang. atau sumber daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, dan merupakan sebuah hal abstrak yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk social atau memberi perubahan pada apa yang ada disekitarnya.

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya pada karyawan, untuk menuju arah yang lebih positif. bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi misi jauh kedepan.¹

2. Model Pembelajaran *Joyfull Learning*

Pengertian *Joyful Learning* berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan dan *Learning* yang berarti pembelajaran. pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa.²

Model merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam prosesnya. di dalam strategi pembelajaran ada metode pembelajaran yang menjelaskan langkah- langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. tingkatan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut.³

3. Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tebal. kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek. mendefinisikan diorama

¹ Benny Hutahayan, *PENGARUH KEPEMIMPINAN SPIRITUAL DAN MEDIA SOSIAL PADA ROHANI PEMUDA DI GEREJA BATAK KARO PROTESTAN (GBKP) CILILITAN*, (Sleman: CV BUDI UTAMA 2022), hal 177.

² Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKN di SD/MI Kelas Rendah*, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari 2023), hal 112-113

³ Bayu Indra Pramata, *Belajar Anti Boring INOVASI PEMBELAJARAN EFEKTIF*, (Semarang: Cahya GhaniRecpvery 2023), hal

sebagai kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya.⁴

Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.

Dari beberapa deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa diorama adalah suatu kotak yang di dalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya.⁵

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik. Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memiliki pengalaman belajarnya. Sementara itu, hasil belajar juga diartikan sebagai suatu perubahan perilaku peserta didik akibat belajar Menurut Hamalik Beliau mengatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bisa diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Suatu perubahan tersebut bisa kita artikan sebagai terjadinya suatu peningkatan dan juga pengembangan yang lebih baik yang mana sebelumnya yang tidak tahu maka akan menjadi tahu.

5. Mata Pelajaran IPAS

Penerapan konsep IPA dan metode ilmiah dalam kehidupan sehari-hari dinamakan aplikasi. konsep IPA yang diperoleh melalui metode ilmiah dapat dimanfaatkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. konsep IPA tersebut saling menyatu dan berhubungan menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada tingkat sekolah dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah dalam rumpun ilmu mengenai objek yang berupa benda-benda alam dengan aturan-aturan yang umum dan pasti yang berlaku dimanapun dan kapanpun.⁶

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan dan juga maksud tertentu. dalam arti yang sederhana pendidikan sering sebagai suatu usaha yang dilakukan manusia yaitu untuk membina kepribadiannya yang sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan juga kebudayaan kemudian Pendidikan di definisikan sebagai proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, serta proses, cara, dan perbuatan mendidik. Pendidikan tidak hanya sekedar mengajar, tetapi bisa diartikan sebagai suatu proses yang meliputi distribusi informasi, transformasi nilai, serta pembentukan karakter atau kepribadian dalam seluruh aspeknya. oleh karena itu, pengajar di arahkan untuk menghasilkan spesialis dalam bidang tertentu, sehingga fokus dan minat lebih bersifat teknis. pendidikan menjadi penting untuk mencapai keseimbangan dalam perkembangan individu dan juga masyarakat.⁷

⁴ Aminatul Masrifah, MEDIA INTERAKTIF, Cahya Ghani Recovery, (Semarang 2023), hal 11.

⁵ Yuyun Dwi Haryati, MEDIA PEMBELAJARAN, INDIE PRESS, (Bandung 2023), hal 1.

⁶ Dr. Idan Ragil Widiyanto Atmojo, S.Pd., M.Si, Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran IPA dasar, (CV. Panjang Putra Wijaya, 2022), 44-43

⁷ Pupu Saeful Rahmat, Psikologi Pendidikan (Bumi Aksara, 2018), hal 52.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوزُوا فَانْشُرُوزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(QS. Al-Mujadalah [58]:11).

Ayat di atas menekankan pentingnya refleksi atas penciptaan Allah SWT, pemahaman, serta peningkatan ilmu pengetahuan sebagai bagian dari ibadah nya. Pendidikan tidak hanya mencakup aspek agama, tetapi juga pengetahuan umum yang bermanfaat bagi kehidupan individu dan masyarakat. dibandingkan dengan pengajaran, Pendidikan lebih menekankan pengembangan kesadaran dan karakter individu serta masyarakat, serta penyebaran pengetahuan dan juga keterampilan. dengan cara ini, suatu bangsa atau negara mampu mentransfer nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, dan keterampilan mereka kepada generasi mendatang, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik.⁸ Proses belajar mengajar yang sebelumnya terpusat pada guru, menjadikannya sebagai satu-satunya sumberpengetahuan, kini harus bertransformasi. Proses pembelajaran sekarang harusnya fokus pada siswa. Perang pengajar saat ini adalah sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif. Aktivitas pembelajaran harus memberikan pengalaman berhasil, dapat menantang, mendorong, dan juga harus meningkatkan kemampuan berfikir siswa.⁹

Hasil belajar dapat di artikan sebagai perubahan yang di alami individu sebagai akibat dari usaha yang telah mereka lakukan atau interaksi invidu dengan lingkungan sekitarnya. Hasil invidu dapat terlihat dari penilaian yang dilakukan secara berurutan sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dapat dilakukan di awal pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, atau di akhir Pelajaran. Evaluasi yang diterapkan untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar umumnya menggunakan sebuah tes, dan hasil penilaian dari evaluasi tersebut menjadi umpan balik untuk mengukur seberapa jauh keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan nilai yang di dapat, siswa akan memahami kelebihan dan kekurangan mereka.

Kondisi optimal dalam hasil pembelajaran tercapai ketika peserta didik mampu memenuhi tujuan pembelajaran secaralengkap, baik dari segi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), ataupun sikap (afektif). Dalam situasi ini, siswa tidak hanya bisa mengingat dan juga memahami materi pembelajaran yang sedang diberikan, tetapi juga bisa mengimplementasikannya dalam situasi yang nyata serta dapat menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah mereka lakukan sudah berjalan dengan efektif dan memiliki makna. Ciri utama dari hasil belajar yang optimal yaitu ketika sebagian besar siswa mencapai atau bahkan melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).¹⁰

Salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar menjadi aspek krusial dalam upaya peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Akan tetapi, kenyataannya hasil belajar

⁸ Hisan Mursalin, *Wawasan Al-Qur'an Tentang Pendidikan Dan Pengajaran*, (An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam, 14.1 2022), hal 1–23.

⁹ Nurkholis, *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI*, (Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto“, 1.1 2021), hal 24–44.

¹⁰ Mukhlis Sumani, *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Belajar Dan Pembelajaran)*, (ed. by Funky Ds. Sidharjo, Kec. Pulung, Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024). hal 24-25.

peserta didik masih menghadapi berbagai kendala, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang diketahui dari hasil wawancara dengan 3 wali kelas, kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat, di laksanakan pada tanggal 6-7 Januari 2026 yang dilakukan sebagai Pra Penelitian, mengungkapkan beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPAS. Beberapa masalah yang teridentifikasi meliputi : (1) Variasi tingkat hasil belajar diantara peserta didik yang rendah terhadap pembelajaran IPAS, (2) tidak optimalnya pemanfaatan sumber daya, Dimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum dimanfaatkan sepenuhnya, Sehingga mengakibatkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III A, III B, dan III C
SDN 1 Sukaraja Lampung Barat

No	Kelas	Nilai		Jumlah Peserta Didik
		>75	<75	
1	III A	10	11	21 Peserta Didik
2	III B	9	13	22 Peserta Didik
3	III C	9	12	21 Peserta Didik
Total		28	38	64 Peserta Didik

Sumber : Dokumentasi pendidik diolah oleh peneliti (2026).

Berdasarkan tabel 1.1, dari 64 peserta didik kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat tahun ajaran 2025/2026, hanya 28 peserta didik yaitu 44% mencapai standar tuntas 75%, sementara 38 peserta didik lainnya yaitu 56% memerlukan remedial, capaian ketuntasan 44% masuk katagori “Kurang” yaitu 0-69% menurut KKTP Tabel 1.1 kondisi ini menunjukkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat masih redah, Muncul suatu permasalahan yang harus ditemukan solusinya guna menciptakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu cara terciptanya pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga terciptanya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal yaitu melalui pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Tabel 1.2
Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Interpretasi	Persentase Ketuntasan	Kategori
Optimal	>85%	Sangat Baik
Berhasil	70% - 84%	Baik
Perlu Perbaikan	60% - 69%	Cukup
Kurang	<60%	Kurang

Tabel 11 diatas diadaptasi dari pedoman asesmen berbasis kriteria Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) yang memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menentukan ketuntasan sesuai karakteristik tujuan pembelajaran, dikombinasikan dengan praktik penilaian standar jenjang dasar, Di tabel sebelumnya merupakan tabel data nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS peserta didik kelas III MIN 2 Lampung Barat Tahun Ajaran 2025/2026

Media pembelajaran menjadi bahan pendukung untuk menciptakan semangat belajar peserta didik pada materi yang akan disampaikan. Semakin besar semangat peserta didik untuk belajar sehingga makin besar peluang peserta didik menggapai prestasi pada bidang akademik. Pembaruan dalam

media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan semangat belajar peserta didik, karena peserta didik lebih melihat apa yang akan dipelajari terlebih dahulu sebelum mendalami materi yang akan dipelajari. Inovasi pada media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik diharapkan dapat mengubah paradigma peserta didik pada pembelajaran, dan media yang digunakan pada penelitian ini adalah Diorama¹¹

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian diorama merupakan media yang menarik perhatian peserta didik yang dibuat dari suatu skene dalam tiga dimensi dengan paduan warna dan beberapa objek untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda tiga dimensi. Benda-benda berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan materi.

Penggunaan media diorama dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Pembawaannya yang bisa dilakukan sambil bermain dan berkelompok dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basic-nya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹³

Penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif agar dapat membangun dan juga meningkatkan hasil belajar siswa di dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Meskipun media Diorama telah banyak di implementasikan pada berbagai pembelajaran banyak yang belum sepenuhnya di optimalkan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Padahal hasil belajar penting untuk diperhatikan karena menjadi indikator pencapaian tujuan pembelajaran, alat untuk menilai efektivitas metode mengajar, serta sumber umpan balik guru dan siswa, dengan memperhatikan hasil belajar, guru dapat melakukan perbaikan dalam proses mengajar.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi Pendidikan dengan menyoroti pentingnya media pembelajaran yang interaktif yaitu seperti Diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebuah area yang belum banyak di eksplorasi sebelumnya. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan oleh para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih holistik yang tidak hanya memperkuat kompetensi akademik siswa tapi juga mengembangkan keaktifan siswa yang bisa memperbaiki hasil pembelajarannya.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan dapat diidentifikasi permasalahannya, antara lain

1. Hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat masih rendah
2. Peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak karena minimnya model pembelajaran berbasis pengalaman
3. Peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak karena minimnya media pembelajaran yang konkret

¹¹ Ayu Reza Ningrum, *Pembelajaran IPS Pada Jenjang Sekolah Dasar*, (Bandar Lampung: Pustaka Pranala 2024), hal 100-101

¹² Drs. Usep Kustiawan, M.Sn, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*, (Malang: Gunung Samudra, 2021), hal 57-65.

¹³ Indah Pratiwi, S,Pd, M.Pd, *IPA untuk Prndidikan Sekolah Dasar*, (Medan: umsu press 2021), hal 1-5

4. Keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih rendah
5. Fasilitas sekolah yang belum mendukung dalam proses pembelajaran.

Mengingat permasalahan yang ada mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik maka batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung tahun ajaran 2025/2026
2. Materi Yang akan diajarkan pada pembelajaran IPAS di fokuskan pada materi "Peran dan Tanggung Jawab di Sekolah"
3. Penelitian ini memfokuskan pada model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan Media Diorama pada hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

“Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat."

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model *Joyfull Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi Pendidik, Peserta Didik, Madrasah dan Peneliti. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan kemampuan mengajar dengan menggunakan *model joyfull learning* berbantuan media diorama.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu Pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model *joyfull learning* berbantuan media diorama.
- 2) Penelitian ini diharapkan membantu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *joyfull learning* berbantuan media diorama.

c. Bagi Madrasah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan *model joyfull learning* berbantuan media diorama.

- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil akademik peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat membantu peneliti memahami bagaimana model *joyfull learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas III.
- 2) Penelitian ini dapat membantu peneliti mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media diorama sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 3) Penelitian ini dapat membantu peneliti meningkatkan kemampuan penelitian dan analisis data

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk terhindar terdapatnya penyelidikan yang sama, penulis memberi contoh beberapa kajian sebelumnya pada Sebagian jurnal untuk dijadikan rujukan. Kajian peneliti terdahulu tujuannya guna memperoleh perbedaan pada penyelidikan ini. Berikut kajian sebelumnya ini bisa diterangkan antara lain:

1. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Eva Luthfi Fakhru Ahsani, Adiba Praharsini pada tahun 2024, dengan judul penelitian pembelajaran *joyfull learning* dengan *fuzzle game* berbasis eksperimen : meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran ipa Hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyfull learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa telah terbukti, di mana minat belajar di kelas ditemukan terus meningkat atau kriteria minat belajar baik, bahwa kontribusi positif terhadap minat belajar mata pelajaran IPA di kelas VI MI Muhammadiyah 2 Kudus..¹⁴

Penelitian terdahulu dan yang akan di lakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Joyfull learning* sedangkan perbedaannya teletak pada media, variabel y dan tingkatan kelas, penelitian terdahulu menggunakan media *fuzzel game*, mengukur minat belajar peserta didik, dan fokus subjek kelas VI Sedangkan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan media diorama mengukur hasil belajar peserta didik, dan fokus subjek kelas III.

2. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Melvin Melanthon Simanjuntak, Desi Sijabat pada tahun 2025, dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V UPTD SD Negeri 125549 Pematangsiantar hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyfull learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa..¹⁵

Penelitian terdahulu dan yang akan di lakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Joyfull learning*, variabel y nya, dan mata pelajaran, sedangkan perbedaannya teletak dimana penelitian terdahulu fokus pada subjek kelas V Sedangkan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu fokus pada subjek kelas III.

3. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Muhammad Akmal Falih, Devi Budi Rahayu, Mokhammad Miptakhul Ulum pada tahun 2025, dengan judul Pengaruh Metode *Joyfull Learning* Berbasis *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Tegal Pada Mata Pelajaran IPAS, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking* memiliki pengaruh yang signifikan dan sangat besar terhadap minat belajar

¹⁴ Eva Luthfi Fakhru Ahsani, Adiba Praharsini, penelitian pembelajaran *joyfull learning* dengan *fuzzle game* berbasis eksperimen : meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran ipa, (IAIN Kudus)

¹⁵ Melvin Melanthon Simanjuntak dkk, *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV UPTD SD NEGERI 125549 PEMATANGSIANTAR*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 10 No 03 (2025)

siswa kelas V MIN 1 Tegal pada mata pelajaran IPAS..¹⁶

Penelitian terdahulu dan yang akan di lakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Joyfull learning* dan mata pelajaran nya sedangkan perbedaannya terletak pada variabel y dan fokus subjek nya dimana penelitian terdahulu mengukur minat belajar peserta didik dan fokus subjek kelas V Sedangkan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu mengukur hasil belajar peserta didik dan fokus subjek kelas III

4. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Nahdatul Amna, Karina Wanda pada tahun 2024, dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Berbantuan Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Swasta Tanjung Anom, Hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis prezi dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman berbudaya pada siswa kelas III. Hasil tersebut ditunjukkan terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,615 dengan kriteria sedang..¹⁷

Penelitian terdahulu dan yang akan di lakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Joyfull learning*, tingkatan kelas dan variabel y sama sedangkan perbedaannya terletak pada media dan mata pelajaran nya, penelitian terdahulu menggunakan media Presentasi Prezi dan mata pembelajaran IPS Sedangkan yang akan dilaksanakan oleh peneliti menggunakan media diorama dan mata pelajaran IPAS

5. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Fatima Tuzzahra, Arjudin, Asri Fauzi-pada tahun 2024, dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematik Kelas III SDN 26 Ampenan, Hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyfull learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa telah terbukti, di mana minat belajar di kelas ditemukan minat belajar peserta didik membaik..¹⁸

Penelitian terdahulu dan yang akan di lakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Joyfull learning* dan tingkatan kelas yang sama sedangkan perbedaannya terletak pada media, mata pelajaran dan variabel y nya penelitian terdahulu menggunakan media papan pintar, mata pelajaran matematika dan mengukur minat belajar peserta didik Sedangkan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan media diorama, mata pelajaran IPAS dan mengukur hasil belajar peserta didik.

Dari penelitian terdahulu yang sudah disebutkan dan dijelaskan di atas terdapat beberapa perbedaan yang ada dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu sudah banyak yang menjelaskan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap minat belajar, keaktifan, dan juga motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini peneliti membahas mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Selain itu dari penelitian terdahulu belum ada penelitian yang membahas mengenai *Joyfull Learning* dan media diorama di SDN 1 Sukaraja Lampung Barat.

¹⁶ Muhammad Akmal Falihi dkk, PENGARUH METODE JOYFULL LEARNING BERBASIS ICE BREAKING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MIN 1 TEGAL PADA MATA PELAJARAN IPAS, MEDIA DIDAKTIKA, Vol. 11, No. 2 (2025)

¹⁷ Nahdatul Amna, Pengaruh Penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Berbantuan Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Swasta Tanjung Anom, (2024)

¹⁸ Fatima Tuzzahra dkk, Pengaruh Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematik Kelas III SDN 26 Ampenan, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, vol 9 no 4 (2024)

H. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan Skripsi ini terdiri atas tiga bagian yakni bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing bagian itu diuraikan seperti berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan, halaman pengesahan, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian isi ialah bagian inti dalam penulisan skripsi. Bagian isi terdiri atas lima BAB yakni seperti berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai penegasan judul, latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan,

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penulisan skripsi, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi mengenai waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas data, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis data.

BAB V: PENUTUP

Berisi mengenai simpulan dan rekomendasi

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri atas daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang digunakan dalam penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Joyfull Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Kementerian Pendidikan Nasional adalah suatu rencana mengajar yang memperlihatkan “pola pembelajaran” tertentu.¹⁹ Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.²⁰ model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah. Model pembelajaran terbentuk apabila pendekatan, strategi dan metode teknik bahkan taktik sudah terangkai menjadi satu kesatuan utuh.²¹

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa Model pembelajaran adalah rencana mengajar yang menggambarkan cara guru mengajar dari awal sampai akhir. Ini seperti kerangka kerja yang mencakup pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran ini membantu guru mengatur kegiatan pembelajaran secara sistematis, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif. Model pembelajaran terbentuk ketika semua komponen pembelajaran sudah terintegrasi menjadi satu kesatuan yang utuh.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Joyfull Learning*

Pengertian *Joyful Learning* berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan dan *Learning* yang berarti pembelajaran. pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Menurut Multiple Intelligences, mendukung model ini dengan mengakui keberagaman gaya belajar siswa yang bisa difasilitasi melalui aktivitas yang kreatif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Paulo Fraire, *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.²²

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah rancangan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana yang membebaskan siswa untuk berani mencoba, bertindak, bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga perhatian siswa dapat dipusatkan secara penuh pada pembelajaran. Fadila juga berpendapat bahwa *joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) antara guru dan siswa yang memiliki suatu koneksi yang kuat. *joyful learning* adalah pembelajaran yang tidak ada di dalamnya tekanan fisik maupun mental. Adanya tekanan hanya akan mengerdilkan pikiran siswa. Menurut Bambang, *joyful learning* ialah membuat pembelajaran dalam kelas jadi menyenangkan dan tidak monoton. Dan menurut Armanto, *joyful learning* yaitu sebuah pendekatan yang dapat membuat siswa memiliki motivasi untuk terus mencari tahu dan terus belajar.²³

¹⁹ Salamun, Ana Widyastuti dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif* (Yayasan Kita Menulis 2023), hal 2

²⁰ Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2022), hal 19.

²¹ Nana Hendracita, *Model Model Pembelajaran SD*, (Bandung: Multi Kreasi Press 2021), hal 2

²² Lia Amelia, *PEMANFAATAN STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran, vol 18, no 2, (2023), hal 8.

²³ Hikmah, *Joyfull Learning Solusi Meningkatkan Kemampuan Berbicara*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia, 2022), hal 30.

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa Pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah sistem pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan fisik dan psikologis, serta memotivasi siswa untuk belajar dengan penuh minat dan keterlibatan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berani mencoba, bertindak, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga perhatian mereka dapat dipusatkan secara penuh pada pembelajaran. *Joyful Learning* juga diartikan sebagai pembelajaran yang tidak monoton, membuat siswa memiliki motivasi untuk terus belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif

3. Prinsip-Prinsip *Joyfull Learning*

Dalam praktiknya, pembelajaran inovatif menggunakan pendekatan yang mengacu pada *joyfull learning* sehingga guru berperan untuk mendesain proses pembelajaran yang mengacu pada kebutuhan siswa. Fungsi dari seorang pendidik yaitu menganut sistem "Tut Wuri Handayani, ing madya manguk karso, ing ngarso sung tulodo". Dengan prinsip tersebut siswa dituntut untuk dapat mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan baik sehingga guru ikut memantau sembari memberikan evaluasi yang telah dilakukan peserta didik.

Berikut prinsip-prinsip pembelajaran inovatif.

a. Berpusat pada Peserta Didik (*Learner-Centered Approach*)

Prinsip utama pembelajaran inovatif adalah berpusat pada peserta didik. Artinya, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi. Guru bertugas sebagai fasilitator, mentor, dan katalisator yang membantu siswa menemukan makna melalui pengalaman belajar yang relevan. Pendekatan ini menuntut pemahaman mendalam terhadap karakteristik, gaya belajar, dan kebutuhan siswa. Prinsip ini sangat selaras dengan konsep kurikulum Merdeka yang menekankan pada aspek diferensiasi dan kemandirian belajar. Pada tahap ini guru perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan merefleksikan hasil belajarnya.

b. Berbasis Kolaborasi dan Partisipasi Aktif

Pembelajaran inovatif menekankan pentingnya kolaborasi antar peserta didik maupun antara guru dan peserta didik. Proses kolaboratif meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Johnson (2019), pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan struktur kerja kelompok yang efektif dapat meningkatkan hasil akademik dan memperkuat motivasi intrinsik siswa. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang mendorong partisipasi aktif melalui diskusi, proyek kelompok, atau peer teaching.

c. Kontekstual dan Relevan dengan Dunia Nyata

Prinsip kontekstual menegaskan bahwa pembelajaran harus dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik agar bermakna dan mudah dipahami. Pendekatan ini dikenal dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menempatkan pengalaman konkret sebagai jembatan menuju pemahaman konsep abstrak. Guru diharapkan mampu mengaitkan materi pelajaran dengan fenomena sosial, lingkungan, dan budaya lokal. Misalnya, dalam pelajaran IPS, siswa diajak menganalisis isu lingkungan di daerah mereka untuk menemukan solusi berbasis komunitas. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup, relevan, dan menumbuhkan empati sosial.

d. Mengintegrasikan Teknologi Secara Bermakna

Pembelajaran inovatif tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi dalam prosesnya. Teknologi tidak hanya berperan sebagai penggunaan sederhana, melainkan dari teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar (*meaningful integration*). Teknologi dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu melalui peningkatan

personalisasi, aksesibilitas dan interaktivitas. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep yang kompleks dengan cara menarik yaitu aplikasi kuis interaktif, penggunaan *Learning Management System* (LMS), dan simulasi virtual. Adanya integrasi teknologi dapat juga membantu memungkinkan pembelajaran berlangsung secara hybrid (penggabungan antara online dan offline) kemudian memberikan fleksibilitas terhadap siswa baik ruang dan waktu.

e. Mendorong Kreativitas dan Inovasi

Pembelajaran inovatif menekankan pada prinsip membuka ruang pada peserta didik untuk mampu berpikir kreatif, tidak takut akan kegagalan dan mendukung untuk berani mencoba hal baru. Dalam hal ini Guru berperan penting dalam membangun kelas dengan atmosfer yang aman untuk bereksperimen. Sebagai contoh dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) peserta didik diarahkan untuk dapat merancang solusi dan diberi tantangan terhadap masalah. Proses yang dilalui oleh peserta didik dapat memicu inovasi dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

f. Mendorong Refleksi dan Metakognisi

Prinsip penting selanjutnya yaitu mendorong refleksi diri (*selfreflection*) dan metakognisi. Pembelajaran inovatif mendorong agar peserta didik secara sadar dan paham terhadap proses berpikirnya sendiri. bahwa metakognisi membantu peserta didik merencanakan, memantau, dan mengevaluasi strategi belajarnya sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Guru dapat memberikan fasilitas seperti refleksi, diskusi akhir sesi dan portofolio. Aktivitas reflektif seperti ini dapat menumbuhkan kemandirian, adaptasi terhadap tantangan baru dan tanggung jawab.

g. Adaptif terhadap Perubahan dan Fleksibel

Pembelajaran inovatif mendukung untuk dapat terus adaptif terhadap dinamika sosial, budaya dan teknologi. Guru perlu memiliki fleksibilitas dalam memilih strategi yang sesuai dengan konteks dan karakteristik peserta didik. guru inovatif tidak terpaku pada satu metode, melainkan terus bereksperimen dan mengevaluasi efektivitas pendekatannya. Fleksibilitas juga berarti membuka ruang untuk umpan balik (*feedback*) yang konstruktif, baik dari siswa maupun rekan sejawat. Dengan demikian, pembelajaran menjadi proses yang terus berkembang dan relevan dengan kebutuhan zaman.

h. Berorientasi pada Pembelajaran Sepanjang Hayat (*Lifelong Learning*)

Prinsip terakhir adalah pembelajaran inovatif harus menanamkan semangat belajar sepanjang hayat. Dalam era perubahan cepat, kompetensi yang relevan hari ini bisa menjadi usang dimasa yang akan datang. Maka dari itu, pendidikan harus menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan belajar mandiri, dan kesiapan untuk terus memperbaiki diri.²⁴

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa guru perlu mencontohkan perilaku sebagai pembelajar aktif melalui refleksi profesional dan pembaruan kompetensi. Dengan menanamkan nilai *lifelong learning*, pendidikan tidak hanya menghasilkan lulusan cerdas, tetapi juga tangguh dan adaptif. Prinsip-prinsip dalam pembelajaran inovatif tersebut menekankan pada transformasi paradigma yang sebelumnya fokus kepada guru kemudian menuju pembelajaran berbasis pada peserta didik. Hal ini berlandaskan pada nilai-nilai yang kreatif, adaptif, kolaboratif, kontekstual dan reflektif yang saling memperkuat. Dalam implementasinya guru perlu menginternalisasi prinsip-prinsip tersebut agar pembelajaran tidak hanya informatif, namun juga transformatif, sehingga dapat mengubah cara berpikir, bertindak dan bersikap untuk menuju pembelajaran sepanjang hayat.

²⁴ Lusiana Rahmatiana dkk, *Pembelajaran Mindful, Meaningful, dan Joyful*, (Malang: Litnus 2025), hal 5-7.

4. **Langkah-langkah *Joyfull Learning***

Dari prinsip-prinsip di atas dapat dikatakan bahwa *Joyfull learning* adalah model pembelajaran yang inovatif dan kreatif atau proses belajar mengajar dengan situasi yang menyenangkan dengan mengedepankan kegembiraan dan kegairahan peserta didik untuk mengimbangi kerja otak kanan dan otak kiri agar bekerja secara maksimal yang dapat membuat siswa menikmati situasi belajar dan semangat untuk terlibat penuh selama proses belajar mengajar berlangsung. Berikut merupakan proses pembelajaran *Joyfull Learning* yang terdiri dari empat tahapan yaitu, a) persiapan, b) penyampaian, c) pelatihan dan d) penutup.

- a. Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar, pada tahapan ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membuat siswa dapat keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk menyingkirkan rintangan-rintangan yang dapat memperlambat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan merangsang minat serta rasa ingin tahu siswa.
- b. Tahap penyampaian Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang berkaitan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya. Dalam pembelajaran tahap ini dimaksud untuk mentransfer informasi mengenai materi belajar kepada siswa secara positif dan menarik sehingga siswa dapat merasakan kebermaknaan dalam proses pembelajaran yang mereka alami.
- c. Tahap pelatihan Pada tahap ini pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain, dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar atau animasi yang dapat membuat siswa tertarik dan senang pembelajaran. Khusus metode kuis siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d. Tahap penutup pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai saran refreking bagi siswa.²⁵

Joyfull Learning dapat dilakukan dengan memotivasi tumbuhnya harga diri yang positif kepada anak dan memberikan lingkungan dan kondisi yang tepat untuk semua anak. Dengan kata lain, semua anak merasakan bahwa:

- a. Kontribusi mereka sekecil apa pun dihargai
- b. Mereka merasa aman (fisik dan psikis) dalam lingkungan belajar
- c. Gagasan mereka dihargai.

Dengan kata lain anak harus dihargai apa adanya. Mereka harus merasa aman, bisa mengekspresikan pendapatnya, dan sukses dalam belajarnya. keramahan inilah yang membantu anak-anak menikmati belajar dan guru bisa memperkuat rasa senang ini melalui penciptaan kelas yang lebih "menyenangkan". Oleh karena itu guru diharapkan untuk tidak membatasi argumen siswa, karena dengan mendengarkan argumen siswa merasa lebih diperhatikan dan merasa nyaman berada di kelas. Selain itu penataan kelas juga bisa membuat siswa merasa nyaman dan senang berada di dalam kelas.

²⁵ Deni Mustopa dkk, *Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Tinjauan Psikolinguistik), Jurnal Bahasa dan Linguistik Vol.8 No.2 (2020), hal 111-112

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa *Joyful Learning* adalah model pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Prosesnya terdiri dari 4 tahap: Persiapan, Penyampaian, Pelatihan, dan Penutup. Guru harus memotivasi siswa, menghargai kontribusi mereka, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Joyfull Learning*

Beberapa kelebihan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah sebagai berikut.

- a. Suasana belajar rileks dan menyenangkan. dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan, akan menjadikan belajar siswa lebih ringan dan menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami stres atau tekanan dalam belajarnya.
- b. Banyak strategi yang bisa diterapkan. ada banyak jenis metode pada *joyfull learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dan metode lainnya sehingga guru dapat menentukan sendiri jenis metode yang diterapkan.
- c. Merangsang kreativitas dan aktivitas. kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak kita dan mengombinasikannya dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. demikian juga jika kita menggunakan metode *joyfull learning*, kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada pada memory kita untuk kemudian mengombinasikan dan memadukan informasi tersebut dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru. hal ini membuat guru lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Dengan penguasaan materi yang mantap, guru dapat mendesain dan membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan berbagai variasi sehingga para siswa mengikutinya dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Kekurangan Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

- a. Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.
- b. Guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi agar siswa tidak bosan.
- c. Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena strategi pembelajaran *joyfull learning* harus diterapkan dengan banyak metode pembelajaran.²⁶
- d. Sulit diterapkan dalam kelas besar atau minim fasilitas, kelas yang padat, kurang sumber daya, atau minim alat peraga menyulitkan penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan secara maksimal.
- e. Rentan disalahpahami sebagai tidak serius, beberapa pihak (orang tua, manajemen sekolah) mungkin memandang pembelajaran yang terlalu menyenangkan sebagai kurang disiplin atau bermain-main.²⁷

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa *Joyful Learning* memiliki beberapa kelebihan, seperti menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mengalami stres atau tekanan dalam belajar. namun, *Joyful Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Pertama, jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, maka kelas dapat menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan, dll Dengan demikian, *Joyful Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif jika diterapkan dengan baik dan benar. Guru harus dapat mengelola kelas dengan baik, memiliki kreativitas yang tinggi, dan menguasai berbagai metode pembelajaran untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

²⁶ Dr. Asep Maulana, M.Pd., *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2025), hal 157.

²⁷ Lusiana Rahmawati, Tamsik Udin, *Pembelajaran Minndful, Meaningfull, dan Joyfull*, (Kota Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025), hal 25

B. Media Diorama

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari kata “*medium*”. Kata ini berasal dari bahasa latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “*medium*” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi.²⁸ Bisa juga diartikan sebagai alat atau prantara, baik berbentuk fisik ataupun non fisik, tercetak maupun *audiovisual* yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik²⁹

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa Media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga memudahkan proses komunikasi dan pembelajaran. Media dapat berupa fisik, non-fisik, tercetak, atau audiovisual.

2. Pengertian Media Diorama

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Moedjion media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi berpendapat media diorama adalah gambaran tiga dimensi yang menggambarkan sebuah pemandangan yang sebenarnya yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil dari bentuk aslinya.

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan atau objek yang sebenarnya. Menurut Pratiwi diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian. Menurut H. Ryandra Ashar dan Suryani Diorama merupakan media yang menarik perhatian peserta didik yang dibuat dari suatu skene dalam tiga dimensi dengan paduan warna dan beberapa objek untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda tiga dimensi. Benda-benda berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan materi

Diorama menurut Mukti Prabowo adalah suatu kotak yang di dalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya. Diorama dapat dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau proses agar yang melihat tertarik melihat isi tersebut.³⁰

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa Diorama adalah gambaran tiga dimensi mini yang menggambarkan pemandangan atau objek sebenarnya dalam ukuran kecil. Diorama dibuat dengan menggunakan objek-objek tiga dimensi dan latar belakang yang sesuai untuk memperagakan suatu keadaan. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian atau proses dengan cara yang menarik dan interaktif.

3. Karakteristik Media Diorama

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Asrotun mengemukakan karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaanya praktis dan tidak memerlukan banyak proses
- b. Menyajikan materi secara terpadu, dengan kata lain mudah untuk dipahami oleh siswa.
- c. Melibatkan siswa dalam penggunaannya
- d. Penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak
- e. Mengatasi ruang, waktu dan indera³¹

²⁸ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal 5.

²⁹ Aria Indah Susanti, M.Pd., *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management 2021), hal 29

³⁰ Aprilia Nurhasanah dkk, *Pengembangan Manfaat Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Bangun Ruang Bagi Guru Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Pengembangan Masyarakat Islam*, vol. 18, no. 1(2024), hal 3-4.

³¹ Muhamad Januariipin, M.Pd.I, *Buku Ajar Media Teknologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: K-Media 2023), Hal84.

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa media memiliki karakteristik yang dapat membangkitkan rangsangan indra dan sesuai dengan tingkat hirarki belajar. Karakteristik tersebut antara lain: media dapat digunakan secara praktis dan tidak memerlukan banyak proses, menyajikan materi secara terpadu sehingga mudah dipahami oleh siswa, melibatkan siswa dalam penggunaannya, penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Dengan demikian, media dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran

4. Langkah-Langkah Pembuatan Diorama

Pembuat media diorama yang baik maka perlu diperhatikan langkah-langkah dalam pembuatan media diorama. Berikut ini menurut Aswat adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Membuat sketsa cakupan materi.
- c. Membuat rancangan diorama.
- d. Menyiapkan peralatan dan bahan.
- e. Membuat bingkai dan alas media yang akan digunakan.
- f. Membuat latar media.
- g. Membuat dataran.
- h. Menambahkan hal-hal detail.
- i. Melengkapi figure dalam media misalnya rumput, bebatuan, sungai, jembatan, hewan miniature atau tokoh lainnya
- j. Tahap *finishing*.

Pembuatan media diorama yang baik harus dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah perencanaan yang meliputi penentuan tema sesuai materi, pembuatan sketsa, dan rancangan diorama. Tahap kedua adalah pembuatan dengan menyiapkan alat bahan, lalu membuat bingkai, alas, latar, dan dataran. Tahap terakhir adalah penyempurnaan dengan menambahkan detail seperti rumput, bebatuan, figur miniatur, dan tahap finishing. Jadi, keberhasilan diorama ditentukan oleh pengerjaan yang sistematis mulai dari konsep, bentuk dasar, hingga detail akhir agar menjadi media pembelajaran yang efektif.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Menurut Moedjino dalam Zubaidi dan Lidyawati media 3 dimensi memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya :

- a. Meberikan pengalaman secara langsung
- b. Penyajian secara konkrit
- c. Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- e. Dapat menunjukkan akar suatu proses secara jelas

Selain beberapa kelebihan diatas media 3 dimensi juga memiliki beberapa kekurangan kekurangan media 3 dimensi antara lain :

- a. Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- b. Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar
- c. Perawatannya rumit
- d. Dalam pembuatannya memerlukan waktu dan biaya

Selain tiga kekurangan diatas kekurangan media 3 dimensi bisanya media3 dimensi membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi untuk memakai ataupun membuatnya.³²

Pengertian diatas dapat dimaknai bahwa media 3 dimensi memiliki beberapa kelebihan, seperti memberikan pengalaman langsung kepada pengguna, penyajian yang konkrit dan

³² Rahmad Aditya Pratama dkk, *Pemanfaatan Media Pembelajaran 3 Dimensi Untuk Materi Kecerdasan Buatan Dalam Mata Kuliah Kecerdasan Buatan*, Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer, vol.2 no.1(2022), hal 4.

nyata, serta dapat menunjukkan objek secara utuh. namun media 3 dimensi juga memiliki beberapa kekurangan, seperti tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, memerlukan ruang besar untuk penyimpanan, dan perawatannya yang rumit. Selain itu, media 3 dimensi juga membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi untuk memakai ataupun membuatnya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik. Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memiliki pengalaman belajarnya. Sementara itu, hasil belajar juga diartikan sebagai suatu perubahan perilaku peserta didik akibat belajar Menurut Hamalik Beliau mengatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bisa diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Suatu perubahan tersebut bisa kita artikan sebagai terjadinya suatu peningkatan dan juga pengembangan yang lebih baik yang mana sebelumnya yang tidak tahu maka akan menjadi tahu.

Menurut Goff dkk, hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik. Menurut Taksonomi Bloom Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek, pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani, etis, atau budi pekerti, dan sikap. hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari.

Pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses pengubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.

Adapun Hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Jadi Hasil belajar adalah merupakan penilaian hasil-hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf,

maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai seseorang. Hasil belajar tersebut berupa pengalaman yang menyangkut segi kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu, dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi. artinya apa hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, Penetapan indikator harus mengacu pada ketiga ranah belajar (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Pada penetapan indikator dan tujuan pembelajaran ini harus secara jelas dan tegas menunjukkan jenis sikap apa yang akan dikembangkan pada siswa, kemudian bagaimana kondisi dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut, dan teknik jenis penilaian apa yang sesuai untuk mengevaluasi tujuan tersebut.

- a. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir antara lain yaitu: 1) Mengingat: Menjelaskan jawaban faktual, menguji ingatan, pengenalan. 2) Memahami : Menerjemahkan, menjabarkan, menafsirkan, menyederhanakan, dan membuat perhitungan. 3) Menerapkan: Memahami kapan menerapkan, mengapa menerapkan, dan mengenali pola penerapan ke dalam situasi baru, tidak biasa dan agak berbeda atau berlainan. 4) Menganalisis: Memecahkan ke dalam bagian, bentuk dan pola 5) Menilai: Berdasarkan kriteria dan menyatakan mengapa ?. 6) Menciptakan: Menggabungkan unsur-unsur ke dalam bentuk atau pola yang sebelumnya kurang jelas
- b. Ranah afektif adalah ranah yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. kompetensi peserta didik yang mencerminkan afektif yang baik dapat terlihat dari sikap kedewasaan yang sesuai dengan usia dan perkembangan peserta didik dan tercermin pada perilaku atau attitude sehari-hari pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. ada beberapa contoh perilaku yang mencerminkan sikap atau afeksi yang baik dari peserta didik, seperti disiplin dalam menjalankan semua kewajibannya terkait proses pembelajaran, bertanggung jawab atas apa yang dilakukan, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, menghormati serta menghargai guru dan teman sebaya, dan sebagainya.
- c. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Terdapat lima aktivitas untuk mengkategorikan kemampuan psikomotorik yang dimulai dari yang paling sederhana meningkat menjadi ke hal yang rumit. Kategori tersebut terdiri dari Meniru (Imitation). Meniru tindakan dari yang ditunjukkan orang lain: mengamati kemudian mereplikasi.³³

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi tolak ukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat ditentukan oleh kondisi peserta didik dan lingkungannya. Ada banyak yang mempengaruhi hasil belajar. Berikut beberapa pandangan terkait hasil belajar. keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan, dan instrumen (kurikulum, guru, model dan metode mengajar). faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu dari

³³ Rinawati, *Implementasi Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*, (IAIN Pontianak Press 2021), hal 115-117.

dalam individu seperti faktor jasmani, psikologi, dan faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat.³⁴ faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a. Faktor internal (dalam) yang terdiri dari faktor jasmani seperti kesehatan, cacat tubuh. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah mengutamakan kesehatan jasmani agar tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan bekerja, tidus makan, olahraga, dan psikologis. Faktor psikologis dapat mempengaruhi proses belajar siswa seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua, yaitu: kelelahan jasmani dan rohani.
- b. Faktor eksternal (luar) terdiri faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, orang tua dan latar belakang kebudayaan dan faktor sekolah yang meliputi guru sebagai pengajar, metode mengajar, alat pengajaran, disiplin sekolah, relasi guru dengan siswa, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1). Motivasi. Tingkat motivasi seseorang sangat mempengaruhi keefektifan seseorang dalam belajar. Motivasi internal seperti minat dan tujuan pribadi, serta motivasi eksternal seperti dorongan dari orang lain dapat berperan penting dalam menentukan seberapa keras seseorang belajar dan seberapa baik mereka menyerap materi.
- 2). Metode pembelajaran. Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan memiliki dampak besar pada hasil belajar. Metode yang interaktif, terlibat, dan disesuaikan dengan gaya belajar individu cenderung lebih efektif daripada metode yang pasif atau tidak sesuai.
- 3). Kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran dan dukungan dari guru berperan penting dalam hasil belajar. Guru yang dapat menyampaikan materi dengan jelas, merangsang minat siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa.
- 4). Lingkungan belajar. Lingkungan di mana pembelajaran berlangsung mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan belajar yang nyaman, terorganisir, dan mendukung memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk fokus dalam menyerap informasi secara lebih baik.
- 5). Kondisi kesehatan. Kondisi kesehatan seseorang dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang merasa sehat secara fisik dan stabil secara emosional akan lebih mampu untuk berkonsentrasi untuk belajar dengan baik sehingga dapat mengingat informasi dengan lebih baik.
- 6). Kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif seseorang seperti kemampuan untuk memproses informasi, memecahkan masalah, dan mengingat informasi berperan penting dalam hasil belajar. Individu dengan kemampuan kognitif yang lebih baik lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran.
- 7). Dukungan keluarga dan teman. Dukungan dari keluarga, teman, dan rekan sebaya dapat mempengaruhi hasil belajar. Dukungan sosial ini dapat berupa dukungan sosial, motivasi, atau pemberian bantuan dalam belajar.
- 8). Penggunaan teknologi. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan teknologi yang bijaksana dan terarah dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran.

³⁴ Mu'in, Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia 2024), hal 55.

9). Kebutuhan individual. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda. Mengakomodasi kebutuhan individu dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan minat siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, guru dapat lebih efektif dalam merancang lingkungan dan program pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa.³⁵

4. Cara Mengukur Hasil Belajar

Pengukuran ditandai dengan pemberian angka atau skor pada sesuatu yang kita ukur dengan menggunakan alat ukur yang tepat. Misalnya kita mengukur pengetahuan (kognitif) maka kita gunakan alat ukur (instrumen) adalah tes. Hasil dari pada tes berupa pemberian angka atau skor kepada peserta didik. pengukuran pada dasarnya merupakan kegiatan penentuan angka bagi objek secara sistematis. Penentuan angka ini merupakan usaha untuk menggambarkan karakteristik suatu objek. Kemampuan seseorang dalam bidang tertentu dinyatakan dengan angka. Dalam menentukan karakteristik individu pengukuran yang dilakukan harus sedapat mungkin mengandung kesalahan yang kecil. Kesalahan yang terjadi pada pengukuran ilmu-ilmu alam lebih sederhana dibanding dengan kesalahan pengukuran pada ilmu-ilmu sosial. Kesalahan pada ilmu-ilmu alam sebagian besar disebabkan alat ukurnya, sedang kesalahan pengukuran pada ilmu-ilmu sosial disebabkan oleh alat ukur, cara mengukur, dan keadaan objek yang diukur.

Penjelasan ini mempertajam pemahaman kita tentang pengukuran hasil belajar yaitu pemberian angka yang tepat dengan alat ukur yang tepat pula. Dalam mengukur hasil belajar pada ilmu-ilmu alam lebih sederhana dibandingkan dengan ilmu-ilmu sosial. Misalnya dalam ilmu sosial kita ingin mengetahui persepsi masyarakat terhadap kualitas pendidikan di suatu tempat, maka tentunya kita harus berpikir bagaimana alat ukurnya yang tepat, bagaimana mengukurnya dari objek tersebut. Dan kita harus meminimalisasi kesalahan yang kita lakukan dalam pengukuran. Demikian halnya pengukuran hasil belajar kita juga menggunakan alat ukur yang tepat, cara mengukur yang benar dari ranah pengetahuan (kognitif), Sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Pengukuran hasil belajar merupakan suatu penetapan angka atau skor (kuantifikasi), maupun penetapan kualifikasi dengan menggunakan alat ukur yang tepat. Data hasil pengukuran dapat berupa skala nominal, ordinal, interval dan rasio, tergantung pada objek yang kita ukur. Skala nominal, ordinal, interval dan rasio merupakan skala pengukuran. skala pengukuran merupakan seperangkat aturan yang diperlukan untuk mengkuantitatifkan data pengukuran dari suatu variabel. Artinya bahwa dalam proses mengukur yang hasil ukurnya berupa data-data kuantitatif maka digunakan skala pengukuran pada skala nominal, skala ordinal, skala interval dan skala rasio.³⁶

D. Mata Pelajaran IPAS

1. Devinisi dan Konsep Dasar IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang dasarnya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada Kurikulum Merdeka.

³⁵ Haryanto, *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia 2022), hal 98.

³⁶ Yahya Hairun, *EVALUASI DAN PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN*, (Deepublish Publisher 2020), hal 72.

Pengertian IPAS juga tertulis pada Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022 berikut ini.

"Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya."

Untuk mendalami bagaimana mata pelajaran IPAS, maka perlu dipahami terlebih dahulu hakikat dari masing-masing aspek pemahamannya yaitu IPA dan IPS. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memiliki tiga sudut pandang yang diantaranya dari segi: produk, proses, dan pengembangan sikap. Ini artinya, belajar IPA akan melalui tahap-tahapan dari dimensi proses, dilanjutkan dengan bagaimana bentuk produknya (hasilnya), dan dilengkapi dengan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketiga hal tersebut memang saling terkait dan harus dilaksanakan dalam mata pelajaran IPA.³⁷

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Powler yang dikutip oleh Usman, menyatakan bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh seseorang atau beberapa orang dengan eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten. Sains melatih anak berpikir kritis dan objektif. Objektif artinya sesuai dengan obyeknya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengalaman melalui panca indra. Oleh sebab itu, pengajaran pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memiliki fungsi dan tujuan tertentu sehingga diajarkan dan dimasukkan kedalam kurikulum di sekolah.³⁸

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan suatu kajian ilmu yang membahas tentang alam dan seisinya yang tersusun secara sistematis yang berdasarkan hasil pengamatan, eksperimen dan observasi yang dilakukan oleh manusia.

2. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari pembelajaran IPAS maka kita perlu memahami manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Selain itu, ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini. Berikut manfaat lainnya dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):

- a. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
- b. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam
- d. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.

³⁷ Siti Muvidah Nur Afifah, *Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS*, (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery 2023), hal 99.

³⁸ Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd, *IPA untuk Pendidikan Sekolah Dasar*, (Medan: umsu press 2021), hal 1-5

- f. Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- g. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
- h. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- i. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
- j. Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.
- k. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.³⁹

Berdasarkan hal tersebut manfaat dalam pembelajaran IPA sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat: Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

³⁹ Satriawati, S.Pd, M Pd., *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Ruang Tentor 2022), hal 2.

⁴⁰ Dr. Muhamad Jalil, M. Pd., *INOVASI PEMBELAJARAN IPA SA/MI*, (Ponorogo Jawa Timur: NAJAH 2022), hal 167.

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS Anak Sekolah Dasar

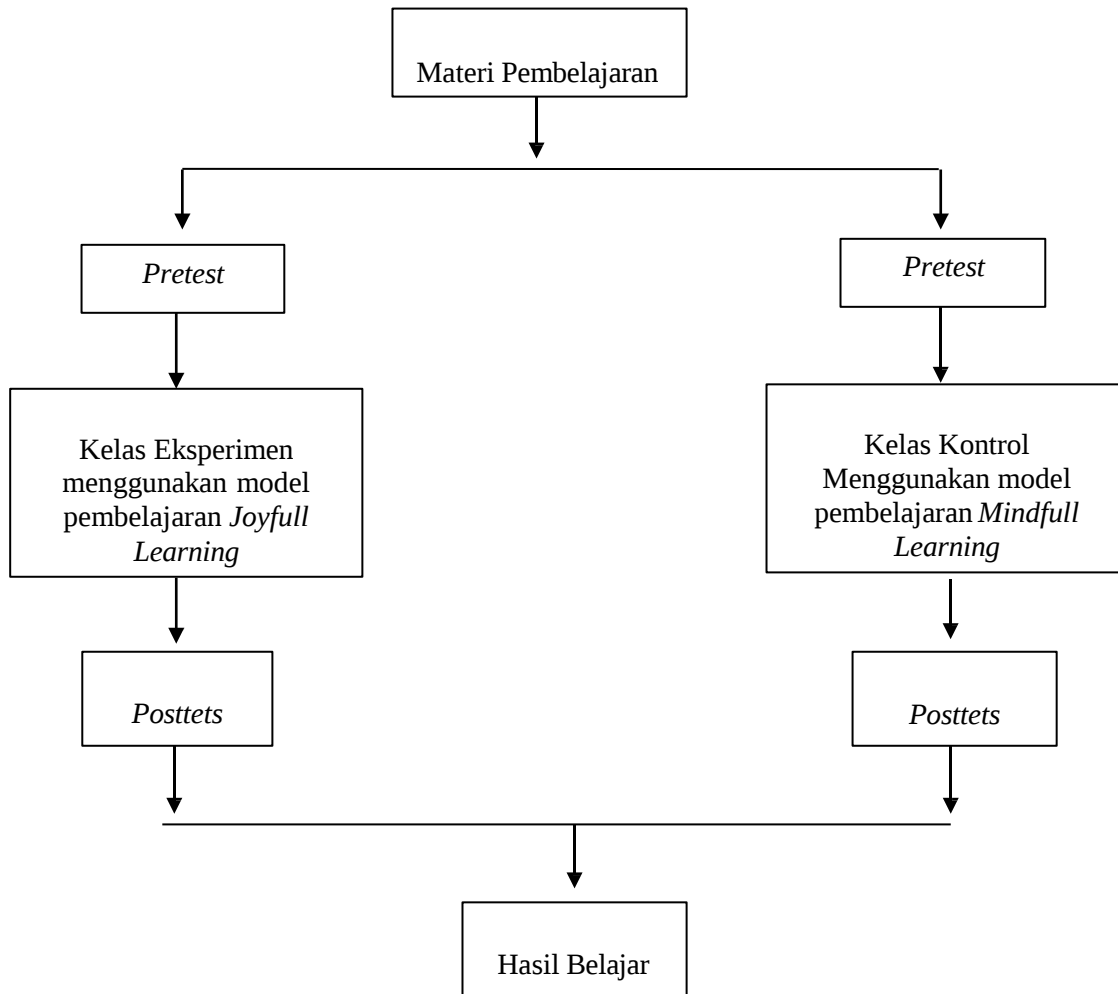
Pembelajaran IPA di SD memiliki karakteristik khas:

- a. Berbasis Pengamatan dan Eksperimen
Siswa diajak untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti melakukan observasi fenomena alam dan percobaan sederhana.
- b. Mengintegrasikan Konsep Interdisipliner
Konsep IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran lain untuk pembelajaran yang lebih holistik.
- c. Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme
Pembelajaran bersifat membangun pemahaman siswa berdasarkan pengalaman nyata, bukan hanya menghafal materi.
- d. Menekankan Pembelajaran Kontekstual
Materi disampaikan dalam konteks lingkungan sekitar siswa, seperti memahami ekosistem melalui pengamatan langsung di lingkungan sekolah.
- e. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa
Proses belajar lebih berpusat pada siswa dengan metode eksperimen, tanya jawab, diskusi, dan proyek kecil.⁴¹

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA di SD memiliki beberapa karakteristik khas yang membuatnya unik dan efektif. Pertama, pembelajaran IPA berbasis pengamatan dan eksperimen, di mana siswa diajak untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti melakukan observasi fenomena alam dan percobaan sederhana. Kedua, konsep IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran lain untuk pembelajaran yang lebih holistik. Ketiga, pembelajaran IPA menggunakan pendekatan konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata, bukan hanya menghafal materi. Keempat, materi IPA disampaikan dalam konteks lingkungan sekitar siswa, seperti memahami ekosistem melalui pengamatan langsung di lingkungan sekolah. Kelima, proses belajar lebih berpusat pada siswa dengan metode eksperimen, tanya jawab, diskusi, dan proyek kecil. Dengan demikian, pembelajaran IPA di SD dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap ilmu pengetahuan.

⁴¹ Dinis Puspita Dewi, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*, (Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery 2023), hal 62-63.

E. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Kesimpulan dari kerangka berfikir diatas bahwa peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* untuk dikelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran *Mindfull Learning* terhadap mata pembelajaran IPAS untuk mendapatkan pengaruh hasil belajar dari model pembelajaran yang digunakan.

F. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan kesimpulan teoritis yang di peroleh dari tinjauan pustaka dan akan diuji untuk menentukan apakah hipotesis tersebut benar atau tidak. dalam kata lain hipotesis adalah pernyataan yang diajukan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan penelitian dan akan diuji melalui proses penelitian untuk menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak

Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat.

HO: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Joyfull learning* berbantuan media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 1Sukaraja Lampung Barat.

H1: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 1 Sukaraja Lampung Barat.