



## PENGARUH METODE *JOYFULL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Alia Rohani\*, Nurhalizah, Rora Rizki Wandini & Seprina Ritonga

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

### Abstract

*This study aims to determine the reality data whether there is a fun learning effect on learning outcomes in social studies subjects. This research was conducted in the second semester of the 2020/2021 academic year. The method used is an experimental method using a pre test and post test design. The Joyfull Learning method is a fun & interesting learning as a result of lessons that can direct attention to the learning being undertaken. This is made in such a way that it is in an atmosphere full of fun and not boring for students. The problem in this study is the result of student learning through Joyfull Learning. Learning outcomes based on the results of the final test (post test) of students in the material for Preparation for Indonesian Independence, which can be obtained that the learning outcomes of students through Joyfull Learning using the independence card media in social science subjects at State Elementary School 060873 in the city of Medan, Sumatra North.*

*Keywords: Joyfull Learning method; student learning outcomes.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data realitas apakah terdapat efek metode *Joyfull Learning* pembelajaran terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan dalam semester II tahun ajaran 2020/2021. Metode yg dipakai merupakan metode eksperimen menggunakan desain *pre test & post test*. Metode *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan & menarik sebagai akibatnya murid bisa memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dijalani. Pembelajaran ini dibuat sedemikian rupa sehingga menaruh suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Masalah pada penelitian ini merupakan Bagaimanakah hasil belajar murid melalui pembelajaran *Joyfull Learning*. Hasil belajar peserta didik ditinjau berdasarkan hasil tes (*post test*) akhir peserta didik dalam materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia yang memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran *Joyfull Learning* dengan menggunakan media Kartu tokoh persiapan kemerdekaan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar Negeri 060873 pada kota Medan, Sumatera Utara.

Kata Kunci: Metode *Joyfull Learning*; hasil belajar siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar (*Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1*). Pendidikan aktif mengembangkan potensi siswa memiliki kekuatan spiritual agama (Iskandar, 2019a), pengendalian diri, kepribadian serta keterampilan (Fathurrahman, 2002). Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting dalam mengembangkan keterampilan siswa (Nindrasari et al., 2011). Pada dasarnya keberhasilan mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan yang berlangsung di dalam kelas (Elvanisi, 2018).

Menurut Yuhana & Aminy, pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa membawa fakta & pengetahuan pada hubungan pribadi antara pendidik menggunakan siswa (Yuhana & Aminy, 2019). Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan sang pengajar (pendidik) supaya terjadi proses belajar dalam diri siswa (Yulianingsih & Lumban Gaol, 2019). Secara implisit, di dalam pembelajaran

ARTICLE HISTORY: Submitted: 2021-06-25 | Revised: 2021-07-28 | Accepted: 2021-08-04 | Published: 2021-08-16

HOW TO CITE (APA 6<sup>th</sup> Edition):

Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R.R. & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*. 5(2), 208-215.

\*CORRESPONDANCE AUTHOR: [aliarohani67@gmail.com](mailto:aliarohani67@gmail.com) | DOI: <https://doi.org/10.30743/mukadimah.v5i2.3096>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan berbagi metode buat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran adalah pedoman berdasarkan kegiatan mengajar & kegiatan belajar (Anggraeni & Akbar, 2018). Aktivitas mengajar adalah upaya pengajar pada mengungkapkan pengetahuan dan membangun jalinan komunikasi yang baik antara siswa menggunakan pengajar. Aktivitas juga di mana siswa memperoleh pengetahuan (Khomsoh & Gregorius, 2013). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses usaha pertolongan yang sengaja dilakukan kepada peserta didik agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, sesuai dengan tujuan ketercapaian suatu pendidikan.

Faktor penunjang pembelajaran efektif merupakan lingkungan belajar. Peserta didik melakukan pembelajaran berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dibuat dengan baik akan menghasilkan kesan positif pada peserta didik sehingga membuat peserta didik akan lebih senang dan nyaman dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengusut insiden-insiden yang terjadi dilingkungan sosial (Simbolon, 2014). Peserta didik diperlukan buat mengetahui dan mengenal pengetahuan-pengetahuan sosial di dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari (Iskandar, 2019b).

Menurut Khomsoh & Gregorius, IPS merupakan perwujudan suatu pendekatan interdisipliner berdasarkan ilmu sosial, yang adalah integrasi menurut banyak sekali cabang ilmu sosial yang diformulasikan buat tujuan instruksional menggunakan materi akan tujuan yang disederhanakan supaya gampang dipelajari (Khomsoh & Gregorius, 2013). IPS juga bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran insan pada warga yang terdiri atas aneka macam subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi & psikologi sosial. Pembelajaran IPS bisa mempertinggi motivasi pada diri peserta didik sebagai akibatnya terjadi hubungan & proses pembelajaran pun berjalan dengan aktif (Afandi, 2011).

Menurut Luh & Ekayani, belajar merupakan sebuah proses kompleks yang terjadi dalam seluruh orang & berlangsung seumur hidup yang ditandai adanya perubahan tingkah laku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) juga menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Luh & Ekayani, 2021). Hal ini sejalan dengan belajar merupakan serangkaian aktivitas jiwa raga buat memperoleh suatu perubahan tingkah laku menjadi *output* menurut pengalaman individu pada hubungan dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, & psikomotor (Rizqia et al., 2019).

Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dipengaruhi berdasarkan hasil belajar (Iskandar, 2019b). Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, & psikomotor menjadi hasil berdasarkan aktivitas belajar (Rizqia et al., 2019). Jadi hasil belajar merupakan suatu perubahan sikap peserta didik yang dapat diukur dari hasil pengalaman pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam belajar peserta didik diharapkan dapat berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum disiplin menjadi disiplin dan dari yang belum terampil menjadi terampil. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu perubahan dalam diri peserta didik sesudah mengikuti proses pembelajaran berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Salirawati, 2012). Mengenai observasi fenomena sosial yang memuat pengajaran kritis dan disajikan secara ilmiah untuk membuktikan percobaan yang telah dilakukan pada lingkungan sosial .

Pada kenyataannya masih terdapat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang belum memuaskan karena tidak mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena pembelajaran IPS yang

membosankan. Faktor penghambat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu; faktor internal dan faktor eksternal (Nursoviani et al., 2019).

Salah satu model alternatif pembelajaran yang diharapkan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, riang, dan aktif Melibatkan siswa adalah Pembelajaran yang Menyenangkan atau pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah sebuah strategi belajar untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (belajar sambil melakukan) (Permatasari et al., 2014).

*Joyfull Learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir yang menyenangkan. Belajar siswa berorientasi kepada pengembangan keterampilan berpikir, membangun konsep materi Anda sendiri dan pelajaran kemampuan merumuskan kesimpulan kepada siswa dan menghadapkan siswa pada situasi yang menyenangkan dapat membuat siswa menyukai materi diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, hal-hal visual, dan menyenangkan (Permatasari et al., 2014).

Realitasnya belajar akan mudah diterima siswa jika siswa sudah aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi itu didukung dengan metode yang tepat yaitu dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, artinya siswa yang mendominasi Kegiatan Pembelajaran. Siswa bisa menemukan ide pokok memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka seumur hidup dalam kehidupan nyata. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa adalah metode penugasan (Permatasari et al., 2014).

Jadi, tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan yaitu untuk menjadikan kualitas pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan dan juga dapat membuat peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan umpan balik yang bersifat positif bagi peserta didik serta membentuk peserta didik menjadi lebih berkarakter.

Menurut Trinova, indikator pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut (Trinova, 2012): (1) Adanya perhatian penuh atau fokus, antusias, semangat dan konsentrasi tinggi, (2) Berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, dan tidak merasa takut melakukan sesuatu, dan (3) Terlihat ekspresi wajah membahagiakan, senang, ceria/gembira serta bertepuk tangan (Trinova, 2012).

Mencermati hal ini penelitian yang relevan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitria & Sakmal, 2019) tentang pengaruh metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV Sekolah dasar. Jadi dari hasil penelitian ini yang menunjukkan metode pembelajaran *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar. Sementara penelitian ini bertujuan melihat sejauh mana pengaruh metode *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V SDN 060873.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 060873 Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 (Juni 2021). Metode yang digunakan dalam penelitian ialah metode penelitian eksperimen. Teknik dari pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes yang terdiri dari *pre test* (sebelum perlakuan) dan *post test* (sesudah perlakuan). Sampel dari penelitian ini adalah seluruh populasi peserta didik kelas V sekolah dasar SDN 060873 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pre test* dan *post test* berupa soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Setelah itu peneliti membandingkan hasil *post test* dan *pre test* sebagai bagian dari teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif. Data tersebut diolah menggunakan perhitungan statistik melalui rumus statistik untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian. Perhitungan validitas dibantu dengan menggunakan *SPSS for Windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Saat proses pembelajaran terjadi pendidik dan peserta didik sedang melakukan aktivitas. Maka aktivitas merupakan prinsip asas yang sangat penting dalam interaksi pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Kegiatan dalam pembelajaran adalah segala bentuk kegiatan siswa dalam mengikuti pelajaran. Aktivitas dalam pembelajaran memiliki lima dimensi, yaitu interaksi siswa dengan materi pelajaran yang diajarkan, interaksi siswa dengan siswa lain, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dalam kelompok, dan interaksi siswa antar kelompok. Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Berikut merupakan rangkaian penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dilihat dari pelaksanaan serta hasil *post test*. Temuan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I adalah

### Siklus I

Pada siklus ini peneliti melakukan kunjungan kelas guna untuk melakukan percobaan *pre test* pada peserta didik. Dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik dalam materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Pada siklus ini peneliti hanya mempersiapkan butiran soal untuk peserta didik secara fisik sebelum adanya penjelasan materi.

Siklus ini berjalan dengan baik, penelitian mendapatkan hasil dari pengetahuan peserta didik sebelum adanya penjelasan materi. Dari hasil *pre test* yang diperoleh peneliti dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Pre Test**

No	Nama Peserta Didik	Hasil <i>Pre test</i>
1	Afifah	60
2	Aldi	60
3	Cici	40
4	Dian	50
5	Fadli	50
6	Hafis	30
7	Haikal	60
8	Hanif	40
9	Jihan	50
10	Najla	70
11	Naya	60
12	Raihan	50
13	Rani	20
14	Salsa	40
15	Suci	50
16	Tari	60
17	Yanti	50
18	Yani	40
19	Yuli	70

Dari tabel *pre test* di atas menunjukkan bahwa ketercapaian pengetahuan peserta didik mengenai materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia masih belum tercapai sesuai dengan nilai KKM. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa ketercapaian dari masing-masing peserta didik berbeda-beda.

Maka dari itu peneliti akan melakukan siklus yang ke II berupa butiran soal *post test* disertai dengan pemaparan materi terlebih dahulu dengan metode *Joyfull Learning* dengan media pembelajaran berupa “Kartu tokoh persiapan kemerdekaan”.

## Siklus II

Pada tindakan siklus II ini, peneliti kembali mengadakan kunjungan kelas, kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran dengan memberikan pemaparan materi dengan metode *Joyfull Learning* dengan media pembelajaran berupa “Kartu tokoh persiapan kemerdekaan” materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada siklus ini peneliti menyampaikan pembelajaran menggunakan media dengan memperlihatkan 1 contoh kartu tokoh persiapan kemerdekaan serta memberikan penjelasan mengenai peran tokoh tersebut dalam persiapan kemerdekaan.

Tahap penyampaian materi persiapan kemerdekaan Indonesia dibantu dengan menggunakan media berupa “Kartu tokoh persiapan kemerdekaan” agar peserta didik mendapatkan pemahaman pengetahuan mengenai materi persiapan kemerdekaan Indonesia dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus ini pendidik meminta peserta didik untuk melatih kemampuan dengan memaparkan salah satu tokoh dari persiapan kemerdekaan yang dipilih sendiri oleh peserta didik dari beberapa kartu yang telah dipersiapkan oleh peneliti di depan kelas.

Pada siklus II ini, peneliti kembali memberikan kembali berupa butiran-butiran soal *post test* yang bertujuan untuk melihat sejauh mana ketercapaian aktivitas belajar siswa kelas V pada siklus II;

**Tabel 2. Tabel Ketercapaian Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II**

No	Nama Peserta Didik	Hasil Pos Test
1	Afifah	80
2	Aldi	70
3	Cici	80
4	Dian	70
5	Fadli	80
6	Hafis	80
7	Haikal	70
8	Hanif	70
9	Jihan	80
10	Najla	100
11	Naya	90
12	Raihan	70
13	Rani	80
14	Salsa	60
15	Suci	80
16	Tari	90
17	Yanti	70
18	Yani	60
19	Yuli	100

Tabel tersebut yang menunjukkan tingkat ketercapaian peserta didik, namun ada beberapa peserta didik yang masih belum mencapai nilai KKM. Dari salah satu siswa yang mendapat skor rendah tidak dapat berinteraksi dan menyimak dengan baik ketika proses belajar berlangsung. Lain halnya dengan peserta didik yang lain yang sudah mampu untuk memahami materi yang di jelaskan.

Jadi, dari tabel siklus II tersebut yang menunjukkan ketercapaian aktivitas belajar siswa dengan metode pembelajaran *Joyfull Learning*. Pada tahap ini pembelajaran *Joyfull Learning* berhasil. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar yang baik dari para peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam banyak cara yang dapat dipilih oleh pendidik salah satunya menggunakan metode *Joyfull Learning*. Dengan metode *Joyfull Learning* peserta didik diajak belajar dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih bebas dalam menemukan pengalaman baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

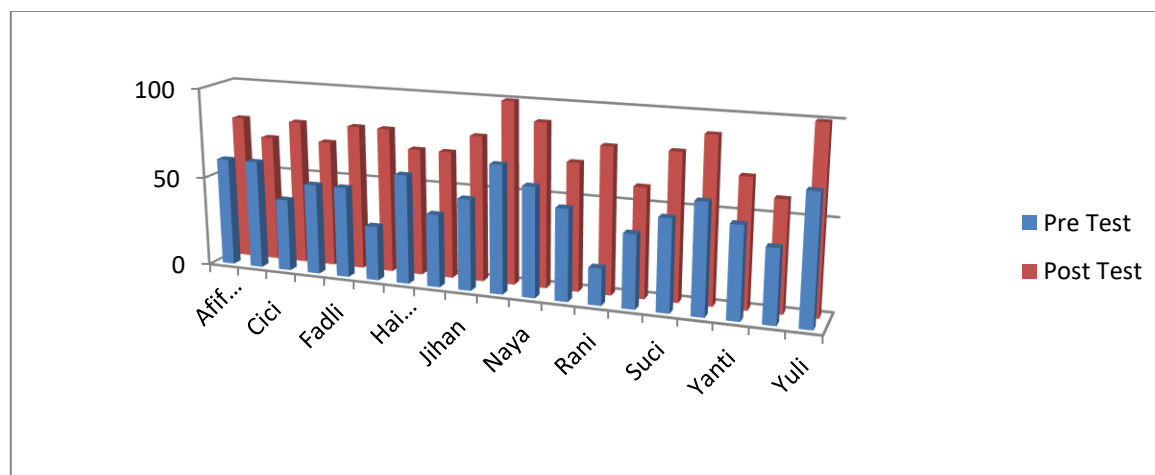
Pembelajaran yang menyenangkan atau *Joyfull Learning* merupakan alternatif pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Peserta didik akan bersemangat dan bergembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dari proses belajar. Berikut keterangan tabel di bawah ini.

**Table 3. Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar *Pre Test* dan *Post Test***

No	Nama Peserta didik	Kelas eksperimen	
		<i>Pre Test</i>	Post Test
1	Afifah	60	80
2	Aldi	60	70
3	Cici	40	80
4	Dian	50	70
5	Fadli	50	80
6	Hafis	30	80
7	Haikal	60	70
8	Hanif	40	70
9	Jihan	50	80
10	Najla	70	100
11	Naya	60	90
12	Raihan	50	70
13	Rani	20	80
14	Salsa	40	60
15	Suci	50	80
16	Tari	60	90
17	Yanti	50	70
18	Yani	40	60
19	Yuli	70	100

Jadi berdasarkan tabel perbandingan *post test* dan *pre test* tersebut yang terlihat bahwa terjadinya peningkatan keberhasilan dari hasil proses belajar menggunakan metode *Joyfull Learning*.

**Diagram 1. Hasil perbandingan peningkatan proses belajar siswa menggunakan metode *Joyfull Learning***



Dapat dilihat dari penelitian tersebut, peneliti berhasil dalam meningkatkan proses belajar siswa kelas V SDN 060873 dengan menggunakan metode *Joyfull Learning* dengan memakai 2 siklus percobaan yaitu *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa hasil *post test* lebih besar daripada *pre test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Joyfull Learning* dalam muatan mata pelajaran IPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 060873.

Penerapan metode *Joyfull Learning* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan dalam menerapkan metode *Joyfull Learning* yang memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar yaitu: Pada awal pembelajaran guru dapat mengondisikan kelas, memberi motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Memanfaatkan media pembelajaran, seperti video, alat-alat percobaan, gambar. Menerapkan metode belajar seperti menyajikan materi yang menarik berupa mengemas materi dengan lagu sesuai dengan materi yang akan disampaikan, melakukan permainan/games, diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan, dan kegiatan percobaan. Memberikan latihan soal atau kuis. Hal itu sesuai dengan teori Proity yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan metode *Joyfull Learning* dengan beberapa tahap yaitu: (1) tahap persiapan; (2) tahap penyampaian; (3) tahap pelatihan; (4) tahap penutup.

## SIMPULAN

Terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 060873 melalui penerapan metode *Joyfull Learning* dibuktikan dengan hasil *pre test* dan *post test*. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari pencapaian akhir penilaian hasil belajar siswa pada siklus II sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik serta memenuhi KKM yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penerapan metode *Joyfull Learning* dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa hasil *post test* lebih besar daripada *pre test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Joyfull Learning* dalam muatan mata pelajaran IPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penerapan metode *Joyfull Learning* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55-65. DOI: <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Elvanisi, A. (2018). Analisis Keterampilan Proses Sains pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi*

*Pendidikan IPA*, 2(4), 145–152.

- Fathurrahman, P. (2002). Visi Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Alqalam*, 19(95), 5. DOI: <https://doi.org/10.32678/alqalam.v19i95.460>
- Fitria, N., & Sakmal, J. (2019). Pengaruh Metode *Joyfull Learning* Terhadap Hasil. *Dinamika Sekolah Dasar*.
- Iskandar, W. (2019a). Analisis Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1. DOI: <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.109>
- Iskandar, W. (2019b). Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di SDIT Umami Darussalam Bandar Setia. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 135. DOI: <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1126>
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 1–11.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March.
- Nindrasari, G., Meitiniarti, I., & Mangimbulude, J. (2011). Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 197. *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 15*, 16–34. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/download/748/416>
- Nursoviani, L. D., Farhan, Y., Sahal, D., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Bestari*, 16(2), 183–198.
- Permatasari, A., Mulyani, B., & Nurhayati, N. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 117–122.
- Rizqia, M., Iskandar, W., Simangunsong, N., & Suyadi, S. (2019). Analisis Psikomotorik Halus Siswa Ditinjau dari Keterampilan Menggambar Anak Usia Dasar SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 45–53. DOI: <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5212>
- Salirawati, D. (2012). Percaya Diri, Keingintahuan, Dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 213–224. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpk.vo12.1305>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. DOI: <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1.*
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yulianingsih, D., & Lumban Gaol, S. M. (2019). Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2(1), 100–119. DOI: <https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.47>