

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAN

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Hasil Belajar

Seperti yang dinyatakan oleh Nana Sudjana, hasil belajar mengacu pada kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar tertentu yang direncanakan dan dilakukan oleh guru dalam sekolah dan kelas tertentu. (Sudjana, 2011). Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar mengacu pada bakat yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan proses belajar tertentu. (Nurrita, 2018).

Konsep hasil belajar melibatkan sekelompok spesialis yang beragam. Hasil pembelajaran mencakup kompetensi dan pemahaman yang dicapai oleh siswa melalui latihan atau kegiatan pendidikan mereka, seperti yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku yang dapat dilihat yang berasal dari pertemuan belajar mereka. Dalam kerangka kerja khusus ini, hasil pembelajaran berkaitan dengan tingkat keterampilan yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam upaya instruksional, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam paradigma ini, hasil belajar mencakup bidang kognisi, emosi, dan keterampilan psikomotor. Sebagai bukti dari hasil belajar, Gagne mengidentifikasi lima bakat berikut: kemampuan, intelektual, proses kognitif, keahlian linguistik, kemampuan fisik, dan sikap. Konseling (2019).

Hasil belajar mengacu pada prestasi yang dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar di kelas. Hasil belajar adalah penilaian yang dapat diukur seberapa baik siswa telah mencapai kesuksesan dalam proses belajar. Mereka berfungsi sebagai bukti bahwa guru dan siswa telah secara efektif terlibat dalam kegiatan mengajar dan belajar, menghasilkan perubahan dalam sikap dan pola pikir siswa sebelum dan setelah kegiatan belajar. (Kurniawan, 2017). *Taxonomy Bloom* mendefinisikan tingkat hasil belajar.

a. Domain Pengetahuan, meliputi:

1. Pengetahuan (*information, recollection*)
2. Pemahaman (*grasping, elucidating, condensing, illustrations*)
3. Penggunaan (*utilizing*)
4. Analisis (*provide a description and identify relationships*)
5. Sintesis mengacu pada proses mengatur, merencanakan, dan membangun struktur atau bangunan baru.
6. Penilaian (Kurniawan, 2017).

b. Domain Sikap

Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam sikap, yang mencakup:

1. Penerimaan

Penerimaan adalah bentuk paling dasar dari kognisi dalam domain emosional. Fokus dari tingkat penerimaan adalah meningkatkan kesadaran dan respon siswa terhadap berbagai kejadian dan rangsangan. Penerimaan mengacu pada kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dari orang lain. Domain ini mencakup kesadaran, kecenderungan untuk mencari rangsangan, dan kemampuan untuk mengatur dan memilih gejala atau rangsang eksternal.

2. *Responding* (Merespon)

Responding mengacu pada kemampuan individu untuk terlibat secara efektif sesuai dengan kondisi spesifik yang ada. Pada tahap ini, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam upaya pembelajaran berkelanjutan. Pada tahap ini, ada bukti keterlibatan dan antusiasme sebagai individu secara aktif berpartisipasi dan bereaksi terhadap rangsangan

3. *Valuing* (Menilai)

Penilaian berkaitan dengan manifestasi perilaku kecenderungan (keinginan) siswa terhadap ilmu pengetahuan. Karakteristik dari mencapai rasa nilai adalah

kecenderungan intrinsik individu untuk mematuhi dan dedikasi yang kuat untuk mempertahankan prinsip-prinsip yang mereka patuhi. Pada tingkat penilaian, siswa menunjukkan keinginan untuk merangkul seperangkat nilai tertentu dalam individu, seperti menunjukkan kepercayaan diri, mengungkapkan apresiasi, dan menunjukkan komitmen sejati untuk interaksi sosial.

4. *Organization* (Mengorganisasikan)

Organisasi melibatkan integrasi beberapa prinsip ilmiah dan pengembangan seperangkat ideal yang koheren. Hasil pembelajaran organisasi melibatkan formulasi prinsip-prinsip ilmiah dan penciptaan sistem nilai yang berakar pada prinsip ilmiah. Siswa menciptakan kerangka filsafat yang didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah. Dalam organisasi, siswa mengadopsi berbagai sistem nilai yang berasal dari sistem nilai keseluruhan. Sistem nilai ini termasuk mengakui pentingnya mempertahankan keseimbangan antara hak dan tanggung jawab, bertanggung jawab atas tindakan seseorang, mengakui dan merangkul kekuatan dan kelemahan pribadi, dan memahami peran perencanaan strategis dalam memecahkan masalah.

5. *Characterization* (Mengkarakterisasi)

Karakterisasi mengacu pada proses pengembangan individualitas seseorang, yang pada gilirannya membentuk gaya hidupnya sesuai dengan sistem nilai ilmiah yang diinginkan. Perilaku individu memiliki tingkat konsistensi dan prediktabilitas yang tinggi ketika datang ke kepatuhan terhadap nilai-nilai ilmiah. Hasil belajar dikaitkan dengan pola perilaku yang meluas yang sejalan dengan tingkat ini. Tingkat karakterisasi mewakili puncak domain afektif, di mana siswa memiliki sistem nilai yang didefinisikan dengan baik dan secara konsisten menyesuaikan perilaku mereka

dengan nilai-nilai ini. Ini termasuk mempertahankan objektivitas dalam semua aspek kehidupan mereka. (Yunita, Agung, & Noviyanti, 2017)

c. Domain keterampilan, mencakup:

1. Pengantar
2. Tahap awal yang berantakan
3. Keterampilan yang disebutkan oleh Kurniawan (2017) meliputi produktivitas, keahlian teknis, kemampuan fisik, kompetensi sosial, keterampilan manajemen, dan kemampuan intelektual.

Hasil pembelajaran adalah prestasi yang diinginkan dari pendidikan berkelanjutan, yang terkait erat dengan pentingnya pendidikan. Diyakini bahwa Allah SWT akan meningkatkan status individu yang secara konsisten mengejar pengetahuan. Al-Mujjadi ayat 11 yang menyatakan:

﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱ ﴾ (المجادلة/58: 11)

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Ketika kamu mendengar perintah, "Buatlah ruang di dalam jemaat," lakukanlah demikian; Allah pasti akan menyediakan ruang. Dan apabila dikatakan: “Bangunlah!” maka bangkitlah, maka sesungguhnya Allah akan meninggikan orang-orang yang diberi ilmu dengan beberapa derajat dan orang yang beriman di antara kamu. Dan Allah sangat memperhatikan perbuatan-perbuatanmu” (QS. Al-Mujadalah: 11) (Departemen Agama RI, 2010).

Ayat yang disediakan berfungsi sebagai kompas moral untuk membimbing kegiatan dalam sebuah jemaat, dengan tujuan mempromosikan harmoni. Menurut Allah, orang-orang beriman harus menunjukkan kemurahan hati ketika seseorang meminta

mereka untuk melakukannya. Dengan kata lain, lakukan upaya yang signifikan, bahkan jika itu membutuhkan mendorong diri sendiri, untuk menampung orang lain di majlis, baik dengan menawarkan mereka tempat duduk atau membuat ruang bagi mereka. Jika Anda diminta untuk melakukannya, dengan gembira membuat ruang untuk orang lain. Dengan melakukan tindakan itu, sangat mungkin bahwa Tuhan akan memberi Anda banyak kesempatan dan berkat dalam keberadaan Anda saat ini. Ketika Anda diperintahkan untuk "berdiri" dan pergi ke lokasi yang berbeda atau untuk membuat jalan bagi seseorang yang lebih cocok, atau ketika Anda perlu bangkit untuk melakukan tindakan seperti doa atau jihad, penting untuk segera mematuhi. Dengan melakukannya, Anda menunjukkan komitmen Anda untuk mengikuti arah ini, dan Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman yang memegangnya. Orang-orang yang memperoleh pengetahuan dalam berbagai tingkatan, baik di dunia sekarang maupun di akhirat, Allah memiliki pengetahuan yang lengkap tentang tindakan Anda saat ini dan di masa depan. (Tafsir Al-Misbah Vol.14).

Kitab-kitab yang disebutkan di atas tidak secara khusus menyatakan bahwa Allah akan menaikkan derajat orang-orang yang memiliki hikmat. Namun, mengklaim bahwa mereka memiliki kualifikasi akademis yang lebih tinggi daripada individu yang hanya memegang keyakinan. Dia sengaja menghindari menggunakan istilah "bangkit" untuk menunjukkan bahwa tingkat derajatnya terutama ditentukan oleh pengetahuan dan tidak dipengaruhi oleh pengaruh eksternal.

Istilah "*alladzina utu al-'ilm*" mengacu pada orang-orang yang telah diberi pengetahuan, yaitu mereka yang percaya padanya dan secara aktif memupuk pengetahuan mereka. Al-Qur'an membagi orang-orang yang beriman menjadi dua kelompok besar: Kelompok pertama terdiri dari orang-orang yang percaya dan

terlibat dalam perbuatan yang saleh, sedangkan kelompok kedua terdiri dari individu yang percaya, melakukan perbuatan baik, dan memiliki pengetahuan. Tingkat kelompok kedua ini meningkat karena nilai pengetahuan mereka dan tindakan amal dan pengajaran mereka, baik melalui komunikasi suara, ekspresi tertulis, atau memberikan contoh. Informasi yang disebutkan dalam puisi di atas mencakup tidak hanya pengetahuan agama, tetapi juga pengetahuan apa pun yang praktis dan bermanfaat.

Ini menunjukkan bahwa menurut Al-Qur'an, kebijaksanaan mencakup lebih dari sekedar pemahaman agama. Sebaliknya, ia juga menunjukkan bahwa pengetahuan harus menghasilkan *khasyyah*, khususnya rasa hormat dan hormat kepada Allah, yang pada gilirannya memotivasi orang-orang yang memiliki pengetahuan untuk dengan rendah hati menerapkannya untuk kebaikan semua makhluk. Rasul sering terlibat dalam shalat, mengucapkan doa berikut: "*Allahumma innt a 'udzu bika min 'ilm(in) Idyanfa*" (*I take shelter in You from worthless knowledge*). Sumber informasi adalah "Tafsir Al-Misbah Vol. 14, 2005".

Al-Qur'an menegaskan bahwa setiap orang yang berusaha memperoleh pengetahuan akan diangkat oleh Allah SWT. Ini berkaitan dengan pengaturan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, menyelidiki, dan memupuk kemampuan mereka. Setiap individu secara intrinsik dilengkapi dengan kemampuan tersembunyi yang dapat diwujudkan melalui interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Istilah "alfitrah" dalam Al-Qur'an dan Hadis sering dikaitkan dengan potensi ini. Proses terlibat dengan lingkungan sangat penting untuk pengembangan dan realisasi kemampuan bawaan, baik sebagian atau sepenuhnya. (Indonesian Ministry of Religion Interpretation Team, 2010).

Belajar adalah usaha yang disengaja. Tujuan-tujuan ini harus relevan dengan tujuan belajar siswa. Tujuan pembelajaran siswa adalah untuk mencapai pertumbuhan optimal, mencakup

dimensi kognitif, emosional, dan psikomotor. Menurut Uno (2019), belajar adalah proses yang disengaja di mana guru secara sadar memilih, mendefinisikan, dan mengembangkan teknik untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar tertentu. Mulyasa (2012) mendukung gagasan bahwa belajar adalah aplikasi praktis dari kurikulum, dan guru memiliki peran penting dalam secara aktif merancang dan memfasilitasi kegiatan siswa yang selaras dengan kurikulum yang direncanakan. Afif (2019) menyatakan bahwa belajar adalah proses di mana instruktur membimbing siswa untuk memperoleh, mengendalikan, dan menghasilkan ide-ide dan pengetahuan baru.

Pembelajaran adalah terutama tindakan yang disengaja dari seorang guru untuk menginstruksikan siswa (memandu keterlibatan siswa dengan materi pendidikan lainnya) untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses belajar, ada pertukaran informasi reciprok al dan terfokus antara guru dan siswa, ditandai dengan komunikasi intensif dan bertujuan yang ditujukan pada tujuan yang ditentukan sebelumnya. Tujuan dasar dari proses pengajaran adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, yang terutama melibatkan peningkatan bakat dan sifat siswa. (Aminov et al., 2021).

Proses belajar berpuncak dalam mencapai hasil belajar, yang dicapai melalui banyak fase perubahan. Tahap-tahap ini mencakup transformasi kognitif, emosional, dan psikomotor pada siswa, yang pada akhirnya menghasilkan hasil pembelajaran yang diinginkan. Hasil dalam bidang kognisi, emosi, dan keterampilan motorik akan menjadi penekanan utama dari studi ini. Penilaian hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran kognitif siswa. Siswa harus menunjukkan bahwa mereka telah mempelajari hal-hal tertentu berdasarkan penanda pembelajaran untuk lulus ujian. Tes digunakan untuk menilai dan

mengkonfirmasi tingkat keahlian siswa dalam memahami konten yang telah diajarkan.

2.1.2 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan mengacu pada serangkaian tindakan sistematis yang diatur sesuai dengan prinsip-prinsip spesifik, seperti prinsip filosofis, psikologis, pedagogis, dan ekologi. Tindakan ini ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan pembelajaran terdiri dari sekumpulan asumsi yang saling terkait yang berkaitan dengan sifat pembelajaran. Strategi pembelajaran kami berfungsi sebagai dasar atau perspektif dari mana kita mendekati proses belajar. Pendekatan pembelajaran adalah perspektif yang luas tentang perkembangan suatu proses yang masih dalam tahap awal. (Bastian and Reswita, 2022).

1. Jenis – jenis Pendekatan Pembelajaran

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi kegiatan belajar adalah pendidik dan siswa. Kurangnya dua variabel ini akan menghalangi proses belajar apa pun. Menurut ini, pendekatan untuk belajar biasanya dikategorikan menjadi dua divisi utama, yaitu:

1. Strategi pembelajaran yang berorientasi guru, juga dikenal sebagai pendekatan yang berpusat pada guru, ditandai dengan siswa menjadi penerima pasif pengetahuan dan terlibat dalam kegiatan belajar tradisional. Metode yang berorientasi guru menggunakan sistem pendidikan tradisional, di mana instruktur memiliki kendali penuh atas manajemen dan organisasi kegiatan belajar.
2. Strategi pembelajaran berorientasi siswa, juga dikenal sebagai pendekatan berpusat pada siswa, adalah metode pendidikan yang memprioritaskan siswa sebagai peserta aktif dalam proses belajar dan menggabungkan kegiatan belajar kontemporer. Metode ini memberikan siswa dengan kesempatan yang cukup untuk melepaskan kreativitas mereka dan memupuk potensi mereka melalui kegiatan yang selaras dengan minat dan aspirasi individu mereka.

2.1.3 *Joyful Learning*

1. **Pengertian *Joyful Learning***

Fraire mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai bentuk pembelajaran yang menghilangkan semua bentuk tekanan, termasuk stres fisik dan psikologis. Terlepas dari label yang diberikan, setiap jenis tekanan hanya dapat mengurangi kapasitas intelektual siswa, sedangkan kebebasan, dalam manifestasi apa pun, memiliki potensi untuk mempromosikan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Bambang mendefinisikan *Joyful Learning* sebagai proses membuat lingkungan kelas menyenangkan dan menghindari monoton. Armanto menyatakan bahwa *Joyful Learning* adalah metode yang mempromosikan keinginan siswa untuk secara aktif mengejar pengetahuan dan terlibat dalam pembelajaran berkelanjutan. (Kurniaawati, 2017).

Pembelajaran yang menyenangkan mengacu pada kerangka kerja kognitif dan pendekatan yang diadopsi oleh pendidik untuk memilih dan menerapkan strategi instruksional yang memfasilitasi pemahaman dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Strategi belajar yang menyenangkan adalah metode yang digunakan untuk membangun lingkungan belajar yang efektif, melaksanakan kurikulum, menyampaikan pengetahuan, dan memfasilitasi proses belajar. (Kamelia, et al., 2017).

Belajar yang menyenangkan ditandai dengan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan yang bebas dari segala bentuk stres. Ini melampaui hanya ketawa dan mencakup perasaan yang mendalam tentang persatuan. Hanya ada sistem komunikasi yang saling terhubung dan kooperatif.

Chun mendefinisikan *Joyful Learning* sebagai metode atau pengalaman belajar yang memicu perasaan kebahagiaan pada siswa saat mereka terlibat dalam belajar. De Porter dan Hernacki (1999) menyatakan bahwa Strategi Belajar yang Menyenangkan adalah metode yang digunakan untuk menetapkan pengaturan pendidikan yang secara efisien menerapkan kurikulum, menyajikan informasi, dan mendukung proses

belajar. Ashura (2014) menekankan bahwa belajar yang bahagia adalah metode pedagogis yang melibatkan melibatkan siswa dengan cara yang bahagia melalui penggunaan permainan, kuis, dan aktivitas fisik lainnya. Pengalaman pendidikan yang menyenangkan akan mendorong lingkungan yang santai dan aman, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif tanpa ragu-ragu. Ini akan menghasilkan situasi belajar emosional yang positif. Selain itu, akan menimbulkan skenario pembelajaran yang menantang dan metode instruksi yang efektif. (Dewi, et al, 2022)

2. Tujuan *Joyful Learning*

Tujuan pembelajaran yang menyenangkan adalah untuk sepenuhnya mengaktifkan kemampuan belajar siswa, menjamin bahwa belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan membuat kontribusi yang substansial untuk kebahagiaan, kemampuan intelektual, keterampilan, dan pencapaian mereka sebagai manusia. Dengan mengadopsi metode pengajaran yang menarik ini, siswa diberi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya dalam ruang kelas konvensional, tetapi juga di lokasi yang luas seperti auditorium yang dilengkapi dengan zona bermain pendidikan. Marzuki (2021) mengusulkan konversi ide-ide abstrak menjadi prinsip-prinsip nyata yang dapat dengan mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan hadits Rasulullah SAW, yang menyatakan:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا
وَبَسِّرُوا وَلَا تَنْفِرُوا (اخرجه البخاري في كتاب العلم

Artinya: “Anas bin Malik berkata, “Lakukan hal-hal yang sederhana dan hindari membuatnya sulit.” Jangan melarikan diri, tetapi lebih baik mencobanya.”. (HR. Abu Abdullah Muhammad bin Ismail al-Bukhori al-Ju’fi)

Hadis yang disebutkan di atas menjelaskan kebutuhan untuk memfasilitasi proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan tanpa usaha, sehingga mencegah penderitaan psikologis dan meringankan kebosanan di antara siswa di kelas, serta dalam hal subjek yang diajarkan

oleh guru. Selain itu, memperoleh pengetahuan membutuhkan penggunaan metodologi yang sesuai yang disesuaikan dengan situasi dan pengaturan spesifik, dengan pertimbangan khusus diberikan pada konteks pembelajaran individu.

Hadits ini lebih lanjut dikonfirmasi oleh firman ilahi Allah SWT dalam ayat 5-6 surah Al-Insyrah:

﴿ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ ﴾ (الشرح/94: 5-6)

Artinya : “ *Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (5) Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan (6).* ”

Ayat kelima dari Allah SWT menyampaikan bahwa dalam setiap keterbatasan, ada kesempatan, dan dalam setiap rintangan untuk mencapai keinginan, ada juga solusi. Namun, dalam mengejar tujuan, sangat penting untuk mempertahankan kesabaran dan iman dalam kekuatan yang lebih tinggi. Nabi, selamatlah dia, menampilkan karakteristik ini baik sebelum ia ditunjuk sebagai utusan dan sesudahnya, ketika ia dengan sengaja menghadapi cobaan yang dihadapkan oleh komunitasnya.

Namun demikian, dia tetap teguh dan tak terbantahkan dalam tekadnya. Dia menunjukkan kesabaran yang luar biasa di hadapan kejahatan komunitasnya, bertahan dalam khotbahnya sambil menempatkan kepercayaan pada Tuhan dan mengharapkan pahala ilahi. Ini adalah keadaan Nabi, damai sejahtera atasnya, dari awal pengajaran-Nya. Pada akhirnya, Tuhan memberi kepadanya pendukung yang berdedikasi yang benar-benar mencintainya dan tegas dalam komitmen mereka untuk secara pribadi merawat dia dan agama yang dia memperkenalkan. Mereka memegang konsep bahwa hidup mereka hanya dapat mencapai kesempurnaan melalui penghapusan sepenuhnya dari semua bentuk berhala dan ketidakpercayaan. Setelah individu telah melakukan persiapan yang diperlukan, mereka siap untuk menerima dan menikmati manfaat dan hak istimewa yang diberikan Tuhan kepada mereka yang melakukan usaha besar dan dedikasi dalam mengikuti jalan-Nya, menggunakan hidup mereka, kekayaannya, dan semua sumber daya mereka. Akibatnya, mereka berhasil menghancurkan benteng monarki Persia dan Romawi.

Ayat ini menyarankan bahwa pada saat-saat kesulitan yang ekstrim, adalah naluri bagi kita untuk mencari jalan keluar yang aman dari kesulitan dengan mengeksplorasi semua pilihan yang tersedia, sambil menempatkan kepercayaan kita pada Tuhan. Oleh karena itu, kemenangan dapat dicapai terlepas dari ukuran rintangan dan tantangan.

Stanza ke-6 berfungsi sebagai pengulangan dari ayat sebelumnya, dimaksudkan untuk memperkuat makna yang disampaikan dalam ayat sebelumnya. Jika seseorang menghadapi tantangan dengan tekad tegas dan melakukan upaya mental dan fisik yang maksimal untuk mengatasinya, sambil menunjukkan ketekunan, kesabaran, dan menahan diri dari mengekspresikan ketidakpuasan dengan kecepatan lambat kemajuan, tidak diragukan lagi, suatu keadaan kemudahan akhirnya akan dicapai.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Joyful Learning*

Manfaat belajar yang menyenangkan adalah sebagai berikut (Darmansyah, 2011):

1. Suasana belajar ditandai dengan perilaku informal dan menyenangkan. Dengan merangsang kedua belahan otak kiri dan kanan, pembelajaran siswa dapat ditingkatkan, mengarah pada pengalaman yang lebih menyenangkan dan tanpa usaha, sehingga mengurangi stres sepanjang proses belajar.
2. Banyak strategi yang dapat diterapkan. Di *Joyful Learning*, ada berbagai cara yang tersedia yang dapat digunakan dan diintegrasikan satu sama lain. Oleh karena itu, tergantung pada kami untuk menentukan pendekatan spesifik mana yang akan digunakan.
3. Meningkatkan kreativitas dan mendorong latihan fisik. Kreativitas muncul ketika kita dapat memanfaatkan pengetahuan yang ada yang tersimpan dalam pikiran kita dan menggabungkannya dengan lebih banyak informasi untuk menghasilkan konsep atau ide-ide baru yang meningkatkan nilai mereka.
4. Meningkatkan keanekaragaman dalam penyebaran konten pendidikan. Guru yang memiliki komando yang kuat dari subjek

dapat menciptakan materi instruksional yang menarik dan kegiatan yang menarik siswa dan mempromosikan lingkungan belajar yang positif dan antusias.

Kekurangan *Joyful Learning* ialah :

1. Kegagalan guru untuk mempertahankan kendali atas kelas akan mengakibatkan lingkungan yang kacau dan tidak teratur.
2. Guru harus memiliki tingkat imajinasi yang tinggi untuk mencegah siswa dari menjadi tidak tertarik.
3. Guru harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang berbagai strategi belajar agar dapat menggunakannya secara efektif dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

2.1.4 Metode *Mind Maps*

1. Pengertian *Mind Maps*

Mind Maps adalah metode pencatatan yang inovatif dan efisien yang secara visual mewakili organisasi pikiran dan ide-ide Anda. (Buzan, 2012). *Mind Maps* adalah alat kognitif yang menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol, dan gambar untuk memanfaatkan dan meningkatkan kemampuan otak untuk organisasi dan retensi memori. *Mind Maps* adalah representasi visual yang membantu dalam merekam, meningkatkan, dan mempertahankan konsentrasi dan memori. (Jensen and Makowitz, 2002).

Mind Maps melibatkan menempatkan tema utama di pusat dan mengidentifikasi cabang atau tema derivatif yang berasal dari itu. Tujuannya adalah untuk menganalisis hubungan antara tema-tema derivat ini. Setiap kali kita terlibat dalam penelitian subjek, perhatian kita terutama ditarik ke topik sentral, aspek-aspek kunci dari subjek sentral yang sedang dipertimbangkan, perkembangan masing-masing aspek yang signifikan, dan identifikasi interkoneksi antara aspek ini. Pendekatan ini menawarkan penilaian komprehensif dari pengetahuan kita saat ini dan mengidentifikasi bidang di mana kita masih perlu meningkatkan keahlian kita. (Silberman, 2013).

Tugas yang mencakup pembuatan *Mind Maps* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. *Mind Maps* tidak hanya digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang ide-ide biologis, tetapi juga untuk memfasilitasi mengingat konten yang diajarkan oleh siswa. Selain itu, *Mind Maps* memungkinkan siswa untuk mereplikasi materi yang diperoleh. *Mind Maps* adalah strategi pembelajaran kognitif yang memanfaatkan fungsi kedua belahan otak kiri dan kanan. Teknik *Mind Maps* adalah metode inovatif catatan yang menangani fungsi kedua belahan otak kiri dan kanan. Metode ini memberikan panduan tentang bagaimana meningkatkan catatan dengan menggabungkan berbagai komponen sensorik di luar tanda-tanda visual, seperti gambar atau warna. Menggabungkan warna, simbol, bentuk, dan aspek lainnya meningkatkan penyerapan informasi oleh otak. Menggunakan *Mind Maps* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk secara mandiri memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran berbasis teks. (Merchie & Keer, 2016).

Mind Maps adalah metode pengambilan catatan yang inovatif dan efisien yang secara visual mengatur dan mewakili pikiran seseorang. Peta pikiran, juga dikenal sebagai peta rute, membantu dalam retensi memori dan memungkinkan organisasi informasi dan ide. Mereka terlibat dalam proses alami otak dari awal. Akibatnya, tindakan mengingat pengetahuan akan difasilitasi dan keandalan ingatan akan ditingkatkan. Hemisfer kiri otak terlibat dalam pemikiran logis, sekuensial, linear, dan rasional, sedangkan hemisfer kanan beroperasi dengan cara acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. Berfokus secara eksklusif pada aktivitas otak kiri, seperti mengajar anak-anak untuk berpikir secara logis dan rasional, dapat mengakibatkan kurangnya kreativitas dan pencapaian. Oleh karena itu, penting untuk melengkapi pemikiran logis dengan aktivitas otak yang tepat yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas. Emosi berfungsi sebagai komponen estetika dalam proses yang menyenangkan dan sederhana untuk memperoleh pengetahuan. Sistem *Mind Maps* memiliki banyak manfaat, seperti proses yang menyenangkan membuat *Mind Maps*, yang melibatkan kedua belahan otak. Sifat khasnya memfasilitasi

peringat yang mudah dan menarik perhatian mata dan otak. (Sanjaya, 2010).

Masalah yang muncul dalam subjek ini adalah bahwa sistem pendidikan cenderung terlalu berfokus pada akademisi, yang terutama merangsang perkembangan belahan kiri dan mengabaikan belahan kanan otak. Aktivitas seperti membaca, menulis, dan aritmatika dapat merangsang perkembangan otak kiri, sedangkan kegiatan seperti lukisan, bermain musik, dan komposisi bebas dapat meningkatkan perkembangan otak kanan.

Mind Maps adalah bentuk catatan yang tidak berulang atau membosankan. *Mind Maps* memungkinkan penggabungan ide-ide baru dan unik dengan ide-idea yang sudah ditetapkan, menghasilkan tindakan nyata oleh siswa. Alasan untuk ini adalah bahwa *Mind Maps* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan semua informasi yang mereka peroleh selama proses belajar menggunakan kata-kata, konsep, gambar, kalimat, dan angka, diperkaya dengan warna yang memperkuat kemampuan memori siswa.

Metode pemetaan pikiran memungkinkan siswa untuk memecahkan subjek menjadi sub-sub-sub yang lebih rumit menggunakan teknik pemetaan yang sederhana. *Mapping* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, warna, dan simbol. Penggunaan simbol dan visual dalam teknik catatan memicu keterlibatan siswa yang lebih besar, sehingga mengurangi kebosanan. Selain itu, anak-anak juga memiliki fokus yang ditingkatkan ketika memahami hal-hal yang mereka kenakan.

Peta Pikiran (*Mind Maps*) adalah alat pendidikan dan kognitif yang melibatkan kedua belahan otak, menyesuaikan diri dengan proses bawaan otak dan membuka potensi penuh dan kapasitasnya. Ini memfasilitasi refleksi internal selama proses belajar dan berpikir. Keuntungan dari peta pikiran untuk siswa meliputi catatan, ringkasan, penulisan, pemikiran analitis, berpikir kreatif, membuat jadwal, menganalisis membaca artikel, dan memecahkan masalah cerita. Peta

pikiran (*Mind Maps*) adalah representasi grafis yang memfasilitasi visualisasi yang mudah, imajinasi, eksplorasi, berbagi, presentasi, dan diskusi kolaboratif.

Penggunaan teknik memetakan pikiran dalam pendidikan sains diharapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mempromosikan perasaan kesenangan dan mencegah kebosanan selama proses belajar. Siswa juga mengalami kemudahan yang ditingkatkan dalam menerima, memahami, mempertahankan, dan mengambil informasi yang telah mereka peroleh. Implementasi pendekatan ini bermanfaat ketika siswa terlibat dalam memecahkan masalah ujian, karena meningkatkan kinerja akademis mereka dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. (Syahfitri, 2016).

2. Prosedur *Mind Maps*

Proses untuk membangun *Mind Maps* adalah seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- 1) Pilih topik untuk membuat *Mind Maps*.
- 2) Buat Peta Pikiran dasar dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
- 3) Memberikan anak-anak dengan kertas, markers, dan barang-barang kantor lainnya yang dapat membantu dalam penciptaan *Mind Maps* dengan cara yang jelas dan menarik. Silberman (2013).

3. Langkah-langkah membuat *Mind Maps*

Adapun langkah-langkah membuat *Mind Maps* adalah sebagai berikut:

- 1) Sepotong kertas kosong ditempatkan panjang, dimulai dari tengah permukaan.
- 2) Menggunakan gambar untuk mewakili konsep utama.
- 3) Gunakan warna secara konsisten di seluruh peta pikiran.
- 4) Menetapkan koneksi antara cabang utama dan gambar pusat, dan menghubungkan cabang tingkat kedua dan ketiga ke tingkat yang lebih tinggi masing-masing.

- 5) Ubah cabang peta pikiran untuk menggunakan kontur melengkung daripada garis lurus.
- 6) Letakkan satu kunci di setiap baris.
- 7) Mengintegrasikan representasi visual ke berbagai bagian dari peta pikiran (Saldesmi, 2015).

4. **Manfaat *Mind Maps***

Keuntungan dari *Mind Maps* untuk individu yang menggunakannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem ini dapat disesuaikan karena memungkinkan untuk menambahkan informasi setiap saat.
- 2) Perhatian diarahkan ke ide besar sementara juga mempertimbangkan detail kecil, menghasilkan konsentrasi yang terkonsentrasi.
- 3) Pemahaman meningkatkan dan menawarkan bahan belajar yang sangat baik.
- 4) Kenikmatan (Saldesmi, 2015)

5. **Kelebihan dan Kekurangan *Mind Maps***

Ada manfaat dan kerugian dalam proses belajar. *Mind Maps* memiliki manfaat dan kekurangan dalam konteks pembelajaran. Manfaat dari *Mind Maps* meliputi:

- 1) Tema inti secara eksplisit diuraikan karena diartikan di posisi pusat hierarki informasi, memungkinkan identifikasi yang lebih baik.
- 2) Korelasi antara setiap bagian pengetahuan dapat dengan mudah diidentifikasi, membuatnya lebih mudah untuk dipahami dan disimpan.
- 3) Informasi selanjutnya dapat diintegrasikan dengan lancar ke dalam Peta Pikiran tanpa merugikan struktur umum mereka, sehingga menyederhanakan proses transmisi peringatan.

Namun *Mind Maps* juga memiliki kelemahan. Kelemahan *Mind Maps* antara lain:

- 1) Proses ini memakan waktu dan membutuhkan sejumlah besar peralatan dan warna.

- 2) Menghasilkan Peta Pikiran (*Mind Maps*) yang baik membutuhkan tingkat imajinasi dan kreativitas yang tinggi.
- 3) Penggunaan *Mind Maps* membutuhkan tingkat fokus yang signifikan untuk memahami data yang diberikan, karena hanya terdiri dari jalur dan simbol

Implementasi strategi *Joyful Learning* dengan *Mind Maps* mengikuti pendekatan sekuensial, di mana langkah-langkah untuk mengadopsi strategi dan teknik *Mind Maps* saling mendukung.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berfungsi sebagai revisi penelitian sebelumnya yang relevan.

Penelitian yang relevan dengan studi yang dilakukan meliputi:

1. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Sari dan Jelly Marsela Sihotang. Studi ini mengeksplorasi dampak dari Model Belajar Gembira dan Metode Mapping Pikiran pada hasil belajar dan minat siswa pada topik gerakan tanaman di Kelas VIII SMPN 30 PEKANBARU selama tahun akademik 2017/2018. Temuan dari penelitian ini menunjukkan dampak yang signifikan pada kinerja akademik siswa dan keterlibatan siswa. Penelitian penulis dalam publikasi ini berbeda dalam hal subjek penelitian, yang merupakan siswa SMA junior. Namun, kedua penelitian penulis dan kesamaan menggunakan taktik dan metode belajar yang sama, termasuk *Joyful Learning* dan *Mind Maps*.
2. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Permatasari, A. I. M. Bakto, dan N. Nanik. Studi ini menyelidiki efektivitas penggunaan Model Belajar yang Menyenangkan dengan Metode Penugasan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam topik Colloidal untuk siswa Ilmu Kelas XI di SMA N 1 SIMO selama tahun akademik 2012/2013. Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan model instruksi *Joyful Learning* dengan pendekatan tugas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus, siswa yang menerima pengajaran menggunakan model *Joyful Learning* dengan tugas menunjukkan kinerja akademis yang unggul dibandingkan dengan mereka yang dididik menggunakan pendekatan

tradisional. Studi penulis bervariasi dalam hal metode studi yang digunakan, meskipun mereka menunjukkan kesamaan dalam penggunaan mereka dari strategi belajar yang menyenangkan.

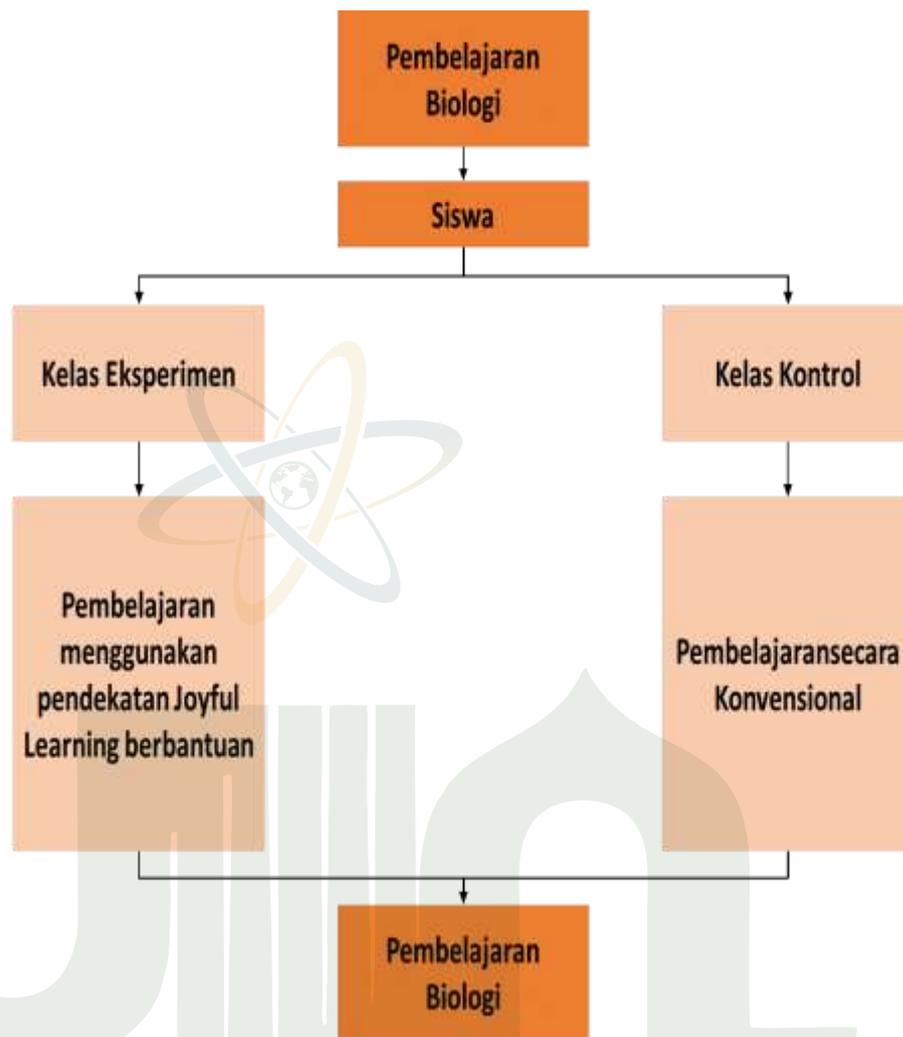
3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Sidi, R. dan T. N. H. Yuanita. "Meningkatkan pembelajaran aljabar untuk siswa SMA Kelas VII dengan menerapkan pendekatan pendidikan yang melibatkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika." Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode *Joyful Learning* dapat memicu perasaan bahagia di antara siswa ketika terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi. Penelitian penulis berbeda dalam hal metodologi yang digunakan, tetapi berbagi kesamaan di mana kedua studi menggunakan strategi *Joyful Learning*.
4. Penelitian jurnal ini ditulis oleh Kamelia, M, Ahmad, dan N. Yeni. Studi ini mengkaji dampak penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui teknik pemetaan pikiran pada pencapaian pembelajaran kognitif siswa Sains Kelas XI di SMA N 6 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran kognitif dari orang-orang yang diajarkan menggunakan gaya instruksi *Joyful Learning* menggunakan teknik *Mind Maps* dipengaruhi. Faktor eksternal juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Perbedaan antara penelitian penulis dan penelitian yang dilakukan oleh jurnal ini terletak pada bidang penelitian masing-masing. Sementara penelitian dalam jurnal ini berfokus hanya pada hasil pembelajaran kognitif, penelitian penulis mencakup elemen kognis, emosional, dan psikomotor. Namun, kedua penelitian ini menggunakan taktik *Joyful Learning* bersama dengan teknik *Mind Maps*.
5. Dyah Syahfitri melakukan penelitian ini. Studi ini bertujuan untuk memanfaatkan *Mind Mapping Method* untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar dalam topik Sains di antara siswa Kelas V di SD N BALANGAN. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Mind Mapping* menyebabkan tingkat minat yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik di bidang ilmu pengetahuan.

Perbedaan antara penelitian penulis dan penelitian yang dilakukan oleh jurnal ini terletak pada penekanan khusus dan luas penyelidikan. Studi jurnal ini menyelidiki minat dan hasil belajar dalam pendidikan dasar, sedangkan penelitian penulis secara khusus berfokus pada hasil belajar di sekolah menengah. Kedua penelitian ini menggunakan metodologi *Mind Maps*

2.3 Kerangka Pikir

Sebagian besar siswa menganggap biologi sebagai topik yang menantang untuk dipahami, tetapi sebagian besar guru terus mengandalkan metode pengajaran tradisional, seperti kuliah, yang menghasilkan lingkungan belajar monoton dan menghasilkan perasaan bosan di antara siswa. Akibatnya, siswa berjuang untuk memahami bahan biologis secara efektif karena munculnya sensasi membosankan, yang mengakibatkan hasil belajar suboptimal.

Pendekatan *Joyful Learning*, didukung oleh metode *Mind Maps*, dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menciptakan lingkungan kelas yang merangsang dan beragam membantu mencegah siswa dari merasa tertekan oleh konten dan meningkatkan kinerja akademis mereka. Pendekatan *Mind Maps* adalah alat visual yang meningkatkan kemampuan siswa untuk mengatur dan mengatur informasi, sementara juga mempromosikan kreativitas mereka. Penelitian ini dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimental tunduk pada pendekatan instruksional *Joyful Learning*, difasilitasi oleh penggunaan teknik *Mind Maps*. Selanjutnya, kelompok kontrol memiliki instruksi tradisional, dan kemudian, data yang diperoleh diperiksa untuk menilai dampaknya. Mengingat konteks yang disediakan mengenai topik, kita dapat mengembangkan kerangka kerja berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menggunakan premis teoritis dan kerangka kerja yang disebutkan sebelumnya, kita dapat membangun hipotesis studi. Hipotesis ini menyatakan bahwa pendekatan *Joyful Learning*, ketika dikombinasikan dengan metode *Mind Maps*, akan memiliki dampak yang lebih besar pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pendekatan *Joyful Learning* berbantuan metode *Mind Maps* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi di kelas XI SMA NEGERI 1 PANCURBATU

H_a : Terdapat pengaruh pendekatan *Joyful Learning* berbantuan metode *Mind Maps* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi di kelas

XI SMA NEGERI 1 PANCURBATU

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan metode *Mind Maps* sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : $\mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan metode *Mind Maps* lebih baik hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar kelas kontrol

