

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *JOYFUL*
LEARNING BERBASIS *GAME* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS 5
SDN GABUS 1 PATI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING*
BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS 5 SDN GABUS 1 PATI**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri,
kecuali beberapa bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 25 September 2023

Pembuat Pernyataan,



Sasa Kurnia Dewi

1903016058

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati

Penulis : Sasa Kurnia Dewi
NIM : 1903016058
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 16 Oktober 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Drs. H. Mustopa, M.A.
NIP. 196603142005011002

Penguji Utama I,

Dr. Fihris, M.Ag.
NIP. 197711302007012024

Sekretaris/Penguji II

Dr. Nur Asiyah, M.SI
NIP. 197109261998032002

Penguji Utama II,

Dr. Kasan Basri, M.A.
NIP. 198407232018011001



Pembimbing

Dr. Nur Asiyah, M.SI
NIP. 197109261998032002

NOTA DINAS
MUNAQASYAH SKRIPSI Semarang, 25 September 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS 5 SDN 1 GABUS PATI**

Nama : **Sasa Kurnia Dewi**
NIM : 1903016058
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing



Dr. Nur Asiyah, M.S.I
NIP. 197109261998032002

ABSTRAK

Judul : **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS 5 SDN GABUS 1 PATI**

Penulis : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Skripsi ini dilatar belakangi oleh kegiatan belajar mengajar di sekolah yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner) dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dimulai dari analisis uji instrument menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Kemudian dilanjutkan dengan uji persyaratan analisis untuk melihat uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya untuk penghitungan uji T menunjukkan bahwa kelas 5A sebagai kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 75.58 dan Kelas 5B sebagai kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 85.36. Hal ini terbukti dalam analisis akhir perhitungan uji T diperoleh *t-hitung* yaitu 4,126 dengan taraf signifikansi 5%, maka *t-tabel* yaitu 0,681. Berdasarkan hasil tersebut *t-hitung* > *t-tabel*, H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* efektif terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

Kata Kunci : *Joyful Learning, Game, Motivasi Belajar.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufiq dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati”, dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan hanya hasil jerih payah penulis sendiri. Akan tetapi semua itu terwujud berkat usaha dan bantuan berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
3. Dr. Fihris, M.Ag, selaku Ketua Jurusan PAI dan Dr. Kasan Bisri, M.Ag selaku Sekretaris Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi .
4. Dr. Hj. Nur Asiyah M.S.I selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusun

skripsi.

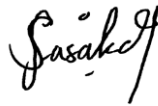
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali ilmu pengetahuan dan ketrampilan serta membantu kelancaran selama kuliah.
6. Kepala Sekolah SDN Gabus 1 Pati yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Beserta para guru khususnya guru PAI yang telah banyak membantu dalam berjalannya penelitian ini
7. Kedua Orangtua Saya (Wardi. B dan Endang Rubiyatun) orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat saya. Untuk kedua orangtuaku, terimakasih banyak karena selama ini banyak memberikan motivasi, selalu mendoakan, selalu memberikan kasih sayang dan menasehati untuk menjadi yang lebih baik.
8. Kedua saudara saya (Mila Pertiwi dan Jihan Bilqist Amarylis) yang telah menjadi penyemangat dan menjadi alasan penulis untuk pulang ke rumah setelah beberapa minggu meninggalkan rumah untuk menempuh Pendidikan di perkuliahan.
9. Partner hidup saya Suryono, terimakasih sudah kebersamai, dengan selalu memberikan bantuan, waktu, dukungan dan cinta kepada penulis di saat masa sulit mengerjakan skripsi. *I Love You.*
10. Sahabat penulis, Siti Nurohmah, Khalista Fani Rahmadhani, M. Ardi Satrio dan M. Anas Makinun yang telah banyak membantu dan kebersamai dari awal perkuliahan sampai terselesaikanya

skripsi ini. *See you on top.*

11. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu kelancaran pembuatan skripsi ini, semoga Allah swt membalas dengan yang lebih baik.
12. Sasa Kurnia Dewi, *last but no least.* Apresiasi sebesar besarnya untuk diri saya sendiri karena telah bertanggung jawab terhadap apa yang telah dimulai. Kamu berharga, tidak peduli seberapa putus asanya kamu sekarang, tetaplah mencoba bangkit. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah.

Akhirnya dengan rasa syukur yang setulus-tulusnya penulis panjatkan kepada Allah atas terselesaikannya penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan keikhlasan bantuan dari semua pihak digantikan oleh Allah swt. dengan imbalan yang sebaik-baiknya. Aamiin.

Semarang, 25 September 2023



Sasa Kurnia Dewi
NIM. 1903016058

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran	9
2. <i>Joyful Learning</i>	11
3. <i>Game/</i> Permainan dalam Pembelajaran	16
4. Belajar dan Motivasi Belajar.....	18
5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	26
B. Kajian Pustaka Relevan.....	30
C. Rumusan Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	36

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	37
C.	Populasi /Sampel Penelitian.....	37
D.	Variabel dan Indikator Penelitian.....	38
1.	Variabel Independen.....	38
2.	Variabel Terikat.....	39
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
1.	Metode Angket	40
2.	Metode Dokumentasi.....	41
F.	TEKNIK ANALISIS DATA	42
1.	Analisis Uji Instrumen	42
2.	Uji Persyaratan Analisis.....	45
3.	Analisis Uji Hipotesis	47
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		49
A.	Deskripsi Data.....	49
B.	Analisis Data.....	50
C.	Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	60
D.	Keterbatasan Penelitian	67
BAB V PENUTUP		69
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran.....	70
C.	Penutup.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		75
RIWAYAT HIDUP.....		117

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Validasi Butir Angket	51
Tabel 4.2 Klasifikasi Hasil Uji Coba Validitas	53
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Instrumen	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas	56
Tabel 4.6 Hasil Uji T Independent Samples Test	57
Tabel 4.7 Rata-rata Peningkatan Efektivitas	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	67
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Responden Uji Coba Instrumen ...	75
Lampiran 2. Daftar Nama Responden Kelas Kontrol	76
Lampiran 3. Daftar Nama Responden Kelas Eksperimen	77
Lampiran 4. Data Siswa Siswi SD Negeri Gabus 1 Pati	78
Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar Siswa	79
Lampiran 6. Contoh Jawaban Angket Kelas Kontrol	82
Lampiran 7. Contoh Jawaban Angket Kelas Eksperimen	84
Lampiran 8. Modul Ajar Pai Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 9. Modul Ajar Pai Kelas Eksperimen	90
Lampiran 10. Skor Hasil Angket Uji Coba.....	95
Lampiran 11. Skor Hasil Angket Kelas Kontrol	97
Lampiran 12. Skor Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	99
Lampiran 13. Uji Validitas Angket.....	101
Lampiran 14. Uji Reliabilitas	109
Lampiran 15. Surat Penunjukan Pembimbing.....	110
Lampiran 16. Surat Pra Riset	111
Lampiran 17. Surat Riset	112
Lampiran 18. Surat Keterangan Telah Riset.....	113
Lampiran 19. Dokumentasi.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah haruslah mampu menjadikan peserta didik untuk memahami, menikmati proses pembelajaran yang berlangsung serta mampu mengimplementasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, harapan-harapan tersebut tidak sesuai dengan ekspektasi yang sudah direncanakan. Di jelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Undang Undang di atas menjelaskan tentang keinginan dalam proses pembelajaran yang paling utama adalah menjadikan peserta didik secara aktif memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan bagi pendidik agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

¹ Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokusmedia, 2006), hlm. 2

Pendidikan identik dengan kegiatan belajar mengajar dan segala aspek yang mempengaruhinya. Guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan maka proses pembelajaran harus dilakukan secara optimal, sehingga peserta didik dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif agar kegiatan pembelajaran dikelas tidak terkesan kaku, membosankan dan mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar. Tentunya dalam hal ini diperlukan kerjasama yang baik antara pendidik dengan peserta didik.

Pada dasarnya pendidik berperan untuk mengkomunikasikan pembelajaran dengan berbagai cara yang mampu diterima oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya banyak pendidik yang masih menggunakan metode konvensional dalam menjalankan proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik kurang memahami serta memaknai pembelajaran dan cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik dengan alasan materi yang diberikan pendidik selalu melalui ceramah, hafalan, dan pembelajarannya yang cenderung monoton sehingga kurang diminati oleh peserta didik.² Akibatnya yang terjadi pada

² Titin Nurhayatin, Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa Sekolah Dasar, (Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi), hlm. 33

saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik memiliki semangat belajar yang relatif rendah.

Menurut Abdul Majid Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam yang bersumber dari al-Quran dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan serta penggunaan pengalaman.³

Berdasarkan pernyataan diatas substansi dari Pendidikan Agama Islam penuh dengan esensi yang harus di praktikkan, Pendidikan agama islam lebih menekankan pada hubungan antara hamba dengan Tuhan-Nya akan tetapi dalam pelaksanaanya peserta didik kurang dalam keseriusan dan penghayatannya untuk mempelajarinya. Sebagai pendidik haruslah memiliki kewajiban untuk menciptakan lingkungan belajar dimana peserta didik merasakan kebahagiaan, nyaman dan mampu menyerap pembelajaran dengan maksimal. Namun pada realitanya tidak sedikit pembelajaran yang berlangsung cenderung membosankan sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung pendidik harus memiliki pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, model mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk

³ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Bandung, 2014), hlm. 11.

mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Dunia anak identik dengan bermain, bernyanyi dan bercerita.⁴ Maka dari itu dalam kegiatan belajar mengajar seorang pendidik haruslah menciptakan lingkungan yang mereka sukai. Dengan mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan usia anak diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikan. Peserta didik akan merasa senang dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik mampu mengembangkan pembelajaran *joyful learning* dengan melihat kebutuhan dari peserta didiknya.

Penerapan pembelajaran *joyful learning* mampu menjadi salah satu pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Joyful Learning* atau biasa disebut dengan pembelajaran yang menyenangkan mampu menyajikan cara belajar yang asyik dimana peserta didik diajak belajar sambil bermain. Artinya dalam proses pembelajaran pendidik mengemas dalam situasi yang lebih menyenangkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan diharapkan mampu menciptakan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara sempurna.⁵ Sehingga

⁴ Komang Redy dan I Made Setiawan, “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Vol. 10, No. 3, tahun 2020), hlm. 200.

⁵ Indrawati dan Setiawan, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan*. (Jakarta: PPPPTK IPA, 2009), hlm. 28

Joyful Learning mampu menjadi salah satu pembelajaran yang mampu mensukseskan proses pembelajaran.

Joyful learning merupakan pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan keadaan dan gaya perkembangan peserta didik. Penggunaan pembelajaran *joyful learning* akan menciptakan suasana yang asik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran di dalam kelas tidak bersifat membosankan. Dengan diterapkannya pembelajaran *joyful learning* ini diharapkan peserta didik mampu menyerap pembelajaran lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Mc.Donald Motivasi ditandai munculnya, rasa atau “*feeling*”, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi ditandai dengan adanya rasa dan keinginan untuk menjadi lebih baik, keinginan peserta didik untuk belajar. Motivasi sebagai dorongan yang kuat untuk melakukan kegiatan dalam perubahan energi dalam mengembangkan sikap untuk keberhasilan.⁶

Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 5 SDN Gabus 1 Pati memiliki permasalahan tentang motivasi belajar peserta didik yang rendah. Terbukti pada saat peneliti melakukan observasi pada saat pendidik sedang memberikan materi pelajaran kepada peserta didik, banyak dari mereka malah asik mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan beberapa peserta didik terlihat melamun. Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dengan guru PAI

⁶ Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2009). hlm. 74-74.

SDN Gabus 1 Pati menunjukkan bahwa motivasi membaca peserta didik masih rendah, peserta didik kurang menyukai materi PAI yang mengandung banyak bacaan, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran menjenuhkan, serta peserta didik memiliki daya tarik rendah sehingga menyebabkan rasa ingin tahunya menurun serta keinginan untuk mengembangkan ketrampilannya berkurang.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik sehingga proses pembelajaran PAI berjalan secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game*. Pembelajaran *Joyful Learning* ini dirancang untuk mendorong peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran PAI secara aktif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di jelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* efektif terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati?
2. Berapakah tingkat efektifitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dan manfaat penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Mengukur efektivitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati
2. Mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan inovasi bagi pendidik maupun peneliti lain tentang pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam serta dapat di aplikasikan dalam proses pembelajaran agar mampu tercapai tujuan pembelajarannya.

2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, sekolah dan peneliti: (a) Bagi pendidik untuk memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran *Joyful Learning*; (b) bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam serta memberikan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar; (c) bagi sekolah untuk memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki metode pembelajaran, kualitas, dan mutu pendidikan di sekolah; (d) bagi peneliti sebagai pengembangan untuk penelitian lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah proses yang sistematis melalui tahap, rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah segala kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan, rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan pembelajaran.⁷

Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat continue, fungsional, positif, aktif dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi diberbagai kondisi. Berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi, adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan bahan pelajaran,

⁷ Muh. Sain Hanafy, *Pembelajaran*, (Watampone: Syahadah, 2017), hlm. 7.

metode penyampain, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁸ Kemudian keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan tercapainya tujuan pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar dengan demikian efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut.

Menurut Trianto (2009), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.⁹ Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

⁸ Anisa Nidaur Rahmah, “Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar”, *Jurnal Cendekia*, (Vol.09, no.02, Tahun 2017), hlm. 194.

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

2. *Joyful Learning*

Joyful learning berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari dua kata *joyful* artinya menikmati, menyenangkan hati sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Secara bahasa menyenangkan adalah menjadikan senang, bersuka hati, menikmati pembelajaran, membangkitkan rasa senang hati, memuaskan. Pembelajaran yang menyenangkan substansinya bukan hanya mengajak peserta didik untuk bermain saja, tertawa sampai terbahak-bahak melainkan sebuah pembelajaran yang di

dalamnya terdapat hubungan erat dengan suasana yang tidak ada tekanan antara pendidik dengan peserta didik.

Joyful learning pada hakikatnya merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai usaha meningkatkan minat peserta didik agar mereka terlibat penuh dalam proses pembelajaran dengan upaya menanamkan makna serta pemahaman yang yang membahagiakan saat pembelajaran berlangsung.¹⁰ Menurut Wahono pembelajaran *joyful Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan berarti pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya.¹¹

Mulyasa mengemukakan bahwa :

Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan

¹⁰ Marzuki, “*Joyful Learning:Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran yang Menyenangkan*”, *Zawiyah : Jurnal Pemikiran Islam*, (Vol.7, No.1, tahun 2021), hlm. 125.

¹¹ Wahono S, *Strategi dan Pembelajaran*, (Jakarta : Indeks Permata Puri Media : 2012), hlm. 60.

adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹²

Pembelajaran *joyful learning* berarti suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah diinginkan.

Menurut Mulyasa terdapat 4 tahapan pembelajaran dalam pembelajaran *Joyful Learning* yaitu : Tahap persiapan, Tahap Penyampaian, Tahap Pelatihan dan Tahap Penutup. Berikut penjelasan 4 tahapan pembelajaran sebagai berikut¹³

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan peserta didik untuk belajar. Tanpa itu peserta didik akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk:

- a. Mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b. Menyingkirkan rintangan belajar
- c. Merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik.

¹² Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 76

¹³ *Ibid.* hlm 76.

- d. Memberi peserta didik perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topic pelajaran.
- e. Menjadikan peserta didik aktif dan terdorong untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- f. Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.

Dengan hal tersebut akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadi tujuan yang ia inginkan. Pada tahap ini pendidik memberikan motivasi berupa kata-kata dan lagu-lagu/ nyanyian yang dapat membantu peserta didik keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat peserta didik sebelumnya.

3) Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan peserta didiklah yang menciptakan pembelajaran,

dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh pendidik. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta peserta didik berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (meskipun tidak berhasil pada awalnya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah peserta didik membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apalagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah peserta didik sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan strategi ice Breaking, yel-yel, dan jenis humor atau dapat juga dengan strategi yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan senang dalam pembelajaran. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan peserta didik diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

4) Tahap Penutup

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran di akhir semester atau dalam akhir jam pendidik menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan ini, malah tidak akan efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman pendidik

dalam *Joyfull Learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh peserta didik dengan memusatkan perhatian. Pada tahap ini pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/lagu yang menyenangkan bagi peserta didik. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga pendidik memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana *refreshing* bagi peserta didik.

3. **Game/ Permainan dalam Pembelajaran**

Game atau permainan dalam pembelajaran (*Game Based Learning*) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan atau game yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menjalankan pembelajaran serta mampu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan pembelajaran ini mampu membantu pendidik untuk memberikan stimulus kepada peserta didik yaitu dari segi emosional, intelektual dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran berbasis game ini disesuaikan dengan bahan ajar serta dapat dibantu dengan perkembangan teknologi yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian dari I Wayan Widiana dalam jurnalnya yang berjudul *Game Based Learning* dan Dampak terhadap peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep

Peserta didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa penerapan game based learning dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sains, meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar sains serta mampu memberikan stimulus pemahaman dan kognitif peserta didik menjadi lebih meningkat.¹⁴

Pendidik mampu memanfaatkan permainan dalam pembelajaran yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Cara ini dapat bermanfaat bagi peserta didik karna mampu meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan peserta didik lainnya. Permainan dalam pembelajaran sangat baik dalam meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik, misalnya dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik memiliki karakteristik yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran ini peserta didik akan tertarik dengan berbagai pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan begitu permainan dalam pembelajaran ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah karna mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

¹⁴ I Wayan Widiana, “*Game Based Learning* dan Dampak terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edutech Undiksha*, (Vol 10, No. 1, tahun 2022), hlm. 5-6.

4. Belajar dan Motivasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukan. Menurut R. Gagne (1989) belajar didefinisikan sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut Burton (1993) belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungan. Belajar dimaknai sebagai proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang terpadu antara pendidik dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran.¹⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak.

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadadia Group, 2013). hlm. 1.

Menurut *The Domains of Learning* terdapat lima kategori yang dapat dipelajari oleh manusia :

1. Keterampilan motorik

Motorik skill merupakan ketrampilan yang diperlihatkan dari berbagai Gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari dan loncat.

2. Informasi verbal

Informasi ini sangat dipengaruhi dari oleh kemampuan otak seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis dan menggambar.

3. Kemampuan intelektual

Selain dari informasi verbal manusia juga melakukan interaksi dengan kemampuan intelektualnya, seperti dapat membedakan warna, bentuk dan ukuran.

4. Strategi kognitif

Kemampuan kognitif lebih ditujukan ke dunia luar dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja perlu adanya latihan yang terus menerus.

5. Sikap

Sikap merupakan faktor penting dalam belajar. Sikap yang baik akan mempengaruhi hasil dalam belajar. Sikap sangat bergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinan.¹⁶

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadadia Group, 2013), hlm. 3.

b. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.¹⁷

Dalam beberapa terminologi, motivasi dinyatakan sebagai suatu kebutuhan (*needs*), keinginan (*wants*), gerak hati (*impulse*), naluri (*instincts*), dan dorongan (*drive*), yaitu sesuatu yang memaksa organisme manusia untuk berbuat atau bertindak.¹⁸ Ada yang berpendapat bahwa motivasi berasal dari kata *motive* yang artinya dorongan atau kehendak yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan sehingga seseorang bertindak atau bertingkah laku. Motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017). hlm.38-39.

¹⁸ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 149.

menggerakkan perilaku seseorang.¹⁹ Ada juga yang mengartikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya perasaan (*feeling*) dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap tujuan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi diartikan sebagai motivasi yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu serta usaha yang akan menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.²⁰

Motivasi belajar adalah dorongan eksternal dan internal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.

Menurut Sudirman, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan

¹⁹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang : IAIN Raden Fatah Press, 2008), hlm. 66

²⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar. hlm 593.

terhadap adanya tujuan. Mc. Donald mengemukakan tiga elemen penting yang terkandung dalam motivasi yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Motivasi sebagai dorongan yang kuat untuk melakukan kegiatan dalam perubahan energi dalam mengembangkan sikap untuk keberhasilan.
- b. Motivasi ditandai munculnya, rasa atau “*feeling*”, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi ditandai dengan adanya rasa yang sudah ada dalam diri sendiri, untuk menggerakkan peserta didik untuk belajar.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Dengan adanya rangsangan maka dorongan motivasi untuk mencapai visi dan misi dalam meningkatkan pembelajaran akan memiliki potensi yang tinggi.²¹

Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi bukan sekedar mendorong atau membutuhkan seseorang untuk melakukan sesuatu, melainkan sebuah seni yang melibatkan berbagai kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain.

²¹ Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2009). hlm. 74-74.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik tanpa adanya motivasi tidak mungkin peserta didik memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik merupakan salah satu peran dan tugas pendidik dalam setiap proses pembelajaran.

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang mengakibatkan timbulnya keinginan dari dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu (belajar) guna untuk memenuhi kebutuhannya. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri peserta didik jika peserta didik membutuhkan. Peserta didik yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik pendidik harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi peserta didik dengan demikian peserta didik akan belajar bukan sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong dan kemauan untuk memenuhi keinginan.

b) Jenis - Jenis Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan

demikian motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi sebagai berikut:

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.

- 1) Motif-motif bawaan Yang dimaksud motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual.
- 2) Motif-motif yang dipelajari Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Maquis

- 1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
- 2) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu.

3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi untuk menaruh minat.

c. Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik

Menurut Hamzah B. Uno indikator dalam motivasi belajar siswa dapat diklarifikasikan sebagai berikut:

(1)Adanya Hasrat dan keinginan berhasil,
(2)Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
(3)Adanya harapan atau cita cita masa depan,
(4)Adanya penghargaan dalam belajar, (5)Adanya kegiatan menarik dalam belajar,(6)Adanya lingkungan belajar belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²²

1) Motivasi Instrinsik

Menurut Winkel, motivasi timbul dari dalam diri seseorang tanpa bantuan orang lain. Sedangkan menurut Syaiful Djamarah motivasi intrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang

²² Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya (Analisis di Bidang Pendidikan.* (cet.9, Jakarta : Bumi Aksara,2012), hlm.23.

timbul dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan dari orang lain yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman.²³ Dengan demikian, dapat disimpulkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar.

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁴ Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan hadis, keimanan, akhlak, fikih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan

²³ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 152.

²⁴ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 132.

keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt., diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (hablun minallah dan hablun minannas).²⁵

Pendidikan Agama Islam merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu subjek mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik muslim dalam menyelesaikan pendidikannya di tingkat tertentu. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya dan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, ingin belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai Pengetahuan.²⁶

Menurut Zakiah Daradjat, pendidikan agama islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya pandangan hidup (*way of life*).²⁷

²⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 130.

²⁶ Titin Nurhidayati, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiple Intelligences System Bagi Peserta didik Sekolah Dasar*. (Malang : CV Literasi Nusantara Abadi, 2020), hlm. 20.

²⁷ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 86.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁸

Sementara itu pengertian lain tentang Pendidikan Agama Islam yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab al-Quran dan al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, serta penggunaan pengalaman.²⁹

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu pelaksanaan kegiatan yang terencana untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang ditunjukkan kepada peserta didik yang sedang tumbuh agar mereka mampu menumbuhkan sikap dan budi pekerti yang baik serta dapat memelihara perkembangan jasmani dan rohani secara

²⁸ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 130.

²⁹ Ramayulis, *Metode Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 21

seimbang di masa sekarang dan mendatang sesuai dengan ajaran agama Islam dan menjadikan agama Islam menjadi pandangan hidup peserta didik.

Budi Pekerti pada dasarnya memiliki definisi yang hampir sama dengan akhlak yang memiliki kedekatan arti dengan tata krama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, budi pekerti adalah tingkah laku, perangai akhlak ataupun watak. Sikap dan tingkah laku seseorang tercermin dalam kegiatan hidup kesehariannya seperti tampak dalam hubungan dengan Tuhan, hubungan diri sendiri, hubungan dengan keluarga, hubungan dengan masyarakat.

Pendidikan budi pekerti merupakan suatu program pengajaran di sekolah yang memiliki tujuan untuk mengembangkan watak dan tabiat peserta didik dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui perilaku kejujuran, disiplin, serta kerja sama yang menekan ke ranah afektif (perasaan dan sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif dan ranah psikomotorik.³⁰

³⁰ Nurul Zuriyah, “ Peran Pendidikan Agama Islam terhadap Pengembangan Kualitas Budi Pekerti Siswa Kelas IV SDN Inpres Sorobali, *Jurnal Pendidikan IPS*, (Vol. 9, No. 1, tahun 2019), hlm. 51

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian ini, mengkaji dari beberapa penelitian-penelitian yang sudah ada. Dalam penelitian Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas 5 SDN Gabus 1 Pati ini didasarkan pada hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan model *Joyful Learning* dalam penelitiannya. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahmah Maulida (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Jenis penelitian adalah penelitian pra – eksperimen di kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan data penelitian ini yaitu menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Telah meneliti dan menyatakan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji t, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.³¹ Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh penggunaan strategi

³¹ Nur Rahma Maulida, “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”, *Skripsi* (Makasar : Program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makasar, 2018), hlm. 57.

Joyfull Learning terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar diterima.

Skripsi tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini dimana skripsi yang dituliskan Nur Rahmah Maulida adalah penelitian yang memfokuskan kepada motivasi belajar PAI peserta didik, sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan pada hasil belajar IPS. Selain itu Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi tersebut menggunakan tes, observasi dan dokumentasi sedangkan penelitian ini Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah uji validitas, reliabilitas dengan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan homogenitas serta analisis uji hipotesis menggunakan uji T sedangkan penelitian terdahulu adalah Teknik statistik deskriptif dan uji T.

2. Penelitian yang dilakukan Vera Etika Khoiriati (2013) dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantu Model *Smart-Interaktif* Pada Hasil Belajar Materi Gerak Lurus”. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, tes , angket dan dokumentasi. Telah meneliti dan menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan pembelajaran joyful learning berbantu modul Smart Interaktif

pada hasil belajar materi gerak lurus.³² Dapat dilihat dari hasil nilai korelasi biserial yaitu 0,427 yang berarti termasuk dalam kategori sedang. Sehingga diperoleh besarnya pengaruh penerapan pembelajaran joyfull learning berbantuan modul SMART-Interaktif terhadap hasil belajar materi gerak lurus sebesar 18,3%.

Skripsi tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini karena penelitian tersebut memfokuskan pada hasil belajar dengan bantuan model Smart-Interaktif sedangkan penelitian ini memfokuskan pada motivasi belajar berbasis dengan Game/permainan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elmania Alamsyah (2020) dengan judul “Implementasi Metode Joyful Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Kualitatif dengan pendekatan *narativ research* (penelitian naratif). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara dan studi Dokumentasi. Telah meneliti dan menyatakan bahwa pengimplementasian Metode Joyful Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School mampu

³² Vera Etika Khoiriati, “Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantu Model *Smart-Interaktif* Pada Hasil Belajar Materi Gerak Lurus”, *Skripsi*, (Semarang : Program Studi Fisika Universitas Negeri Semarang, 2015), hlm. 80.

mengembangkan minat belajar peserta didik di SMP Alam BIS dengan pelaksanaan yang sangat menyenangkan dan peserta didik merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran.³³

Skripsi tersebut memiliki perbedaan dengan skripsi ini dimana penelitian yang ditulis oleh Elmania Alamsyah adalah penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun penelitian tersebut memfokuskan pada penerapan atau implementasi pembelajaran *joyful learning* sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan pada keefektifan pembelajaran *joyful learning* berbasis dengan *game*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hatmawati (2021) dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SD Inpres 130 Terowang Kabupaten Jeneponto”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre experimental* dengan desain “*One Grup Pretest-Posttest*”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.³⁴ Hasil yang

³³ Elmania Alamsyah, “Implementasi Metode Joyful Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School”, *Skripsi*, (Jember : program studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Jember, 2020), hlm. 101.

³⁴ Hatmawati, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SD Inpres 130 Terowang Kabupaten Jeneponto, *Skripsi*,

didapatkan setelah melakukan penelitian bahwa penggunaan strategi pembelajaran joyful learning pada hasil belajar matematika peserta didik kelas 3 SD Inpres 130 Terowang Kabupaten Jeneponto mendapatkan pengaruh yang cukup baik. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang semula rata rata hanya mencapai 53,33. Selanjutnya setelah menggunakan strategi pembelajaran joyful learning nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 85,00. Hal ini berarti penerapan strategi pembelajaran Joyful Learning mempengaruhi hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas 3 SD Inpres 130 Terowang Kabupaten Jeneponto.

Skripsi tersebut memiliki perbedaan dengan skripsi ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Hatmawati memfokuskan kepada hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini memfokuskan pada motivasi belajar peserta didik. Adapun dalam Teknik pengambilan sample penelitian tersebut menggunakan Teknik sample jenuh, sedangkan penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Selanjutnya Teknik analisis data dalam penelitian tersebut yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, sedangkan penelitian ini menggunakan uji validitas, reliabilitas dengan uji persyaratan normalitas dan homogenitas serta uji T.

(Makasar : Program Studi Pendidikan Pendidik Ibtidaiyah UIN Alauddin Makasar, 2021), hlm. 33.

C. Rumusan Hipotesis

H^0 : Variabel X (Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game*) tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap variabel Y (Motivasi Belajar peserta didik).

H_1 : Variabel X (Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *Game*) mempengaruhi secara signifikan terhadap variabel Y (Motivasi Belajar Peserta didik).

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang dilakukan dengan metode tertentu. Sedangkan penelitian adalah usaha untuk mencari sesuatu yang dilakukan dengan metode tertentu, secara hati-hati, sistematis dan sempurna terhadap suatu permasalahan sehingga dapat terjawab. Jadi metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap suatu permasalahan.³⁵

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Langkah –langkah yang digunakan pada penelitian ini adalah memberikan perlakuan berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok kontrol*.

³⁵ Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), hlm. 1-2

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Gabus 1 Pati yang terletak di Jalan Gabus-Tlogoayu KM 0, Kecamatan Gabus, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Pemilihan waktu dalam penelitian ini dilaksanakan pada minggu efektif selama semester gasal, yaitu dimulai pada tanggal 24 Juli s/d 4 Agustus 2023.

C. Populasi /Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi 5 SDN Gabus 1 Pati tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 471 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang dimaksud adalah kelas yang akan dijadikan sebagai penelitian, yaitu peserta didik kelas 5A sejumlah 24 siswa dan kelas 5B sejumlah 25 siswa. Sampel dalam penelitian ini menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *simple random sampling*. Teknik tersebut menggunakan pengambilan anggota sampel yang diambil dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan

³⁶ Prof.Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 226.

strata yang ada dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan dengan cara melalui pengundian.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.³⁷ Menentukan variabel penelitian dapat mempermudah peneliti untuk menarik kesimpulan, sehingga penelitian ini berjudul: “Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati”. Variabel penelitian digunakan untuk dapat menjaga adanya ketetapan sehingga tidak terjadi adanya interpretasi dan mampu menjawab permasalahan yang terdapat pada penelitian. Pada penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel Independen

Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran *Joyful Learning* yang digunakan pendidik PAI kelas 5 SDN Gabus

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 38.

1 Pati pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang selanjutnya akan disebut variabel X.

2. **Variabel Terikat**

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik kelas 5 SDN Gabus 1 Pati pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang selanjutnya disebut variabel Y.

Indikator motivasi dalam penelitian ini diantaranya adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar serta adanya lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan seorang peserta didik belajar dengan baik.³⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh keterangan nyata yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan untuk keperluan penelitian. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh data relevan, akurat, dan reliabel yang berkaitan dengan penelitian. Teknik

³⁸ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. (cet.9, Jakarta : Bumi Aksara,2012), hlm.23

pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket dan dokumentasi.

1. **Metode Angket**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.³⁹ Tujuan penggunaan angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai sesuatu dan tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PAI melalui pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *Game*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket langsung yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban yang harus dijawab oleh responden telah tertera dalam angket tersebut.⁴⁰ Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala likert ini digunakan oleh para peneliti untuk mengukur persepsi atau sikap seseorang dengan cara

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung :Alfabeta, 2011), hal. 142

⁴⁰ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 133.

mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden, kemudian responden diminta untuk memberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah disediakan.⁴¹

Pada angket ini, responden disediakan 30 pernyataan yang berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dengan masing-masing pernyataan terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan d. sedangkan untuk pemberian penilaian pada setiap alternatif jawaban yang telah disediakan dalam angket sebagai berikut :

- a. Alternatif jawaban a diberi skor 4 : sangat tinggi.
- b. Alternatif jawaban b diberi skor 3 : tinggi
- c. Alternatif jawaban c diberi skor 2 : sedang
- d. Alternatif jawaban d diberi skor 1 : rendah

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, langger, agenda, dan sebagainya.⁴² Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti profil sekolah, gambar lingkungan sekolah dan gambar proses pembelajaran

⁴¹ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 138.

⁴² Elvinaro Arditiyanto, *Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010), hal. 167

menggunakan pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus valid atau sah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Bila angket yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kriteria maka angket tersebut dapat disebut valid, dan data yang dihasilkan juga disebut data yang valid. Penelitian ini, menggunakan teknik korelasi *product moment* yaitu teknik yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel. Pada Penelitian ini, peneliti akan menggunakan bantuan analisis SPSS 23.0 dan perhitungannya yang dapat ditentukan dengan rumus berikut ini :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah dari X yang dikuadratkan

ΣY^2 = Jumlah dari Y yang dikuadratkan

$(\Sigma X)^2$ = Jumlah X kemudian dikaudratkan

$(\Sigma Y)^2$ = Jumlah Y kemudian dikaudratkan

Setelah mendapatkan r_{xy} , kemudian dibandingkan dengan r_{xy} yang ada pada tabel (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka angket tersebut valid. Namun, apabila $r_{xy} < r_{tabel}$, maka angket tersebut dinyatakan tidak valid.⁴³

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsisten. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes tersebut dapat digunakan berulang kali, dengan syarat tidak berubah, dan instrumen tersebut memberikan hasil yang sama jika dilakukan tes kembali. Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket. Pengujian data ini akan menggunakan analisis SPSS 23.0 dengan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma^2} \right]$$

Rumus varians total:

⁴³ Febrianawati Yusup, Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif, *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (Vol. 7 No. 1 Tahun 2018), hlm. 20.

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum \sigma_1^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_1^2 = varians total

Setelah mendapatkan r_{11} kemudian dibandingkan dengan tabel *r product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen dinyatakan reliabel.⁴⁴ Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang reliabel. Kriteria yang akan digunakan pada penelitian ini adalah reliabilitas dengan kriteria minimal tinggi. Berikut kriteria reliabilitas:

Tabel Kriteria Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pedekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 319.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel digunakan untuk mengetahui apakah motivasi belajar peserta didik pada suatu kelas yaitu motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Pengujian ini digunakan karena penelitian memiliki jumlah sampel 40 siswa, sesuai dengan ketentuan uji *Shapiro Wilk* yang dapat digunakan apabila sampel data kurang dari 50 responden.⁴⁵

Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan analisis SPSS 23.0, dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* adalah jika nilai sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sedangkan, apabila data yang didapatkan memiliki nilai sig <0,05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Tes ini berguna untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi yang sama. Hal ini

45. S. S. Shapiro, M. B. Wilk & Mrs. H. J. Chen (1968) A Comparative Study of Various Tests for Normality, *Journal of the American Statistical Association*, 63:324, 1343-1372

digunakan untuk menentukan bahwa kedua kelas sebelum diberikan perlakuan memiliki varian yang sama. Perhitungan uji hipotesis ini akan menggunakan bantuan analisis SPSS 23.0, dimana hipotesis yang akan dilakukan adalah:

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 : varians kelompok eksperimen

σ_2^2 : varians kelompok kontrol

Rumus yang digunakan untuk uji varians adalah:

$$F_{hitung} = \frac{V_b}{V_k}$$

Keterangan:

V_b = varians terbesar

V_k = varians terkecil

Untuk menguji apakah kedua varians tersebut sama atau tidak, maka F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = banyaknya data terbesar dikurangi satu dan dk penyebut = banyaknya data terkecil dikurangi satu. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang berarti kedua kelompok tersebut mempunyai varian yang sama atau dikatakan homogen.

3. Analisis Uji Hipotesis

a. Uji-T

Pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan antara kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*. Adapun hipotesis yang akan digunakan sebagai berikut;

H₀: motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen tidak lebih baik daripada kelas kontrol

H₁: motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol

Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{s_1^2(n_1-1) + s_2^2(n_2-1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

T : uji kesamaan dua rata-rata

s_1^2 : simpangan baku kuadrat kelompok eksperimen

s_2^2 : simpangan baku kuadrat kelompok kontrol

\overline{X}_1 : nilai rata-rata kelompok eksperimen

\overline{X}_2 : nilai rata-rata kelompok kontrol

S^2 : varian gabungan

n_1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelompok kontrol

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan $dk=(n_1-n_2-2)$ dan peluang $(1-\frac{1}{2}\alpha)$ dan $\alpha=5\%$. Untuk harga-harga yang lain H_0 ditolak.⁴⁶

4. Analisis Efektivitas

Efektivitas dapat diartikan sebagai adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju, dapat dijelaskan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksanakannya keseluruhan tugas dan tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota.⁴⁷

Analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan *Joyful learning* berbasis *game* lebih efektif daripada menggunakan pembelajaran konvensional.

Rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

⁴⁶ Husaini Usman, dkk, *Pengantar Statistika Edisi 3*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2020), hlm. 136.

⁴⁷ Mulyasa, *Menejemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004), hlm 82.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen, dimana peneliti merancang dan mengendalikan situasi percobaan dengan cermat untuk memahami bagaimana tingkat keefektifitas pada penerapan satu variabel (pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*) terhadap variabel lain (motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti). Penelitian ini dilakukan di SDN Gabus 1 Pati dengan sampel yang dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu peserta didik kelas 5A berjumlah 24 siswa dan 5B berjumlah 25 siswa. Kelas A sebagai kelas kontrol sedangkan kelas B sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 24 Juli – 4 Agustus 2023. Pertemuan pertama, peneliti melakukan uji coba angket yang dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023. Uji coba diberikan pada siswa kelas 6A sejumlah 25 siswa sebagai responden. Uji coba dilakukan pada kelas 6A yang telah lebih dahulu mempelajari tentang materi PAI dan BP “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”. Setelah uji coba yang dilakukan , peneliti merekap, mengolah, dan menalisis data tersebut untuk menentukan instrumen angket yang valid dan reliabel untuk dijadikan uji angket sebagai *post test* pada sampel penelitian.

Pada pertemuan kedua dan ketiga yang dilakukan pada tanggal 2-3 Agustus 2023, peneliti observasi secara langsung dengan memberikan materi pembelajaran PAI dan BP tentang “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna” pada kedua kelas kontrol dan eksperimen. Kelas 5A sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, sedangkan kelas 5B sebagai kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan pembelajaran *joyful learning* berbasis game. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket sebagai *post test* pada pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah *pre test* dan *post test* dilakukan, peneliti kemudian merekap dan mengolah data yang ada, baik pada uji angket maupun data-data lainnya yang terkait pada penelitian. Data yang ada tersebut kemudian diolah dan dianalisis dengan analisis SPSS 23.0 terkait pada uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berupa uji-T untuk mengukur keterkaitan perbedaan perlakuan yang dilakukan pada kelas 5A dan 5B sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Analisis Data

1. Analisis Uji Instrumen

Uji instrumen dilakukan dengan diawali adanya uji coba instrumen yang diperlukan untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas dari suatu item instrumen penelitian. Uji coba pada penelitian ini dijadikan sebagai

pre test penelitian yang akan diberikan pada kelas VI A dengan jumlah siswa (responden) yaitu 25 siswa. Berikut merupakan hasil analisis uji coba :

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment pearson* dengan alat bantu program SPSS Versi 23.0. Pedoman yang digunakan pada perhitungan ini yaitu jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka butir soal dikatakan valid. Namun sebaliknya, apabila $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Instrumen penelitian di uji coba kan kepada 25 siswa (responden) dengan taraf signifikansi 5%, maka $r \text{ tabel}$ nya 0,396. Hasil uji validitas data yang diajukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Validasi Butir Angket

No.	Validitas		Keterangan
	r hitung	r tabel 5%	
1	0,422	0,396	Valid
2	0, 773	0,396	Valid
3	0,678	0,396	Valid
4	0,532	0,396	Valid
5	0,354	0,396	Tidak Valid
6	0,491	0,396	Valid
7	0,429	0,396	Valid

8	0,537	0,396	Valid
9	0,664	0,396	Valid
10	0,457	0,396	Valid
11	0,471	0,396	Valid
12	0,422	0,396	Valid
13	0,626	0,396	Valid
14	0,153	0,396	Tidak Valid
15	0,728	0,396	Valid
16	0,704	0,396	Valid
17	0,604	0,396	Valid
18	0,208	0,396	Tidak Valid
19	0,425	0,396	Valid
20	0,533	0,396	Valid
21	0,457	0,396	Valid
22	0,478	0,396	Valid
23	0,626	0,396	Valid
24	0,269	0,396	Tidak Valid
25	0,702	0,396	Valid
26	0,684	0,396	Valid
27	0,627	0,396	Valid
28	0,492	0,396	Valid
29	0,522	0,396	Valid
30	0,179	0,396	Tidak Valid

Bila di klasifikasikan dari hasil diatas, maka hasil validasi uji coba motivasi belajar PAI siswa, sebagai berikut :

Tabel 4.2 **Klasifikasi Hasil Uji Coba Validitas**

Kriteria	Nomor Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16, 17,19,20, 22,23, 25,26,27,28,29	25
Tidak Valid	5,14,18, 24,30	5
Jumlah		30

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menjadi tahap uji coba untuk dapat digunakan sebagai tingkat derajat keyakinan pada data yang dibuat untuk menunjukkan bagaimana konsistensi dari skor data yang diperoleh. Instrumen sebagai data yang ada, diukur dengan interpretasi harga r_{11} yang didapatkan di konsultasikan dengan rtabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Data dikatakan reliabilitas apabila harga $r_{11} > r_{tabel}$. Uji reliabilitas ini menggunakan analisis SPSS 23.0, berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 **Uji Reliabilitas Instrumen**

Variabel	N of Item	Alpha Chronbach's	Keterangan

Motivasi Belajar PAI dan BP siswa	25 item	0,915	Reliabel
-----------------------------------	---------	-------	----------

Berdasarkan pada tabel diatas, diperoleh nilai Cronbach alpha sebesar 0,915 untuk variabel motivasi belajar PAI dan BP siswa. Nilai Cronbach alpha dari varibel tersebut lebih besar dari 0,396, atau bisa dikatakan $r_{11} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel dan memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi.

2. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro Wilk*. Data yang digunakan pada uji normalitas ini yakni data *post test* antara kelas 5A (kelas kontrol) dan kelas 5B (kelas eksperimen). Berdasarkan data yang ada, peneliti menggunakan bantuan analisis SPSS 23.0, dimana pada perhitungannya menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Posttest 5A	.975	24	.801
Posttest 5B	.952	24	.304

Berdasarkan pada perhitungan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, maka didapatkan hasil nilai signifikansi dari data *post test* pada kelas 5A dan 5B yakni 0,801 dan 0,304, lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal.

b. Analisis Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas diperuntukkan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Berdasarkan data yang ada, dilakukan perhitungan uji homogenitas dengan bantuan analisis SPSS 23.0. Hasil pada pengujian dari kedua kelas tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.423	1	46	.519

Berdasarkan pada perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 23.0, maka diperoleh hasil data kontrol dan eksperimen yakni 0,519. Kriteria pengujian yang digunakan pada uji homogenitas diantaranya, jika nilai sig. > 0,05, maka distribusi data dikatakan homogen atau memiliki varian yang sama. Sedangkan, jika nilai sig. < 0,05, maka distribusi data dikatakan tidak homogen atau memiliki varian yang berbeda. Hasil dari data kelas kontrol dan eksperimen pada kelas 5A dan 5B menunjukkan 0,519 lebih besar dari 0,05, sehingga data homogen atau memiliki varian sama.

Hasil analisis SPSS 23.0 juga sama dengan perhitungan uji F pada pengujian homogen data, dimana hasil menunjukkan bahwa f_{hitung} 1,174 dengan nilai f_{tabel} 4,052. Dikatakan hasil $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka kedua kelas tersebut berdistribusi homogen atau memiliki varian yang sama.

3. Analisis Uji Hipotesis
 - a. Uji-T

Uji-T merupakan salah satu dari analisis uji hipotesis yang digunakan peneliti untuk menganalisis mengenai penerapan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar PAI dan BP siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Data nilai pada hasil *post test* antara kelas 5A sebagai kelas kontrol dan 5B sebagai kelas eksperimen memperoleh hasil analisis dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji T Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Motivasi Belajar	Equal Variances Assumed	.423	.519

t test for Equality of Means					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal Variances	-4.132	46	.000	-9.777	2.366
not Assumed	-4.139	46.930	.000	-9.777	2.362

t test for Equality of Means	
95% Confidence Interval of the Difference	
Lower	Upper
-14.536	-5.017
-14.529	-5.025

Ketentuan pada pengujian hipotesis berdasarkan tabel diatas, yaitu jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan dinyatakan H_0 diterima. Sedangkan, jika nilai sig. (2- tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yang diujikan, yakni kelas kontrol dan eksperimen.

Pada tabel 4.6, menunjukkan bahwa kelas 5A dengan jumlah 24 siswa memiliki nilai rata-rata 75,58 dan nilai standar deviasi 7.93. Kelas 5B dengan jumlah 25 siswa memiliki nilai rata-rata 85.36, dan nilai standar deviasi 8,59. Dari keduanya diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan, dimana kelas eksperimen lebih tinggi hasilnya dari kelas kontrol.

Hal tersebut juga sesuai dengan perhitungan rumus independen uji-T, dimana *t-hitung* yaitu 4,126 dengan taraf signifikansi 5%, maka *t-tabel* yaitu 0,681. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa *t-hitung* $>$ *t-tabel*, H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ada perbedaan hasil, dimana kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil kelas kontrol.

4. Uji Efektivitas

Efektivitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Pengujian ini dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada kelas control dan kelas eksperimen. Kelas control menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*.

Didapatkan hasil dari penghitungan skor angket kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 4.7 Rata-rata Peningkatan Efektivitas

No	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	73	92
2	74	81
3	78	86
4	78	82
5	87	96
6	88	98
7	75	77
8	84	89
9	61	78
10	66	81
11	83	92
12	79	87
13	72	80
14	68	76
15	59	84
16	76	65
17	78	96
18	67	75
19	73	95
20	70	83
21	77	86

22	89	83
23	83	97
24	76	98
25		77
Rata-rata	75,58	85,36

Dilihat pada hasil rata-rata tiap angket motivasi belajar yang berkaitan dengan *joyful learning* berbasis *game* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi yakni 85,36, sedangkan pada kelas kontrol terdapat nilai rata-rata yakni 75,58.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap motivasi belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal 2023/2024 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Dari penelitian ini didapatkan hasil :

1. Efektifitas Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan perlakuan yang berbeda dengan pemberian materi yang sama, yaitu materi tentang

“Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”. Kelas eksperimen yang dilakukan pada kelas 5A diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*, sedangkan kelas kontrol yang dilakukan pada kelas 5B menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan (2 x 30 menit), dimana di akhir pertemuan pada setiap kelas kontrol dan eksperimen diberikan instrumen menggunakan angket untuk mengetahui keterkaitan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang diberikan oleh peneliti didalam kelas.

Instrumen berupa angket digunakan sebagai *post test*, dimana soal *post test* berasal dari soal *pre test* yang di uji coba kan pada kelas 6A yang telah memperoleh materi pembelajaran lebih dulu tentang “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”. Hasil dari uji coba tersebut kemudian di uji tingkat validitas dan reliabilitas instrumennya. Uji validitas dan reliabilitas tersebut digunakan sebagai pengukur tingkat valid dan reliabel pada butir-butir instrumen yang nantinya akan diberikan kepada siswa kelas instrumen dan kelas kontrol guna mendapatkan hasil *post test* (hasil akhir). Hasil validitas menunjukkan bahwa terdapat 25 item valid dan 5 item tidak valid. Sedangkan dari hasil tersebut, terdapat data reliabel dengan perolehan nilai 0,915 lebih besar dari 0,396.

Hasil post test yang diperoleh dari 49 siswa, terdiri dari 24 siswa kelas 5A (kelas kontrol) dan 25 siswa kelas 5B (kelas eksperimen). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada pembelajaran kelas eksperimen dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran kelas kontrol. Berdasarkan analisis dengan aplikasi SPSS 23.0, uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan pada data nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi yakni 0,801 dan 0,304 lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan pada uji homogenitas yang tertera pada tabel 4.5, uji homogenitas dengan menggunakan uji-T diperoleh hasil uji *f_{hitung}* yaitu = 1,174 dengan nilai *f_{tabel}* 4,052. *f_{hitung}* < *f_{tabel}*, maka kedua kelas tersebut berdistribusi homogen. Hal tersebut juga setara dengan perhitungan menggunakan SPSS 23.0 yang menunjukkan hasil pada nilai sig. yaitu 0,519 lebih tinggi dari 0,05, sehingga data nilai dari kedua kelas tersebut berdistribusi homogen.

Uji-T dilakukan untuk dapat mengetahui perbedaan dari perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian yang dilakukan pada kedua kelas tersebut, terdapat hasil yang menunjukkan adanya perbedaan pada pembelajaran, dimana perlakuan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *joyful*

learning berbasis *game* mendapat hasil yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajarnya, dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Terlihat pada hasil antara kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh *t*-hitung yaitu 4,126 dan *t*-tabel yaitu 0,681. Maka, dari hal tersebut terlihat hasil *t*-hitung > *t*-tabel, H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ada perbedaan hasil, dimana kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil angket kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*. Pembelajaran yang berdasar pada model *joyful learning* ini memiliki empat tahapan, diantaranya tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Tahap persiapan yang dilakukan pada kelas 5B ini diawali dengan memahami situasi dan karakteristik siswa, serta memberikan motivasi yang memberikan ketertarikan dan rasa ingin tahu mengenai materi yang disampaikan peneliti mengenai “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”. Tahap penyampaian dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa dengan penyampaian yang menarik dan merefleksikannya pada kehidupan sehari-hari.

Pada tahap selanjutnya yang dilakukan pada kelas 5B sebagai kelas eksperimen yakni pembelajaran dilakukan

dengan menerapkan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game*, dimana peneliti memberikan permainan pada pembelajaran melalui pengembangan kelompok diskusi. Pembelajaran dilakukan dengan menarik dan memancing keaktifan siswa untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat terkait materi tentang “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”. Selanjutnya, pembelajaran di akhiri dengan adanya penguatan materi dari peneliti dan menyampaikannya dengan memberikan *game* atau *ice breaking* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penerapannya ini, tentu berbeda dengan kelas kontrol, dimana pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, tanpa menggunakan pembelajaran *joyful learning*. Pada kelompok kontrol atau kelas VA ini lebih cenderung pasif dan siswa kurang memperhatikan ketika adanya analisis soal yang disampaikan peneliti saat dikelas. Hal ini memberikan bukti bahwa adanya perbedaan kemampuan pada tingkat pemahaman materi siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional yang berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa.

Pada pembelajaran dengan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* yang dilakukan pada kelas

eksperimen atau kelas 5B ini, jelas memiliki beberapa kekurangan, diantaranya karakteristik dan kemampuan siswa yang berbeda-beda, sehingga masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa akan model tersebut. Hal tersebut juga dipengaruhi bagaimana penguasaan materi pada guru yang menyampaikan materi PAI tentang “Mengenal Allah swt melalui Asmaul Husna”.

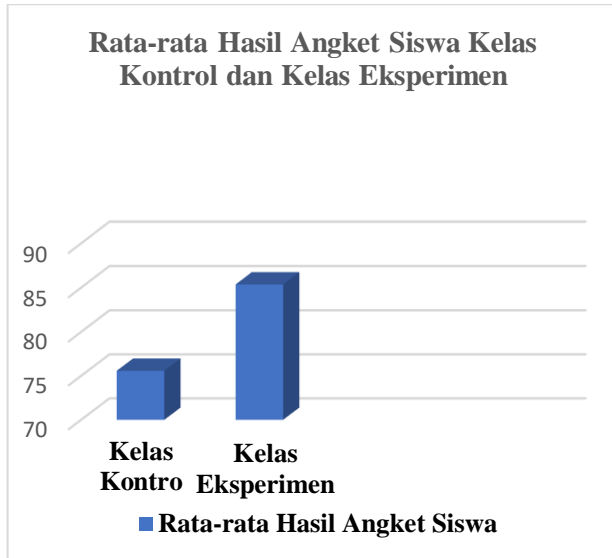
Berdasarkan penerapan pembelajaran antara kelas 5A sebagai kelas kontrol dan kelas 5B sebagai kelas eksperimen, terlihat bahwa pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* yang diterapkan pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol ini memberikan tingkat efektifitas pada minat dan ketertarikan siswa dalam memahami dan mengerti akan materi, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa yang lebih baik. Nilai pada hasil angket motivasi belajar yang dipengaruhi pada penerapan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* melalui perhitungan analisis SPSS 23.0 juga menunjukkan hasil yang signifikan, dimana adanya perbedaan pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional.

2. Tingkat Efektivitas Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

Penghitungan yang sudah dilakukan menggunakan uji efektivitas mendapatkan hasil rata-rata tiap angket motivasi belajar yang berkaitan dengan *joyful learning* berbasis *game* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi yakni 85,36, sedangkan pada kelas kontrol terdapat nilai rata-rata yakni 75,58.

Presentase peningkatan motivasi belajar antara kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* sebesar 13%. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* mampu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan agama islam siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

Untuk dapat mengetahui lebih jelas terkait nilai tersebut, berikut diagram rata-rata nilai antara kedua kelas :



Gambar 4.1 Diagram Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

D. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan fokus penelitian, dimana penelitian hanya dilakukan di satu tempat yaitu SD Negeri Gabus 1 Pati dengan sampel penelitian yakni siswa kelas 5 di SD Negeri Gabus 1 Pati.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian ini memiliki waktu penelitian yang terbatas, sehingga pada penelitiannya, peneliti hanya melakukan observasi dan riset yang sesuai dan berkaitan

dengan data utama dan data pendukung penelitian di SD Negeri Gabus 1 Pati.

3. Keterbatasan objek penelitian

Pada penelitian yang dilakukan peneliti ini hanya mencakup tentang efektifitas penerapan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* terhadap tingkat motivasi belajar PAI dan BP siswa kelas 5 di SD Negeri Gabus 1 Pati.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis dan pembahasan hasil penelitian maka peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa :

1. Proses pembelajaran menggunakan pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *game* efektif terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dimana t -hitung yaitu 4,126 dengan taraf signifikansi 5%, maka t -tabel yaitu 0,681. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa t -hitung $>$ t -tabel, H_0 ditolak dan H_1 di terima, maka penggunaan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.
2. Hasil nilai rata-rata tiap angket motivasi belajar yang berkaitan dengan *joyful learning* berbasis *game* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi yakni 85,36, sedangkan pada kelas kontrol terdapat nilai rata-rata yakni 75,58. Presentase perbedaan peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran

konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* sebesar 13%. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* mampu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 5 SDN Gabus 1 Pati adalah : diharapkan dengan menggunakan pembelajaran *joyful learning* berbasis *game* dapat dijadikan sebagai alternatif dan pembiasaan dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran Pendidikan agama Islam agar siswa lebih nyaman dan gembira saat mengikuti pembelajaran PAI sehingga motivasi belajar dapat meningkat secara maksimal.

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah atas segala limpahan dan rahmat Allah SWT, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Elmania, “Implementasi Metode Joyful Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School”, *Skripsi*, (Jember : program studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Jember, 2020), hlm. 101.
- Anisa Nidaur Rahmah, “Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)”, *Jurnal Cendekia*, (Vol.09, no.02, Tahun 2017), hlm. 194.
- Arditianto Elvinaro, *Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2005.
- Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Fauzi Ahmad, dkk., *Metodologi Penelitian*, Banyumas : Pena Persada, 2022.
- Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Bandung : Alfabeta, 2013.
- Hamruni, *Strategi dan Model-Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*, Jakarta : Bumi Aksara,2012.

Hanafy , Muh. Sain, *Pembelajaran*, Watampone: Syahadah, 2017.

Hatmawati, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SD Inpres 130 Terowang Kabupaten Jeneponto, *Skripsi* , (Makasar : Program Studi Pendidikan Pendidik Ibtidaiyah UIN Alauddin Makasar, 2021), hlm. 33.

Isrok’atun dan Amelia Rosmala, *Model-Pembelajaran Matematika*, Jakarta : PT. Bumi Akasara, 2018.

Khodijah Nyayu, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.

Khoiriati, Vera Etika, “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Joyfull Learning Berbantu Model *Smart-Interaktif* Pada Hasil Belajar Materi Gerak Lurus”, *Skripsi*, (Semarang : Program Studi Fisika Universitas Negeri Semarang, 2015), hlm. 80.

Majid Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

Majid Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Majid Abdul, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Bandung, 2014.

Marzuki, “Joyful Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran yang Menyenangkan”, *Zawiyah : Jurnal Pemikiran Islam*, Juli 2021.

Maulida, Nur Rahma, “Pengaruh Penerapan Strategi Joyful Learning terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”, *Skripsi* (Makasar : Program studi Pendidikan

Pendidik Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah
Makasar, 2018), hlm. 57

Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.

Nurhidayati Titin, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiple Intelligences System Bagi Peserta didik Sekolah Dasar*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi, 2020.

Prof. Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2015.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017.

Ramayulis, *Metode Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2008.

Redy Komang dan I Made Setiawan, “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24 September 2020.

S. S. Shapiro, M. B. Wilk & Mrs. H. J. Chen (1968) A Comparative Study of Various Tests for Normality, *Journal of the American Statistical Association*, 63:324, 1343-1372

Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2009.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2011.

Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadadia Group, 2013.

- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta: Kencana, 2009.
- Usman Husaini, Pengantar Statistika edisi 3, Jakarta : Sinar Grafika, 2020.
- Wahab Rusman, *Model-pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*, Cet. VI : Jakarta : Rajawali Pers, 2016.
- Wahono S, *Strategi dan Pembelajaran*, Jakarta : Indeks Permata Puri Media, 2012.
- Widiana , I Wayan, “Game Based Learning dan Dampak terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edutech Undiksha*, 25 Juni 2022.
- Yusup Febrianawati, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”, *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17 Juni 2018.
- Zuriyah Nurul, “ Peran Pendidikan Agama Islam terhadap Pengembangan Kualitas Budi Pekerti Siwa Kelas IV SDN Inpres Sorobali, *Jurnal Pendidikan IPS*, Januari- Juni 2019

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Responden Uji Coba Instrumen

No.	Nama	Kode
1	Adelia Indah Reliska Putri	UC 1
2	Adib Ilham	UC 2
3	Afraa Armanta	UC 3
4	Ahmad Adika Maulana	UC 4
5	Alfauza Bagas Pratama	UC 5
6	Arya Mal Prasetya	UC 6
7	Asifa Maharani	UC 7
8	Axel Lisvian Nanda Putra	UC 8
9	Az Zahra Indhy Febriana Putri	UC 9
10	Citra Lestari Priandani	UC 10
11	Davinza Rahmandona Agustin	UC 11
12	Devika Nur Danilya	UC 12
13	Dewi Rahayu	UC 13
14	Dwi Setyo Utomo	UC 14
15	Fifilia Saputri	UC 15
16	Galang Racka Satya	UC 16
17	Hikari Zidane Refiandi	UC 17
18	Hilbram Sakhi Arrahman	UC 18
19	Justin Kay Satriana	UC 19
20	Kafa Rizki Mardiansyah	UC 20
21	Maheswara Haidar Abdad	UC 21
22	Moza Wahyu Istiqomah	UC 22
23	Muhammad Alif Abiyansyah	UC 23
24	Naura Syifa Azzahra	UC 24
25	Pangeran Roman Ibrahimovic	UC 25

Lampiran 2. Daftar Nama Responden Kelas Kontrol

No.	Nama	Kode
1	Adinda Nur Rofika	KK 1
2	Ahmad Nahshiful Azam	KK 2
3	Ahmad Rio Irawan	KK 3
4	Akbar Maulana Yusuf	KK 4
5	Aleano Rizky Ramadhan	KK 5
6	Alesha Adrien Valerie	KK 6
7	Ariqah Sahasika Calya. A	KK 7
8	Azzahra Arlinda Syafadina	KK 8
9	Cleo Raffata Habibie	KK 9
10	Deren Nathan Al Fatih	KK 10
11	Fatimah Azzahroo	KK 11
12	Febri Dyah Puspitasari	KK 12
13	Fransiska Nabila Agustin	KK 13
14	Giselda Yuniar Putri	KK 14
15	Joan Zaky Ramadhan	KK 15
16	Kevin Ardiansyah	KK 16
17	Kinanti Rahajeng Solikhin	KK 17
18	Lathifah Maulida Nadifa	KK 18
19	Muhammad Masmada Arifin	KK 19
20	Najwa Septia Dewi	KK 20
21	Nasrul Asraf Saputra	KK 21
22	Nasyifa Friska Ramadhani	KK 22
23	Ridho Fajar Rama	KK 23
24	Rizqi Nur Rohman	KK 24
25	Sayyidah Maulana Akhmad Abizar Aly Al Adzar	KK 25

Lampiran 3. Daftar Nama Responden Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kode
1	Ahmed Bagas Olish Saputra	KE 1
2	Ali Musa Daud	KE 2
3	Alif Manggala Maulana	KE 3
4	Almira Mumtaza Malika	KE 4
5	Bayu Joyo Wicaksono	KE 5
6	Berlinsia Saharani Azzahra	KE 6
7	Divanka Mulia Sandi	KE 7
8	Ferdhika Dhista Saputra	KE 8
9	Gasha Akhal Bahir	KE 9
10	Kalyca Estiningtyas	KE 10
11	Kayla Anabel Putri P.	KE 11
12	Kenza Rahayu Fitriani	KE 12
13	Kenzie Alvaro Nur Kristian	KE 13
14	Khaira Farzana Anindya	KE 14
15	Kireina Felita Almahira	KE 15
16	Miftah Naufal Putra	KE 16
17	Muhammad Bintang R. P.	KE 17
18	Muhammad Kian Awan S	KE 18
19	Nindya Wahyu Khairunnisa	KE 19
20	Rhetta Maharani	KE 20
21	Selviana Tri Anjani	KE 21
22	Tabarak Hawan Roja E.E	KE 22
23	Wafiq Abdul Jabbar	KE 23
24	Rahayu Nur Zahra	KE 24

Lampiran 4. **Data Siswa Siswi SD Negeri Gabus 1 Pati**
Tahun Ajaran 2023/ 2024

Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
I	3	78
II	3	81
III	3	80
IV	3	66
V	2	49
VI	3	88
Jumlah	18	471

Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

A. PETUNJUK UMUM

1. Tuliskan identitas diri anda di sudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pertanyaan setiap nomor dengan baik.
3. Mulailah dengan membaca basmallah.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pilihlah jawaban yang paling mungkin anda pilih jika mendapati diri anda seperti pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda ceklis (✓). Pilihlah jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam angket ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih benar. Oleh karena itu, usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewati untuk dijawab.

C. PERTANYAAN

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran PAI				
2.	Saya merasa tertantang untuk bisa mengerjakan soal soal yang diberikan guru				

3.	Saya suka jika guru memberikan apresiasi setelah mengerjakan tugas				
4.	Saya senang menyelesaikan soal sulit dalam belajar				
5.	Saya suka belajar PAI karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
6.	Saya menerapkan pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari				
7.	Saya aktif bertanya apabila ada materi yang tidak saya pahami				
8.	Saya senang memahami ulang soal atau materi yang sulit				
9.	Saya senang ketika mendapatkan pujian dari guru ketika mampu memahami materi				
10.	Saya tertarik dengan materi yang diberikan guru				
11.	Saya senang mendapat pujian dari teman karena bisa menjawab pertanyaan				
12.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan guru				
13.	Tugas yang diberikan guru mudah dipahami				
14.	Proses pembelajaran membuat saya senang belajar di kelas.				
15.	Saya senang berdiskusi dengan teman teman saya				
16.	Saya senang jika guru menampilkan video atau film yang berkaitan dengan materi PAI				

17.	Proses pembelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan teman				
18.	Saya senang mengajak teman-teman belajar bersama				
19.	Saya senang belajar PAI untuk memperdalam ilmu agama				
20.	Saya senang ketika mendapatkan nilai ulangan PAI yang bagus				
21.	Saya senang diberi hadiah orang tua ketika mendapat nilai yang bagus.				
22.	Saya senang jika guru membentuk kelompok belajar bersama teman untuk menyelesaikan soal soal sulit				
23.	Saya senang jika guru mengajak bernyanyi terkait pembelajaran PAI agar mempermudah menghafal dan memahami materi PAI				
24.	Saya rajin belajar PAI agar nilai rapot saya bagus				
25.	Saya suka ketika guru mengajak praktek terkait pelajaran PAI di luar kelas				

Lampiran 6. Contoh Jawaban Angket Kelas Kontrol

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Febri Dyah Puspitasari
Kelas : 5A
Hari/Tanggal : Kamis, 3 Agustus 2023

A. PETUNJUK UMUM

1. Tuliskan identitas diri anda di sudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pertanyaan setiap nomor dengan baik.
3. Mulailah dengan membaca basmallah.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pilihlah jawaban yang paling mungkin anda pilih jika mendapati diri anda seperti pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda ceklis (✓). Pilihlah jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam angket ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih benar. Oleh karena itu, usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewat untuk dijawab.

C. PERTANYAAN

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran PAI		✓		
2.	Saya merasa tertantang untuk bisa mengerjakan soal soal yang diberikan guru		✓		
3.	Saya suka jika guru memberikan apresiasi setelah mengerjakan tugas		✓		
4.	Saya senang menyelesaikan soal sulit dalam belajar			✓	
5.	Saya suka belajar PAI karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓		
6.	Saya menerapkan pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari		✓		
7.	Saya aktif bertanya apabila ada materi yang tidak saya pahami			✓	
8.	Saya senang memahami ulang soal atau materi yang sulit		✓		

9.	Saya senang ketika mendapatkan pujian dari guru ketika mampu memahami materi	✓			
10.	Saya tertarik dengan materi yang diberikan guru		✓		
11.	Saya senang mendapat pujian dari teman karena bisa menjawab pertanyaan		✓		
12.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		
13.	Tugas yang diberikan guru mudah dipahami			✓	
14.	Proses pembelajaran membuat saya senang belajar di kelas.		✓		
15.	Saya senang berdiskusi dengan teman-teman saya		✓		
16.	Saya senang jika guru menampilkan video atau film yang berkaitan dengan materi PAI	✓			
17.	Proses pembelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan teman		✓		
18.	Saya senang mengajak teman-teman belajar bersama		✓		
19.	Saya senang belajar PAI untuk memperdalam ilmu agama		✓		
20.	Saya senang ketika mendapatkan nilai ulangan PAI yang bagus	✓			
21.	Saya senang diberi hadiah orang tua ketika mendapat nilai yang bagus.	✓			
22.	Saya senang jika guru membentuk kelompok belajar bersama teman untuk menyelesaikan soal-soal sulit			✓	
23.	Saya senang jika guru mengajak bernyanyi terkait pembelajaran PAI agar mempermudah menghafal dan memahami materi PAI	✓			
24.	Saya rajin belajar PAI agar nilai rapor saya bagus	✓			
25.	Saya suka ketika guru mengajak praktik terkait pelajaran PAI di luar kelas	✓			

Lampiran 7. Contoh Jawaban Angket Kelas Eksperimen

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : waFiq, abdul Jabar
Kelas : 5B
Hari/Tanggal : Kamis, 3 Agustus 2023

A. PETUNJUK UMUM

1. Tuliskan identitas diri anda di sudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pertanyaan setiap nomor dengan baik.
3. Mulailah dengan membaca basmallah.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pilihlah jawaban yang paling mungkin anda pilih jika mendapati diri anda seperti pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda ceklis (✓). Pilihlah jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam angket ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih benar. Oleh karena itu, usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewat untuk dijawab.

C. PERTANYAAN

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran PAI	✓			
2.	Saya merasa tertantang untuk bisa mengerjakan soal soal yang diberikan guru	✓			
3.	Saya suka jika guru memberikan apresiasi setelah mengerjakan tugas	✓			
4.	Saya senang menyelesaikan soal sulit dalam belajar	✓			
5.	Saya suka belajar PAI karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓		
6.	Saya menerapkan pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari		✓		
7.	Saya aktif bertanya apabila ada materi yang tidak saya pahami		✓		
8.	Saya senang memahami ulang soal atau materi yang sulit	✓			

9.	Saya senang ketika mendapatkan pujian dari guru ketika mampu memahami materi	✓			
10.	Saya tertarik dengan materi yang diberikan guru	✓			
11.	Saya senang mendapat pujian dari teman karena bisa menjawab pertanyaan	✓			
12.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓			
13.	Tugas yang diberikan guru mudah dipahami	✓			
14.	Proses pembelajaran membuat saya senang belajar di kelas.	✓			
15.	Saya senang berdiskusi dengan teman teman saya	✓			
16.	Saya senang jika guru menampilkan video atau film yang berkaitan dengan materi PAI	✓			
17.	Proses pembelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan teman		✓		
18.	Saya senang mengajak teman-teman belajar bersama		✓		
19.	Saya senang belajar PAI untuk memperdalam ilmu agama	✓			
20.	Saya senang ketika mendapatkan nilai ulangan PAI yang bagus	✓			
21.	Saya senang diberi hadiah orang tua ketika mendapat nilai yang bagus.	✓			
22.	Saya senang jika guru membentuk kelompok belajar bersama teman untuk menyelesaikan soal soal sulit	✓			
23.	Saya senang jika guru mengajak bernyanyi terkait pembelajaran PAI agar mempermudah menghafal dan memahami materi PAI	✓			
24.	Saya rajin belajar PAI agar nilai rapot saya bagus	✓			
25.	Saya suka ketika guru mengajak praktek terkait pelajaran PAI di luar kelas	✓			

Lampiran 8. Modul Ajar Pai Kelas Kontrol

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS KONTROL

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Sutami, S.Pd, M.Pd
Instansi/Sekolah	: SDN Gabus 1
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 4x35 menit
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i>. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (<i>kalimah sawa'</i>) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>al-khulafa al-rasyidin</i>.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Aqidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i> .
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 2. Menjelaskan makna asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 3. Mengungkap nilai-nilai akhlak terpuji sebagai bukti keyakinan kepada asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 4. Menyimpulkan perilaku terpuji yang sesuai dengan asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 5. Membuat tulisan indah asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis

	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif
Kata kunci	Asmaulhusna, <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad.</i>

Target Peserta Didik :	
Peserta didik Reguler	
Jumlah Siswa :	
25 Peserta didik	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok 	
Jenis Assesmen :	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis 	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka 	
Ketersediaan Materi :	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggi: • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: 	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang) 	
Metode dan Model Pembelajaran :	
<ol style="list-style-type: none"> a. Ceramah b. Tanya jawab 	
Media Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor 4. Jaringan internet 5. Asmaulhusna dan artinya (youtube) yang iramakan. 	
Materi Pembelajaran	
Bab 2 Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah (Ayo mengenal Allah Swt. melalui asmaulhusna.)	
Sumber Belajar :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021. • Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI • Menyingkap Tabir Allah, asmaulhusna dalam perspektif Al-Qur'an 2. Sumber Alternatif <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p> 	

Persiapan Pembelajaran :
<ul style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan makna asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad.</i> dengan benar. 2) Mengungkap nilai-nilai akhlak terpuji sebagai bukti keyakinan kepada asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> dengan benar. 3) Peserta didik mampu membuat tulisan indah asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> dengan benar.
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa Note book, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu. • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian. • Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing
Apersepsi
<p>Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an, berdoa.</p> <p>Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta kemampuan memahami nama-nama ciptaan Allah, menghubungkan dengan nama-nama Allah, dan membedakan secara fakta nama-nama ciptaan Allah dengan nama sesuai dengan pengalaman masing-masing.</p>
Pemantik
<p>Memberikan stimulus "nama begitu penting untuk mengenal lebih dekat" mengapa manusia menggunakan nama-nama yang bagus? Apa makna nama-nama yang dimiliki siswa? Apa tujuan memberi nama? Hubungkan nama-nama itu dengan sifat yang baik.</p> <p>Guru dapat memanfaatkan kalimat-kalimat pemantik yang ada pada buku siswa dan mengembangkan sesuai dengan materi.</p>
Kegiatan Inti
Skenario I
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. • Guru meminta peserta didik secara berkelompok mencermati Asmaul husna: al-Mumit, al-Hayy, al-Qayyum, dan al-Ahad, dan mendiskusikan makna yang terkandung di dalamnya. • Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain mengemukakan pertanyaan. • Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik, kemudian menjelaskan apa yang ada dalam buku teks tentang makna Asmaul husna: al-Mumit, al-Hayy, al-Qayyum, dan al-Ahad • Guru mengajak bernyayi sesuai dengan tema pembelajaran • Guru memberikan apresiasi.
Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran. • Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran

- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah
- Guru mengucapkan salam.



NIP. 196607051991031015

Pati, 2 Agustus 2023
Guru PAI

Sutami, S.Pd, M.Pd
NIP. 197103202005012001

Lampiran 9. Modul Ajar Pai Kelas Eksperimen

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KELAS EKSPERIMEN

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Sasa Kurnia Dewi
Instansi/Sekolah	: SDN Gabus I
Jenjang / Kelas	: SD / V-B
Alokasi Waktu	: 4 X 35 menit
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i>. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (<i>kalimah sawa'</i>) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>al-khulafa al-rasyidin</i>.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Aqidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui <i>Asmaul-Husna</i> ,
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 2. Menjelaskan makna asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> 3. Mengungkap nilai-nilai akhlak terpuji sebagai bukti keyakinan kepada asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 4. Menyimpulkan perilaku terpuji yang sesuai dengan asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>. 5. Membuat tulisan indah asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>.

Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	<i>Asmaulhusna, Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i>

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
25 Peserta didik
Asesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Asesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggi • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (satu kelompok 6 anggota)
Metode dan Model Pembelajaran :
Model Pembelajaran : <i>Joyful Learning</i>
Media Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Asmaulhusna dan artinya (youtube atau dokumen pribadi) yang iramakan. 2. Kertas HVS

Materi Pembelajaran
Bab 2 Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah <ul style="list-style-type: none"> • Ayo mengenal Allah Swt. melalui asmaulhusna.
Sumber Belajar :
1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021. • Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI • Menyingkap Tabir Allah, asmaulhusna dalam perspektif Al-Qur'an
Persiapan Pembelajaran :
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Ayo Mengenal Allah Swt. melalui Asmaulhusna
Tujuan Pembelajaran
1) Peserta didik mampu menjelaskan makna asmaulhusna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> dengan benar. 2) Peserta didik mampu menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan asmaul husna <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> dengan benar. 3) Peserta didik mampu mempraktekkan bacaan <i>Al Mumit, Al Hayyu, Al Qayyum, al Ahad</i> dengan baik dan benar.
Kegiatan Pembuka
• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
Apersepsi
Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an, berdoa. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta kemampuan memahami nama-nama ciptaan Allah, menghubungkan dengan nama-nama Allah, dan membedakan secara fakta nama-nama ciptaan Allah dengan nama sesuai dengan pengalaman masing-masing.
Pemantik
Memberikan stimulus "nama begitu penting untuk mengenal lebih dekat" mengapa manusia menggunakan nama-nama yang bagus? Apa makna nama-nama yang dimiliki siswa? Apa tujuan memberi nama? Hubungkan nama-nama itu dengan sifat yang baik. Guru memanfaatkan kalimat-kalimat pemantik yang ada pada buku siswa dan mengembangkan sesuai dengan materi.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali dengan mengamati gambar sebagai stimulus. Guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.

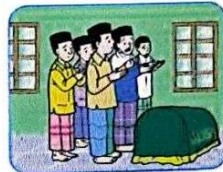


Ayo Mengamati!

Perhatikan dengan teliti gambar berikut!



Gambar 2.2 Menyambut kehadiran bayi



Gambar 2.3 Salat jenazah

Guru mengembangkan stimulus pembelajaran dengan mengeksplorasi kebutuhan siswa berdasarkan kebutuhan dan wawasan lingkungan siswa.

Skenario

- Guru membagi kelompok dengan cara berhitung.
- Setelah terbentuk kelompok, guru mengintruksikan untuk hompimpa kepada setiap kelompoknya untuk menentukan ketua kelompok.
- Setelah melakukan hompimpa setiap ketua kelompok maju dan mendapatkan penjelasan materi dari guru.
- Ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya.
- Kemudian siswa diintruksikan untuk membuat satu pertanyaan didalam kertas yang sudah dibagikan guru.
- Kertas yang berisi pertanyaan dibentuk menyerupai bola untuk dilemparkan kepada temannya.
- Guru memberikan aba aba kepada siswa untuk memulai melemparkan bola pertanyaan.
- Setelah semua siswa sudah menerima bola pertanyaan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan.
- Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan baik diberikan apresiasi.
- Guru mengulas kembali dan menjelaskan materi secara mendalam.
- Guru mengajak semua murid untuk bernyanyi bersama lagu namanama asmaul husna.
- Guru memberikan apresiasi

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.

- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa.
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.



NIP. 196607051991031015

Pati, 3 Agustus 2023
Peneliti

Sasa Kurnia Dewi
NIM 1903016058

Lampiran 10. *Skor Hasil Angket Uji Coba*

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
UC-1	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4
UC-2	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3
UC-3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
UC-4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3
UC-5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
UC-6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
UC-7	3	3	3	2	3	4	4	3	2	4
UC-8	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4
UC-9	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3
UC-10	4	2	3	2	4	2	2	4	2	3
UC-11	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4
UC-12	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4
UC-13	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3
UC-14	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3
UC-15	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4
UC-16	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3
UC-17	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
UC-18	2	2	2	4	3	2	3	3	2	4
UC-19	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
UC-20	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
UC-21	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4
UC-22	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3
UC-23	4	2	3	1	4	3	3	3	3	3
UC-24	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1
UC-25	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3

No.	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
UC-1	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3
UC-2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3
UC-3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
UC-4	3	4	2	4	2	3	4	2	4	2
UC-5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4
UC-6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
UC-7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
UC-8	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
UC-9	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2
UC-10	3	4	4	3	2	3	4	3	3	2
UC-11	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3
UC-12	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3
UC-13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3

UC -14	3	3	2	3	1	2	1	3	3	2
UC -15	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
UC -16	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3
UC -17	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4
UC -18	2	4	3	2	2	2	4	4	3	2
UC -19	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3
UC -20	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3
UC-21	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4
UC -22	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
UC-23	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3
UC-24	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3
UC-25	3	4	2	4	2	3	4	2	4	2

No.	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Skor Total
UC -1	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	105
UC -2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	93
UC -3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	100
UC -4	3	4	2	4	2	3	4	4	2	4	96
UC -5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	109
UC -6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	117
UC -7	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92
UC -8	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	102
UC -9	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2	85
UC -10	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	91
UC -11	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	99
UC -12	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	100
UC -13	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	87
UC -14	3	3	2	3	1	2	1	3	2	3	71
UC -15	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	101
UC -16	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	73
UC -17	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	106
UC -18	2	4	3	2	2	2	4	3	2	4	83
UC -19	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	106
UC -20	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	99
UC-21	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	102
UC -22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	101
UC-23	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	91
UC-24	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	83
UC-25	3	4	2	4	2	3	4	4	2	4	95

Lampiran 11. *Skor Hasil Angket Kelas Kontrol*

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
KK-1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
KK-2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
KK-4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3
KK-5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
KK-6	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
KK-7	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3
KK-8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
KK-9	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2
KK-10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
KK-11	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4
KK-12	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3
KK-13	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
KK-14	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
KK-15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
KK-16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-18	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3
KK-19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-21	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3
KK-22	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
KK-23	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
KK-24	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4

No.	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
KK-1	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3
KK-2	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3
KK-3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3
KK-4	4	3	3	3	4	4	2	4	2	2
KK-5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3
KK-6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
KK-7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KK-8	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3
KK-9	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2
KK-10	4	3	3	3	3	3	2	4	2	2
KK-11	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3
KK-12	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4
KK-13	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
KK-14	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2
KK-15	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
KK-16	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3

KK-17	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3
KK-18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
KK-19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
KK-20	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
KK-21	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
KK-22	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3
KK-23	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
KK-24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

No.	P21	P22	P23	P24	P25	Skor Total
KK-1	3	3	3	3	3	73
KK-2	4	4	3	3	2	74
KK-3	3	4	3	3	3	78
KK-4	3	4	4	2	4	78
KK-5	3	4	4	4	4	87
KK-6	4	4	3	3	3	88
KK-7	3	3	3	3	3	75
KK-8	3	3	3	4	4	84
KK-9	3	3	2	2	2	61
KK-10	3	3	3	2	4	66
KK-11	3	3	3	3	4	83
KK-12	3	3	2	3	3	79
KK-13	3	3	2	3	3	72
KK-14	2	2	3	3	3	68
KK-15	2	2	2	2	2	59
KK-16	3	3	3	3	4	76
KK-17	3	3	3	3	3	78
KK-18	2	3	3	3	3	67
KK-19	3	3	3	2	3	73
KK-20	2	3	3	3	3	70
KK-21	3	2	2	2	2	77
KK-22	4	4	3	3	3	89
KK-23	3	3	3	3	3	83
KK-24	3	3	3	3	3	76

Lampiran 12. *Skor Hasil Angket Kelas Eksperimen*

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
KE-1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4
KE-2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3
KE-3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3
KE-4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3
KE-5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4
KE-6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
KE-7	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3
KE-8	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3
KE-9	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3
KE-10	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3
KE-11	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
KE-12	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3
KE-13	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
KE-14	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
KE-15	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
KE-16	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3
KE-17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
KE-18	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4
KE-19	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
KE-20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
KE-21	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3
KE-22	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
KE-23	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
KE-24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
KE-25	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3

No.	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
KE-1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
KE-2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3
KE-3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3
KE-4	4	2	2	3	4	4	2	4	3	3
KE-5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
KE-6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
KE-7	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
KE-8	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
KE-9	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
KE-10	4	4	3	3	4	3	2	4	4	2
KE-11	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
KE-12	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4
KE-13	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
KE-14	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4
KE-15	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3

KE-16	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
KE-17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
KE-18	4	3	2	2	4	3	2	4	4	2
KE-19	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
KE-20	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
KE-21	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3
KE-22	4	2	2	3	4	4	2	4	3	3
KE-23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
KE-24	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
KE-25	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3

No.	P21	P22	P23	P24	P25	Skor Total
KE-1	4	4	3	3	3	92
KE-2	4	4	3	3	3	81
KE-3	4	4	3	3	4	86
KE-4	4	4	4	2	4	82
KE-5	4	4	4	4	4	96
KE-6	4	4	4	4	4	98
KE-7	3	3	3	3	3	77
KE-8	3	3	3	4	4	89
KE-9	4	3	2	2	2	78
KE-10	3	4	3	3	4	81
KE-11	3	4	4	3	4	92
KE-12	4	4	3	3	3	87
KE-13	4	3	3	3	3	80
KE-14	3	3	3	3	3	76
KE-15	3	3	4	4	4	84
KE-16	3	3	3	3	3	65
KE-17	4	4	3	4	4	96
KE-18	2	4	3	3	4	75
KE-19	4	4	4	3	4	95
KE-20	3	4	4	3	4	83
KE-21	4	4	3	3	4	86
KE-22	4	4	4	2	4	83
KE-23	4	4	4	4	4	97
KE-24	4	4	4	4	4	98
KE-25	3	3	3	3	3	77

Lampiran 13. Uji Validitas Angket

Uji Validitas Angket Uji Coba 1-10

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
X1	Pearson Correlation	1	.217	.235	.030	.363	.278	-.104	.215	.220	-.127
	Sig. (2-tailed)		.297	.259	.888	.075	.178	.621	.302	.291	.545
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.217	1	.655**	.411*	.222	.383	.240	.347	.460*	.311
	Sig. (2-tailed)	.297		.000	.041	.286	.059	.247	.089	.021	.130
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.235	.655**	1	.174	.283	.370	.242	.309	.656**	.142
	Sig. (2-tailed)	.259	.000		.405	.171	.069	.243	.133	.000	.498
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	.030	.411*	.174	1	.016	.185	.312	.286	.469*	.143
	Sig. (2-tailed)	.888	.041	.405		.940	.377	.129	.165	.018	.497
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X5	Pearson Correlation	.363	.222	.283	.016	1	.000	.065	.359	.219	.000
	Sig. (2-tailed)	.075	.286	.171	.940		1.000	.757	.078	.292	1.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X6	Pearson Correlation	.278	.383	.370	.185	.000	1	.467*	-.018	.262	.183
	Sig. (2-tailed)	.178	.059	.069	.377	1.000		.019	.933	.206	.382
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X7	Pearson Correlation	-.104	.240	.242	.312	.065	.467*	1	.222	.417*	.142
	Sig. (2-tailed)	.621	.247	.243	.129	.757	.019		.286	.038	.498
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X8	Pearson Correlation	.215	.347	.309	.286	.359	-.018	.222	1	.236	.130
	Sig. (2-tailed)	.302	.089	.133	.165	.078	.933	.286		.255	.535
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X9	Pearson Correlation	.220	.460*	.656**	.469*	.219	.262	.417*	.236	1	.179
	Sig. (2-tailed)	.291	.021	.000	.018	.292	.206	.038	.255		.392
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X10	Pearson Correlation	-.127	.311	.142	.143	.000	.183	.142	.130	.179	1
	Sig. (2-tailed)	.545	.130	.498	.497	1.000	.382	.498	.535	.392	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X11	Pearson Correlation	.433*	.369	.511**	-.021	.384	.540**	.033	.031	.213	.202
	Sig. (2-tailed)	.031	.069	.009	.921	.058	.005	.874	.884	.307	.334
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X12	Pearson Correlation	.044	.100	-.077	.451*	.174	-.138	.175	.545**	.164	.457*
	Sig. (2-tailed)	.835	.633	.714	.024	.407	.511	.404	.005	.435	.022
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X13	Pearson Correlation	.229	.567**	.498*	.190	.087	.330	.026	.197	.327	.336
	Sig. (2-tailed)	.270	.003	.011	.363	.680	.108	.900	.345	.111	.100
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X14	Pearson Correlation	.233	-.078	.205	-.007	.214	-.024	.322	.509**	.200	-.372
	Sig. (2-tailed)	.261	.710	.325	.974	.303	.909	.117	.009	.338	.067
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X15	Pearson Correlation	.280	.872**	.582**	.210	.276	.305	.229	.340	.473*	.292
	Sig. (2-tailed)	.176	.000	.002	.313	.182	.138	.271	.097	.017	.157
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X16	Pearson Correlation	.254	.609**	.959**	.104	.306	.365	.249	.310	.612**	.333
	Sig. (2-tailed)	.221	.001	.000	.622	.137	.073	.231	.132	.001	.103
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X17	Pearson Correlation	.113	.474*	.499*	.538**	.206	-.034	.173	.458*	.307	.245
	Sig. (2-tailed)	.592	.017	.011	.006	.323	.874	.409	.021	.136	.238
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

X18	Pearson Correlation	.038	.206	-.043	.185	-.185	.331	-.043	-.121	.081	.185
	Sig. (2-tailed)	.856	.323	.839	.375	.376	.106	.839	.563	.700	.377
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X19	Pearson Correlation	.206	.097	.004	.490*	.277	.124	.406*	.280	.352	.132
	Sig. (2-tailed)	.323	.645	.985	.013	.180	.555	.044	.175	.085	.529
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X20	Pearson Correlation	.075	.561**	.341	.226	-.361	.544**	.243	-.047	.323	.350
	Sig. (2-tailed)	.722	.004	.095	.277	.077	.005	.241	.824	.115	.087
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X21	Pearson Correlation	.261	.344	.480*	-.114	.314	.627**	.164	.150	.198	.355
	Sig. (2-tailed)	.208	.092	.015	.589	.126	.001	.433	.473	.343	.081
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X22	Pearson Correlation	.247	.138	-.181	.564**	.243	-.040	.108	.451*	.200	.379
	Sig. (2-tailed)	.233	.512	.387	.003	.242	.851	.608	.023	.337	.062
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X23	Pearson Correlation	.229	.567**	.498*	.190	.087	.330	.026	.197	.327	.336
	Sig. (2-tailed)	.270	.003	.011	.363	.680	.108	.900	.345	.111	.100
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X24	Pearson Correlation	.589**	-.066	.138	-.031	.367	.164	.271	.371	.241	-.324
	Sig. (2-tailed)	.002	.754	.510	.883	.072	.434	.190	.068	.245	.114
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X25	Pearson Correlation	.246	.904**	.550**	.402*	.158	.354	.206	.252	.462*	.194
	Sig. (2-tailed)	.236	.000	.004	.047	.450	.083	.322	.224	.020	.354
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X26	Pearson Correlation	.235	.586**	.905**	.243	.174	.370	.242	.222	.656**	.231
	Sig. (2-tailed)	.259	.002	.000	.241	.405	.069	.243	.286	.000	.267
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X27	Pearson Correlation	.276	.300	.398*	.295	.262	-.050	.153	.365	.310	.444*

	Sig. (2-tailed)	.182	.145	.049	.152	.205	.811	.464	.073	.132	.026
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X28	Pearson Correlation	.296	.088	.004	.445*	.252	.206	.369	.171	.319	.377
	Sig. (2-tailed)	.151	.676	.986	.026	.225	.322	.070	.414	.120	.063
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X29	Pearson Correlation	.108	.465*	.351	-.052	-.195	.446*	.257	.062	.308	.460*
	Sig. (2-tailed)	.608	.019	.085	.804	.350	.025	.216	.767	.135	.021
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X30	Pearson Correlation	.305	-.030	-.341	.300	.234	-.038	.030	.452*	-.134	.017
	Sig. (2-tailed)	.139	.888	.095	.145	.260	.857	.888	.023	.524	.934
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.422*	.773**	.678**	.532**	.354	.491*	.429*	.537**	.664**	.457*
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.000	.006	.083	.013	.032	.006	.000	.022
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Uji Validitas Angket Uji Coba 11-20

		X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
X1	Pearson Correlation	.433*	.044	.229	.233	.280	.254	.113	.038	.206	.075
	Sig. (2-tailed)	.031	.835	.270	.261	.176	.221	.592	.856	.323	.722
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.369	.100	.567**	-.078	.872**	.609**	.474*	.206	.097	.561**
	Sig. (2-tailed)	.069	.633	.003	.710	.000	.001	.017	.323	.645	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.511**	-.077	.498*	.205	.582**	.959**	.499*	-.043	.004	.341
	Sig. (2-tailed)	.009	.714	.011	.325	.002	.000	.011	.839	.985	.095
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	-.021	.451*	.190	-.007	.210	.104	.538**	.185	.490*	.226
	Sig. (2-tailed)	.921	.024	.363	.974	.313	.622	.006	.375	.013	.277
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X5	Pearson Correlation	.384	.174	.087	.214	.276	.306	.206	-.185	.277	-.361
	Sig. (2-tailed)	.058	.407	.680	.303	.182	.137	.323	.376	.180	.077
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X6	Pearson Correlation	.540**	-.138	.330	-.024	.305	.365	-.034	.331	.124	.544**
	Sig. (2-tailed)	.005	.511	.108	.909	.138	.073	.874	.106	.555	.005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X7	Pearson Correlation	.033	.175	.026	.322	.229	.249	.173	-.043	.406*	.243

	Sig. (2-tailed)	.874	.404	.900	.117	.271	.231	.409	.839	.044	.241
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X8	Pearson Correlation	.031	.545**	.197	.509**	.340	.310	.458*	-.121	.280	-.047
	Sig. (2-tailed)	.884	.005	.345	.009	.097	.132	.021	.563	.175	.824
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X9	Pearson Correlation	.213	.164	.327	.200	.473*	.612**	.307	.081	.352	.323
	Sig. (2-tailed)	.307	.435	.111	.338	.017	.001	.136	.700	.085	.115
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X10	Pearson Correlation	.202	.457*	.336	-.372	.292	.333	.245	.185	.132	.350
	Sig. (2-tailed)	.334	.022	.100	.067	.157	.103	.238	.377	.529	.087
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X11	Pearson Correlation	1	.004	.314	.129	.278	.605**	.160	.086	.066	.153
	Sig. (2-tailed)		.984	.126	.537	.178	.001	.444	.684	.754	.464
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X12	Pearson Correlation	.004	1	.003	.277	-.043	.031	.445*	-.051	.599**	-.031
	Sig. (2-tailed)	.984		.987	.180	.840	.881	.026	.810	.002	.882
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X13	Pearson Correlation	.314	.003	1	-.363	.572**	.478*	.370	.513**	-.148	.512**
	Sig. (2-tailed)	.126	.987		.075	.003	.016	.068	.009	.479	.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X14	Pearson Correlation	.129	.277	-.363	1	-.084	.197	.153	-.449*	.352	-.232
	Sig. (2-tailed)	.537	.180	.075		.691	.345	.466	.024	.085	.264
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X15	Pearson Correlation	.278	-.043	.572**	-.084	1	.544**	.273	.139	.087	.580**
	Sig. (2-tailed)	.178	.840	.003	.691		.005	.187	.508	.679	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X16	Pearson Correlation	.605**	.031	.478*	.197	.544**	1	.505*	-.034	.019	.313
	Sig. (2-tailed)	.001	.881	.016	.345	.005		.010	.873	.929	.128
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X17	Pearson Correlation	.160	.445*	.370	.153	.273	.505*	1	.003	.267	.081
	Sig. (2-tailed)	.444	.026	.068	.466	.187	.010		.988	.197	.700
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X18	Pearson Correlation	.086	-.051	.513**	-.449*	.139	-.034	.003	1	-.315	.385
	Sig. (2-tailed)	.684	.810	.009	.024	.508	.873	.988		.125	.057
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X19	Pearson Correlation	.066	.599**	-.148	.352	.087	.019	.267	-.315	1	.033
	Sig. (2-tailed)	.754	.002	.479	.085	.679	.929	.197	.125		.874
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X20	Pearson Correlation	.153	-.031	.512**	-.232	.580**	.313	.081	.385	.033	1
	Sig. (2-tailed)	.464	.882	.009	.264	.002	.128	.700	.057	.874	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X21	Pearson Correlation	.833**	.007	.344	.098	.254	.572**	.101	.151	.004	.161
	Sig. (2-tailed)	.000	.972	.093	.640	.220	.003	.629	.471	.983	.441
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X22	Pearson Correlation	-.053	.866**	.149	.062	.106	-.126	.351	.094	.621**	.096
	Sig. (2-tailed)	.800	.000	.476	.770	.613	.547	.085	.653	.001	.649
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

X23	Pearson Correlation	.314	.003	1.000**	-.363	.572**	.478*	.370	.513**	-.148	.512**
	Sig. (2-tailed)	.126	.987	.000	.075	.003	.016	.068	.009	.479	.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X24	Pearson Correlation	.255	.085	-.196	.792**	.115	.150	.009	-.291	.333	-.094
	Sig. (2-tailed)	.219	.687	.348	.000	.584	.475	.965	.158	.104	.656
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X25	Pearson Correlation	.174	-.061	.617**	-.170	.924**	.452*	.296	.195	.073	.642**
	Sig. (2-tailed)	.407	.772	.001	.418	.000	.023	.150	.350	.728	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X26	Pearson Correlation	.392	-.077	.592**	.089	.582**	.871**	.418*	-.043	.004	.439*
	Sig. (2-tailed)	.053	.714	.002	.673	.002	.000	.038	.839	.985	.028
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X27	Pearson Correlation	.148	.350	.442*	.048	.397*	.490*	.756**	-.003	.253	.172
	Sig. (2-tailed)	.480	.086	.027	.819	.050	.013	.000	.988	.223	.410
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X28	Pearson Correlation	.175	.625**	-.044	.207	.079	.103	.242	-.200	.908**	.125
	Sig. (2-tailed)	.403	.001	.836	.321	.707	.625	.244	.338	.000	.552
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X29	Pearson Correlation	.281	-.003	.410*	-.102	.625**	.407*	.036	.289	.048	.856**
	Sig. (2-tailed)	.174	.987	.042	.627	.001	.043	.865	.162	.819	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X30	Pearson Correlation	-.215	.555**	-.078	.196	-.119	-.295	.131	.301	.283	-.138
	Sig. (2-tailed)	.302	.004	.713	.347	.571	.152	.533	.144	.170	.510
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.471*	.422*	.626**	.153	.728**	.704**	.604**	.208	.425*	.533**
	Sig. (2-tailed)	.017	.036	.001	.464	.000	.000	.001	.319	.034	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Uji Validitas Angket Uji Coba 21-30

X1	Pearson Correlation	.261	.247	.229	.589**	.246	.235	.276	.296	.108	.305
	Sig. (2-tailed)	.208	.233	.270	.002	.236	.259	.182	.151	.608	.139
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.344	.138	.567**	-.066	.904**	.586**	.300	.088	.465*	-.030
	Sig. (2-tailed)	.092	.512	.003	.754	.000	.002	.145	.676	.019	.888
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.480*	-.181	.498*	.138	.550**	.905**	.398*	.004	.351	-.341
	Sig. (2-tailed)	.015	.387	.011	.510	.004	.000	.049	.986	.085	.095
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	-.114	.564**	.190	-.031	.402*	.243	.295	.445*	-.052	.300
	Sig. (2-tailed)	.589	.003	.363	.883	.047	.241	.152	.026	.804	.145
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X5	Pearson Correlation	.314	.243	.087	.367	.158	.174	.262	.252	-.195	.234
	Sig. (2-tailed)	.126	.242	.680	.072	.450	.405	.205	.225	.350	.260
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

X6	Pearson Correlation	.627**	-.040	.330	.164	.354	.370	-.050	.206	.446*	-.038
	Sig. (2-tailed)	.001	.851	.108	.434	.083	.069	.811	.322	.025	.857
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X7	Pearson Correlation	.164	.108	.026	.271	.206	.242	.153	.369	.257	.030
	Sig. (2-tailed)	.433	.608	.900	.190	.322	.243	.464	.070	.216	.888
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X8	Pearson Correlation	.150	.451*	.197	.371	.252	.222	.365	.171	.062	.452*
	Sig. (2-tailed)	.473	.023	.345	.068	.224	.286	.073	.414	.767	.023
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X9	Pearson Correlation	.198	.200	.327	.241	.462*	.656**	.310	.319	.308	-.134
	Sig. (2-tailed)	.343	.337	.111	.245	.020	.000	.132	.120	.135	.524
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X10	Pearson Correlation	.355	.379	.336	-.324	.194	.231	.444*	.377	.460*	.017
	Sig. (2-tailed)	.081	.062	.100	.114	.354	.267	.026	.063	.021	.934
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X11	Pearson Correlation	.833**	-.053	.314	.255	.174	.392	.148	.175	.281	-.215
	Sig. (2-tailed)	.000	.800	.126	.219	.407	.053	.480	.403	.174	.302
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X12	Pearson Correlation	.007	.866**	.003	.085	-.061	-.077	.350	.625**	-.003	.555**
	Sig. (2-tailed)	.972	.000	.987	.687	.772	.714	.086	.001	.987	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X13	Pearson Correlation	.344	.149	1.000**	-.196	.617**	.592**	.442*	-.044	.410*	-.078
	Sig. (2-tailed)	.093	.476	.000	.348	.001	.002	.027	.836	.042	.713
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X14	Pearson Correlation	.098	.062	-.363	.792**	-.170	.089	.048	.207	-.102	.196
	Sig. (2-tailed)	.640	.770	.075	.000	.418	.673	.819	.321	.627	.347
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X15	Pearson Correlation	.254	.106	.572**	.115	.924**	.582**	.397*	.079	.625**	-.119
	Sig. (2-tailed)	.220	.613	.003	.584	.000	.002	.050	.707	.001	.571
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X16	Pearson Correlation	.572**	-.126	.478*	.150	.452*	.871**	.490*	.103	.407*	-.295
	Sig. (2-tailed)	.003	.547	.016	.475	.023	.000	.013	.625	.043	.152
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X17	Pearson Correlation	.101	.351	.370	.009	.296	.418*	.756**	.242	.036	.131
	Sig. (2-tailed)	.629	.085	.068	.965	.150	.038	.000	.244	.865	.533
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X18	Pearson Correlation	.151	.094	.513**	-.291	.195	-.043	-.003	-.200	.289	.301
	Sig. (2-tailed)	.471	.653	.009	.158	.350	.839	.988	.338	.162	.144
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X19	Pearson Correlation	.004	.621**	-.148	.333	.073	.004	.253	.908**	.048	.283
	Sig. (2-tailed)	.983	.001	.479	.104	.728	.985	.223	.000	.819	.170
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X20	Pearson Correlation	.161	.096	.512**	-.094	.642**	.439*	.172	.125	.856**	-.138
	Sig. (2-tailed)	.441	.649	.009	.656	.001	.028	.410	.552	.000	.510
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X21	Pearson Correlation	1	-.094	.344	.154	.153	.374	.080	.105	.285	-.173

	Sig. (2-tailed)		.655	.093	.464	.466	.065	.705	.616	.167	.409
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X22	Pearson Correlation	-.094	1	.149	.146	.140	-.085	.394	.656**	.042	.625**
	Sig. (2-tailed)	.655		.476	.487	.505	.688	.051	.000	.841	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X23	Pearson Correlation	.344	.149	1	-.196	.617**	.592**	.442*	-.044	.410*	-.078
	Sig. (2-tailed)	.093	.476		.348	.001	.002	.027	.836	.042	.713
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X24	Pearson Correlation	.154	.146	-.196	1	.000	.138	.220	.302	.064	.244
	Sig. (2-tailed)	.464	.487	.348		1.000	.510	.291	.142	.763	.239
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X25	Pearson Correlation	.153	.140	.617**	.000	1	.619**	.296	.066	.480*	-.067
	Sig. (2-tailed)	.466	.505	.001	1.000		.001	.150	.753	.015	.749
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X26	Pearson Correlation	.374	-.085	.592**	.138	.619**	1	.480*	.095	.351	-.341
	Sig. (2-tailed)	.065	.688	.002	.510	.001		.015	.652	.085	.095
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X27	Pearson Correlation	.080	.394	.442*	.220	.296	.480*	1	.387	.289	.108
	Sig. (2-tailed)	.705	.051	.027	.291	.150	.015		.056	.161	.606
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X28	Pearson Correlation	.105	.656**	-.044	.302	.066	.095	.387	1	.135	.346
	Sig. (2-tailed)	.616	.000	.836	.142	.753	.652	.056		.521	.090
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X29	Pearson Correlation	.285	.042	.410*	.064	.480*	.351	.289	.135	1	-.199
	Sig. (2-tailed)	.167	.841	.042	.763	.015	.085	.161	.521		.340
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X30	Pearson Correlation	-.173	.625**	-.078	.244	-.067	-.341	.108	.346	-.199	1
	Sig. (2-tailed)	.409	.001	.713	.239	.749	.095	.606	.090	.340	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.457*	.478*	.626**	-.269	.702**	.684**	.627**	.492*	.522**	.179
	Sig. (2-tailed)	.022	.016	.001	.194	.000	.000	.001	.013	.008	.392
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 14. Uji Reliabilitas

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
X01	76.2000	101.750	.315	.915
X02	76.6000	91.500	.763	.906
X03	76.2800	96.377	.674	.909
X04	76.4400	96.507	.462	.913
X05	76.3200	99.477	.443	.913
X06	76.2800	100.293	.366	.914
X07	76.2800	98.960	.425	.913
X08	76.5600	95.340	.625	.909
X09	76.1200	98.777	.449	.913
X10	76.4000	100.833	.424	.913
X11	76.2000	100.250	.319	.915
X12	76.4000	97.083	.615	.910
X13	76.5600	92.673	.709	.907
X14	76.3200	95.477	.696	.908
X15	76.0400	96.540	.559	.911
X16	76.3600	100.823	.349	.914
X17	76.6000	98.333	.539	.911
X18	76.2800	100.377	.406	.913
X19	76.0400	100.207	.379	.914
X20	76.4000	97.083	.615	.910
X21	76.5200	92.677	.687	.908
X22	76.2800	96.127	.694	.908
X23	76.0000	96.250	.579	.910
X24	76.3600	99.407	.416	.913
X25	76.6400	98.407	.510	.912

Lampiran 15. Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email :
s1.pa1@walisongo.ac.id
Website:
http://fik.walisongo.ac.id/

Nomor : B-5607/Un.10.3/J.1/PP.00.9/11/2022 02 Desember 2022
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. Ibu Nur Asiyah, M.S.I
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Sasa Kurnia Dewi
2. NIM : 1903016058
3. Semester ke- : 7
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Keefektifan Model Pembelajaran Joyful Learning Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas 5 di SDN Tanjunganom 02.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.



n. Dekan
Kua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 16. Surat Pra Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 3590/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2023

21 September 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Pra Riset

a.n. : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Yth.

Kepala Sekolah

SDN Gabus 01 Pati

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Alamat : Jl. Gabus-Tlogoayu KM. 0 Kec. Gabus Kab. Pati

Judul skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Joyful Learning Berbasis Game
Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Siswa Kelas 5 SDN Gabus 01 Pati

Pembimbing :

1. Dr. Nur Asiyah M.S.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama kebutuhan waktu riset.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



M. AEBED JUNAEDI

Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

Lampiran 17. Surat Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3267/Un.10.3/D1/TA.00.01/07/2023

Semarang, 10 Juli 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Yth.

Kepala Sekolah SD N Gabus 01 Pati
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Sasa Kurnia Dewi

NIM : 1903016058

Alamat : Desa Tanjunganom RT 05 RW 02, Kec. Gabus, Kab. Pati

Judul skripsi : **Efektivitas Model Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati**

Pembimbing : Ibu Nur Asiyah, M.S.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan judul skripsi sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Juli 2023 s.d selesai.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan Terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,

Muhammad Fauzan, Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Junaedi

Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

Lampiran 18. Surat Keterangan Telah Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN PATI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI GABUS 01
KECAMATAN GABUS**

Alamat : Jl. Gabus - Tlogoayu Km. 1 Desa.Gabus Kec. Gabus Kab. Pati (59173)
Email: sdngabussatupati@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/212/2023

1. Dasar :

Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Nomor : 3267/Un.10.3/D1/TA.00.01/07/2023 tanggal 10 Juli 2023 tentang Izin Riset.

Dengan ini Kepala Sekolah memberikan keterangan bahwa :

Nama : Sasa Kurnia Dewi
NIM : 1903016058
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Joyful Learning Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 5 SDN Gabus 1 Pati

Telah melaksanakan penelitian di SDN Gabus 01 Kec. Gabus Kab. Pati pada 15 September 2023

2. Demikian surat ini kami sampaikan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 19. Dokumentasi



Pengisian angket uji coba



Pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional di kelas kontrol



Pengisian angket kelas kontrol

Proses Penerapan Pembelajaran *Joyful Learning* berbasis *Game* di Kelas Eksperimen







Dokumentasi bersama kepala sekolah SDN Gabus 1 Pati



Dokumentasi Bersama guru PAI SDN Gabus 1 Pati

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

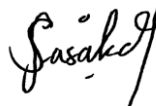
1. Nama : Sasa Kurnia Dewi
2. TTL : Pati, 10 Maret 2001
3. NIM : 1903016058
4. Alamat : Desa Tanjunganom RT.05 RW.02 Kec.
Gabus Kab. Pati
5. Email : kurniasdewi10@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SDN Tanjunganom 02 Lulus Tahun 2013
2. MTs Abadiyah Lulus Tahun 2016
3. MAN 1 Pati Lulus Tahun 2019
4. UIN Walisongo Semarang Lulus Tahun 2023

Semarang, 25 September 2023



Sasa Kurnia Dewi

NIM. 1903016058