

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *JOYFUL LEARNING* BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)* BERPADU PEMBERIAN REWARD TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI BAITUL HUDA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

AULIA MUTHIATUS SA'ADAH
NIM: 2103096018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Muthiatus Sa'adah
NIM : 2103096018
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *JOYFUL LEARNING*
BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND
CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)* BERPADU PEMBERIAN
REWARD TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA
KELAS 2 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI MI BAITUL HUDA SEMARANG**

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

Semarang, 06 Desember 2024

Pembuat Pernyataan,



Aulia Muthiatus Sa'adah
NIM: 2103096018

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* berpadu Pemberian Reward terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang

Nama : Aulia Muthiatu Sa'adah
NIM : 2103096018
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Semarang, 02 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Zulaikhah, M. Ag., M. Pd
NIP: 197601302005012001

Penguji Utama 1,

Kristi Lili Nurwanti, S. Si., M. Pd
NIP: 198107182009122002



Sekretaris Sidang/Penguji,

Zuanita Adriyani, M. Pd
NIP: 198611222023212024

Penguji Utama 2,

Achmad Muchamad Kamil, M. Pd
NIP: 199202172020121003

Pembimbing,

Zulaikhah, M. Ag., M. Pd
NIP: 197601302005012001

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 12 Desember 2024

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 : Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* berpadu Pemberian Reward terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang

Nama : Aulia Muthiatus Sa'adah

NIM : 2103096018

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Zulaikhah, M. Ag., M. Pd

NIP: 197601302005012001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *JOYFUL LEARNING* BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE* (TPACK) BERPADU PEMBERIAN REWARD TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI BAITUL HUDA SEMARANG**

Penulis : **Aulia Muthiatu Sa'adah**

NIM : 2103096018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif jenis quasi eksperimental dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yaitu dengan kuisioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan uji t independen. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh persentase antusiasme belajar kelas eksperimen sebesar 87% dalam kategori sangat baik sedangkan persentase kelas kontrol 59% dalam kategori cukup baik, juga diperoleh nilai t hitung sebesar $9,978 > t$ tabel sebesar 2,024. Artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang, yang mana antusiasme belajar siswa kelas yang diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas yang tidak diterapkan model tersebut. Adapun besar pengaruh yang disumbangkan yaitu sebesar 72,38%.

Kata Kunci: *Joyful Learning, TPACK, Reward, Antusiasme Belajar*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam juga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari akhir.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu Pemberian Reward terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang” ini disusun guna memenuhi tugas dan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penulisan skripsi ini tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M. Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M. Ag.
3. Ketua jurusan PGMI FITK UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si., M. Pd.
4. Dosen pembimbing, Ibu Zulaikhah, M. Ag., M. Pd., yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen wali, Bapak Achmad Muchamad Kamil, M. Pd., yang selalu memberikan arahan, semangat, dan motivasi selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
6. Segenap bapak ibu dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademika di lingkungan FITK UIN Walisongo Semarang khususnya di jurusan PGMI.
7. Kepala madrasah MI Baitul Huda Semarang, Ibu Nurul Lailis Sa'adah, S. Pd. I., yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di MI Baitul Huda Semarang.
8. Wali kelas 2A, Ibu Istiqomah, S. Ag., M. Pd., dan wali kelas 2B, Ibu Ani Matul Nikmah, S. Pd., serta bapak ibu guru dan siswa-siswi MI Baitul Huda Semarang yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.

9. Kedua orangtuaku tercinta, nenek dan kakekku tersayang, kakak tercinta Zidni Fauziyatan Ni'mah, S.Pd., serta adik-adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil, yang senantiasa selalu memberikan do'a, semangat, motivasi, kasih sayang, nasihat yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa juga kepada keluarga besar peneliti yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya untuk peneliti.
10. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan bantuannya kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh sahabat dan teman-teman yang turut membantu, menghibur, dan menyemangati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat, dukungan, dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.

Kepada mereka semua, peneliti dengan tulus mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baik balasan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan dan kesempurnaan penulisan selanjutnya. Demikian, peneliti berharap

semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 06 Desember 2024

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'A' on the left and a more complex, cursive signature on the right.

Aulia Muthiatus Sa'adah

NIM: 2103096018

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
BAB II MODEL PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING BERBASIS TPACK BERPADU REWARD DAN ANTUSIASME BELAJAR	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Model Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	16
2. Pendekatan TPACK	26
3. Pemberian Reward	36
4. Antusiasme Belajar	43
B. Kajian Pustaka.....	49
C. Rumusan Hipotesis.....	56

BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian	61
C. Populasi dan Sampel Penelitian	61
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	62
E. Teknik Pengumpulan Data	65
F. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA.....	89
A. Deskripsi Data	89
B. Analisis Data	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian	108
D. Keterbatasan Penelitian	114
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	119
C. Kata Penutup	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	130
RIWAYAT HIDUP	181

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Antusiasme Belajar, 66.
- Tabel 3.2 Kategori Analisis Deskriptif Persentase, 72.
- Tabel 4.1 Hasi Uji Validitas Pernyataan Angket, 93.
- Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket, 94.
- Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Deskriptif Skor Antusiasme Belajar, 96.
- Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Pre Test, 100.
- Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pre Test, 101.
- Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Post Test, 103.
- Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Post Test, 104.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Beranda W-STATS, 87.

Gambar 3.2 Tampilan Menu Data W-STATS, 87.

Gambar 3.3 Tampilan Hasil Analisis W-STATS, 88.

Gambar 4.1 Histogram Rata-Rata Pre Test Post Test Antusiasme Belajar, 97.

Gambar 4.2 Hasil Uji Persamaan Rata-Rata Pre Test, 102.

Gambar 4.3 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Post Test, 106.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Madrasah, 130.
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas 2, 132.
- Lampiran 3 Angket Respon Siswa, 134.
- Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen, 135.
- Lampiran 5 Angket Siswa Kelas Eksperimen Pre Test, 136.
- Lampiran 6 Angket Respon Siswa Kelas Kontrol Pre Test, 137.
- Lampiran 7 Angket Siswa Kelas Eksperimen Post Test, 138.
- Lampiran 8 Angket Respon Siswa Kelas Kontrol Post Test, 139.
- Lampiran 9 Hasil Pre Test Kelas Eksperimen, 140.
- Lampiran 10 Hasil Pre Test Kelas Kontrol, 141.
- Lampiran 11 Hasil Post Test Kelas Eksperimen, 142.
- Lampiran 12 Hasil Post Test Kelas Kontrol, 143.
- Lampiran 13 Lembar Observasi, 144.
- Lampiran 14 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan, 146.
- Lampiran 15 Hasil Observasi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan, 147.
- Lampiran 16 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Ketika Perlakuan, 148.
- Lampiran 17 Hasil Observasi Kelas Kontrol Ketika Perlakuan, 149.
- Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Eksperimen, 150.
- Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Kontrol, 165.
- Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian, 174.
- Lampiran 21 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing, 178.
- Lampiran 22 Surat Ijin Riset, 179.
- Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset, 180.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Satu diantara bidang studi yang wajib diajarkan di jenjang sekolah dasar (SD) adalah Bahasa Indonesia. Mempelajari Bahasa Indonesia merupakan pokok dari proses pembelajaran di sekolah. Karena itulah, di seluruh jenjang pendidikan, khususnya di tingkat SD, di ajarkan pelajaran Bahasa Indonesia, karena Bahasa Indonesia menjadi fondasi bagi seluruh proses pembelajaran. Di mana bidang studi Bahasa Indonesia mencakup berbagai aspek, seperti menyimak atau mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara. Penguasaan Bahasa Indonesia amat penting karena berfungsi sebagai alat komunikasi yang mencerminkan identitas bangsa Indonesia sekaligus berperan sebagai bahasa nasional.¹ Oleh karena itu, siswa perlu sekali mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik supaya bisa mengerti materi pelajaran dengan baik.

Keberhasilan suatu pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dipengaruhi oleh berbagai faktor, satu diantaranya ialah antusiasme belajar siswa. Ketika siswa mempunyai tingkat antusiasme belajar yang tinggi, peluang untuk mencapai keberhasilan

¹ Oman Farhrohman, 'Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI', *PRIMARY*, 09.01 (2017), hlm. 24, 26 <<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/412>>, diakses 12 September 2024.

dalam proses pembelajaran juga akan tinggi.² Antusiasme belajar merujuk pada sikap siswa yang memperlihatkan semangat, gairah, dan minat yang tinggi dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Antusiasme belajar juga bisa dipahami sebagai respons positif dari siswa yang mencakup kemauan, perhatian, kesadaran, konsentrasi, serta partisipasi dari siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang mana respon tersebut terjadi secara sukarela tanpa adanya tekanan atau paksaan.³ Antusiasme belajar merupakan aspek yang amat krusial untuk dimiliki oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran, sebab bisa mempermudah siswa dalam mengerti suatu masalah atau materi pelajaran dengan lebih baik serta membuat pengetahuan yang didapat tidak mudah terlupakan.⁴ Maka dari itu, siswa perlu sekali untuk mempunyai antusiasme belajar selama proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan saat pra penelitian di MI Baitul Huda Semarang, diketahui bahwa belum semua siswa mempunyai antusias belajar yang tinggi dalam pembelajaran, salah satunya pada pelajaran

² Rofius Setyo Wirowidagdo, Ivayuni Listiani, and Sutanti, 'Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Kelas II SDN 2 Plunturan Menggunakan Media Video Pembelajaran', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.1 (2023), hlm. 2902 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8172>>, diakses 12 September 2024.

³ Yossinta Intaniasari and Ratnasari Diah Utami, 'Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Audio-Visual Dalam Pembelajaran', *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4.1 (2022), hlm. 33 <<https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>>, diakses 12 September 2024.

⁴ Intaniasari and Utami, 'Menumbuhkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 33.

Bahasa Indonesia. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang keaktifannya masih kurang, ketika ditanya atau diberi perintah oleh guru masih lama dalam memberikan respon, saat guru tengah menjelaskan materi ada yang tidak memperhatikan dan mendengarkan, ada yang ramai dan ribut-ribut sendiri, bermain sendiri dan mengobrol sendiri dengan temannya ketika guru tengah menerangkan materi, ada juga yang mengantuk, juga ada yang berjalan-jalan dan lari-lari di dalam kelas bahkan ada yang mengganggu temannya yang lain, dan ada siswa yang malas/enggan mengerjakan tugas, beberapa siswa juga terlihat ada yang kurang bersemangat ketika pembelajaran, di mana mereka terlihat lesu dan meletakkan kepala di meja.

Hal tersebut menunjukkan belum terpenuhinya indikator-indikator antusiasme siswa dalam belajar, di mana indikator-indikator antusiasme belajar antara lain yaitu: 1) Siswa menunjukkan keaktifan, semangat, dan respons cepat terhadap guru; 2) Memperhatikan penjelasan guru dengan baik, tidak ramai dan asyik sendiri; 3) Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.⁵ Tidak berbicara sendiri selama pembelajaran, tidak mengantuk selama pembelajaran, dan siswa terlihat gembira selama proses pembelajaran berlangsung.⁶

⁵ Intaniasari and Utami, ' Menumbuhkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 27.

⁶ Nur Taufik Hidayat and Rahmat Mulyono, 'Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar', *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9.2 (2023), hlm. 651 <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i2.507>, diakses 12 September 2024.

Masalah tersebut juga sejalan dengan data yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rofiatus Setyo, dkk bahwa antusiasme belajar siswa kelas rendah di SD Negeri 2 Plunturan masih kurang yaitu dengan rata-rata 58,33%.⁷ Dalam penelitian Hijjah Safitri Harahap dan Samsul Bahri di SD Negeri 106836 Limau Manis juga didapati masalah rendahnya motivasi belajar dan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.⁸ Oleh karena itu antusiasme belajar siswa sangat perlu sekali untuk ditingkatkan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran, ada beberapa komponen yang penting untuk diperhatikan, seperti metode, strategi, dan model pembelajaran yang berguna untuk mendukung penyampaian materi, serta media pembelajaran untuk membuat kualitas pembelajaran semakin meningkat. Apabila pembelajaran dilakukan dengan baik dan berkualitas, hal itu akan dapat memicu tingginya antusiasme belajar siswa.⁹ Penjelasan yang sama juga diutarakan oleh Hidayat bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru perlu mengelola

⁷ Wirowidagdo, Listiani, and Sutanti, 'Meningkatkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 2905.

⁸ Hijjah Safitri Harahap and Samsul Bahri, 'Analisis Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 106836 Limau Manis', *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.3 (2021), hlm. 217 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i3.83>>, diakses 12 September 2024.

⁹ Intaniasari and Utami, 'Menumbuhkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 26.

pembelajaran dengan menerapkan strategi yang beragam dan bervariasi. Selain itu, penggunaan media yang selaras dengan strategi pembelajaran juga diperlukan supaya siswa tidak bosan atau mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.¹⁰

Dalam beberapa penelitian sebelumnya juga dijelaskan bahwa satu diantara faktor yang menyebabkan kurangnya minat, motivasi, dan antusias belajar siswa SD saat pelajaran Bahasa Indonesia adalah minimnya variasi dalam penerapan metode pembelajaran serta kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.^{11, 12} Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, juga diketahui bahwa guru kelas 2 di MI Baitul Huda Semarang masih kurang dalam menciptakan variasi-variasi dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar pembelajaran yang

¹⁰ Nelis Sriyulianti, Siti Shofiyah, and Diah Mutiara, 'Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Movie Learning Di SDI Al-Husain Pengasinan Depok', in *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2021, hlm. 3 <<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/15656>>, diakses 12 September 2024.

¹¹ Yuliana Sari and others, 'Studi Literatur : Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia', *Guru Kita*, 8.1 (2023), hlm. 9–10 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>>, diakses 12 September 2024.

¹² Nadia Fitriyanti, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat', *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), hlm. 2.

dilakukan masih pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan buku teks sehingga antusiasme belajar siswa belum begitu besar. Sebagaimana dijelaskan oleh Maryah, dkk bahwa saat ini siswa memerlukan pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, efektif serta menggemirakan. Jika pembelajaran saat ini dilakukan secara konvensional tanpa memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, hal tersebut akan dapat membuat siswa merasa bosan, kurang bersemangat, dan menurunkan minat serta antusiasme belajar mereka.¹³

Berdasarkan literatur ilmiah lain juga diketahui bahwa salah satu problematika dalam pembelajaran sekarang ini adalah kesulitan pendidik untuk membuat media ajar yang variatif dan menarik khususnya media yang berbasis IT. Masih banyak guru di era sekarang ini yang masih mengalami keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.¹⁴ Juga diperkuat dalam literatur lain yang di dalamnya dituliskan bahwa fenomena saat ini menunjukkan bahwa guru belum mampu memakai teknologi secara optimal sebagai alat bantu (media) dalam pembelajaran.¹⁵ Hal itu juga selaras dengan hasil

¹³ Intianasari and Utami, ' Menumbuhkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 27.

¹⁴ Tiwan and Tutuk Ningsih, 'Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4 (2022), hlm. 1387 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>>, diakses 12 September 2024.

¹⁵ Ai Zakiah Fitria, 'Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital (Studi Pada Madrasah Tsanawiyah

pra penelitian, bahwa pemanfaatan teknologi khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2A dan 2B di MI Baitul Huda Semarang masih minim. Salah satu guru kelas 2 di sana juga mengungkapkan bahwa masih belum terlalu memahami penggunaan teknologi dan berbagai *platform* digital untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya juga ditemukan kurangnya pemanfaatan teknologi serta media pembelajaran berbasis IT dalam pengajaran Bahasa Indonesia di SD, di mana pembelajaran masih secara konvensional sehingga siswa merasa bosan, kurang semangat belajar, kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, kurang terlibat aktif, serta kurang responsif terhadap guru,^{16,17} bosan dan abai terhadap pembelajaran, mengobrol dengan temannya, merasa jenuh, dan tertidur saat pembelajaran.¹⁸ Padahal

Negeri 7 Ciamis)', in *Prosiding Seminar Antarbangsa 'Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius'*, 2023, hlm. 1350 <<https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/13588>>, diakses 12 September 2024.

¹⁶ Yuliana Sari and others, 'Studi Literatur: Upaya dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar ...', hlm. 10.

¹⁷ Muhamad Alfi Khoiruman, 'Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Kajian Linguistik*, 9.2 (2021), hlm. 55, 59 <<https://doi.org/https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>>, diakses 12 September 2024.

¹⁸ Moh Fachri and others, 'Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah', *Edureligia*, 04.02 (2020), hlm. 171 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v4i2.1579>>, diakses 12 September 2024.

dengan memanfaatkan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran akan bisa membantu guru dalam membuat berbagai macam bahan ajar dan media yang menarik dan interaktif yang bisa membuat antusiasme belajar siswa menjadi meningkat.¹⁹

Pada abad 21 yang mana merupakan era digital, berbagai bidang, termasuk pendidikan, telah beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Siswa masa kini sangat semangat dan tertarik pada segala hal yang berhubungan dengan dunia digital dan teknologi. Mereka merupakan generasi digital yang sejak lahir telah terbiasa dengan kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut juga selaras dengan fakta di lapangan bahwa anak-anak kelas 2 sekarang ini khususnya di MI Baitul Huda Semarang mereka semua sudah melek akan teknologi dan hampir semua siswa dalam kelas 2 itu suka bermain *gadget*. Sehingga dalam era digital ini maka guru diharuskan untuk mempunyai kompetensi digital serta mampu mengajar dengan lebih kreatif menggunakan teknologi.²⁰

Berdasarkan latar belakang tersebut maka untuk meningkatkan antusiasme belajar, terutama untuk siswa kelas 2 pada era digital saat ini, perlu adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran. Satu diantara solusi yang bisa dicoba yaitu dengan menggunakan model

¹⁹ Fitria, ' Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi ...', hlm. 1350.

²⁰ Baginda Sitompul, 'Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.3 (2022), hlm. 13954 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>>, diakses 12 September 2024.

pembelajaran *joyful learning* yang dipadukan dengan penggunaan teknologi (TPACK) serta pemberian reward.

Model *joyful learning* ialah suatu model yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang ceria, menggembirakan, serta jauh dari rasa bosan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa agar mau untuk terus belajar dengan semangat.²¹ Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan juga akan bisa mendorong siswa supaya lebih aktif berpartisipasi dalam aktivitas belajar dalam usaha mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Model pembelajaran *joyful learning* dapat diterapkan melalui berbagai cara, seperti penggunaan video, permainan, bernyayi, kuis, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat membangkitkan perasaan yang menyenangkan.²² Serta juga dapat diterapkan dengan kegiatan yel-yel atau *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa.²³ Selain itu, anak-anak usia SD/MI kelas rendah (6-8 tahun) (kelas 1-3) memiliki karakteristik yang cenderung suka bermain, senang bergerak, dan aktif. Mereka sulit

²¹ Nuri Ramadani, Biya Ebi Praheto, and Handoko, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Strategi Joyful Learning', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2023, II <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1758>, diakses 12 September 2024.

²² Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan', *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7.1 (2021), hlm. 126 <<https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>>, diakses 12 September 2024.

²³ Ramadani, Praheto, and Handoko, II, 'PENINGKATAN KEMAMPUAN ...', HLM. 4.

duduk diam dalam waktu yang lama, rata-rata hanya bisa duduk sekitar 30 menit. Maka dari itu, pembelajaran yang sesuai untuk mereka adalah pembelajaran yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.²⁴

Adapun TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) ialah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler, yang mengintegrasikan teknologi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggabungkan antara materi, pedagogik, dan teknologi.²⁵ Pemilihan pendekatan ini didukung dengan penelitian Chintya Asti Halizha, dkk di SDN Podorejo 01, bahwa siswa menjadi lebih fokus dan aktif dengan adanya penggunaan pendekatan TPACK.²⁶ Dalam penelitian sebelumnya juga telah dibuktikan bahwa penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.²⁷

²⁴ E-book: Program Studi PGSD UMM Kelas C, *Pembelajaran Seni Budaya SD 1: Pembelajaran Seni Tari Di Indonesia Dan Mancanegara*, ed. by Arina Restian (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hlm. 427.

²⁵ Chintya Asti Halizha and others, 'Penggunaan Pendekatan TPACK Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Kelas IV SDN Podorejo 01', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.2020 (2023), hlm. 29329 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11696>>, diakses 12 September 2024.

²⁶ Halizha and others, 'Penggunaan Penggunaan TPACK ...', hlm. 29328.

²⁷ Gusti Yanda, Rina Hayati Maulidiah, and Isnaini, 'Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran', *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*, 9.1 (2024), hlm. 11 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/linguistik.v9i1.11-19>>, diakses 12 September 2024.

Salah satu cara untuk semakin menambah keantusiasan belajar siswa, guru juga dapat memberikan reward untuk penguat dan stimulus dalam mengajar siswa. Pemberian reward dapat memberikan efek positif bagi siswa, yakni berfungsi sebagai motivasi dan pendorong supaya lebih antusias dalam belajar.²⁸ Hasil penelitian-penelitian terdahulu di sekolah dasar juga menunjukkan bahwa pemberian reward dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif, antusias, semangat, dan minat belajar siswa meningkat.^{29, 30}

Dari latar belakang tersebut, dan belum terdapat riset yang secara spesifik mengkaji mengenai penggunaan *joyful learning* berbasis TPACK dengan pemberian reward guna meningkatkan antusiasme belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2. Di mana penelitian sebelumnya masih belum begitu banyak yang membahas kolaborasi antara *joyful*

²⁸ Sisilia Krismona Putri, Syarip Hidayat, and Anggit Merlina, 'Analisis Dampak Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Kelas Rendah', *COLLASE: Journal of Elementary Education*, 06.02 (2023), hlm. 254 <<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.17011>>, diakses 12 September 2024.

²⁹ Adiahadini Yoppa Mitha Madira Putri, Djunaidi, and Masagus Firdaus, 'Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 160 Palembang', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), hlm. 123 <<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2146>>, diakses 12 September 2024.

³⁰ Eka Fauziah Pratiwi and Asep Rudi Nurjaman, 'Analisis Efek Pemberian Reward " Bintang Prestasi " Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Cimekar', *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1.1 (2023), hlm. 35–37 <<https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>>, diakses 12 September 2024.

learning dengan TPACK atau teknologi, dan penelitian yang sudah ada cenderung membahas *joyful learning* dengan teknologi yang dampaknya terhadap hasil belajar serta variabel lain tidak berfokus pada antusiasme belajar, dan juga kebanyakan dilakukannya pada siswa SD/MI kelas tinggi seperti IV dan V serta di SMP/MTS dan SMA/MA yang mana mereka memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa kelas 2, serta penerapannya juga masih sedikit yang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengingat pentingnya antusiasme belajar untuk dimiliki siswa dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia dan mengingat sekarang ini berada di era digital serta berdasarkan teori-teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah peneliti jelaskan, maka peneliti memandang perlu untuk melaksanakan penelitian ini dan peneliti juga beranggapan bahwa dengan menggunakan *joyful learning* berbasis TPACK dengan pemberian reward akan mampu menambah antusiasme belajar siswa kelas 2 khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari latar belakang-latar belakang tersebutlah, peneliti merasa tertarik ingin melaksanakan riset dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) Berpadu Pemberian Reward terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang”, dengan ekspektasi akan bisa meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas 2 selama proses pembelajaran dan juga untuk mengenalkan penggunaan teknologi

dalam pembelajaran kepada guru kelas 2 di MI Baitul Huda Semarang tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah yang akan diulas pada riset ini yaitu: Adakah pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan riset ini ialah ingin memastikan ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil riset ini bisa bermanfaat untuk seluruh pihak terkait diantaranya:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis riset ini diharapkan bisa memperbanyak referensi dan informasi untuk Ilmu Pendidikan Dasar

mengenai ruang lingkup yang membahas tentang peningkatan antusiasme belajar siswa melalui model *joyful learning* berbasis TPACK dengan pemberian reward.

b. Secara Praktis

Diharapkan hasil riset ini bisa bermanfaat secara praktis antara lain:

1) Bagi Guru

Diharapkan hasil riset ini bisa bermanfaat menjadi bahan pertimbangan dalam usaha mengoptimalkan antusiasme belajar siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, juga diharapkan bisa memperluas wawasan guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Diharapkan riset bisa berguna untuk mengembangkan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran.

3) Bagi Orang Tua

Diharapkan penelitian bisa memperluas pemahaman orang tua mengenai pendekatan pembelajaran yang bisa membangkitkan dan meningkatkan antusiasme belajar.

4) Bagi Peneliti

- a) Penelitian ini bermanfaat guna meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peneliti terkait antusiasme belajar, model, pendekatan, dan strategi pembelajaran.
- b) Mengetahui karakteristik siswa yang beranekaragam.
- c) Menambah pengalaman peneliti dalam melakukan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan model *joyful learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward.
- d) Untuk lebih memahami pemilihan dan penggunaan model, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang pas dengan karakteristik siswa.
- e) Melatih dan mengembangkan keterampilan serta kemampuan peneliti dalam bidang penelitian.
- f) Sebagai wahana penerapan teori yang telah diperoleh di perkuliahan.

5) Bagi Peneliti Lain/Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil riset ini bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya terutama dalam pembahasan tentang antusiasme belajar dan penggunaan model *joyful learning* berbasis TPACK dengan pemberian reward.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING BERBASIS TPACK BERPADU REWARD DAN ANTUSIASME BELAJAR

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Joyful Learning*

a. Pengertian *Joyful Learning*

Model pembelajaran adalah suatu rancangan konsep yang mendeskripsikan langkah-langkah sistematis dalam menyusun pengalaman belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran.¹ *Joyful learning* terdiri atas dua kata, yaitu *joyful* yang bermakna menyenangkan dan *learning* yang bermakna pembelajaran. Dengan demikian, *joyful learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan.

Joyful learning ialah model pembelajaran yang berupaya untuk memperbesar kemauan belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran, sehingga membuat aktivitas belajar lebih bermakna dan menggembirakan bagi siswa. *Joyful learning* ialah model pembelajaran yang mampu membuat atmosfer belajar yang menggembirakan dan bermakna,

¹ E-book: Dasep Bayu Ahyar and others, *Model-Model Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), hm. 145.

sehingga siswa nyaman dan betah di kelas sebab proses pembelajaran yang mereka jalani menyenangkan. *Joyful learning* membuat kondisi pembelajaran menjadi menyenangkan dan bebas dari ketegangan, sehingga siswa bisa belajar dengan keadaan hati yang bahagia dan nyaman, yang membuat siswa asyik dalam mempelajari sesuatu dengan baik.² Jadi, *joyful learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membuat suasana belajar yang menyenangkan dan juga bermakna, yang mampu mengembangkan minat, keterlibatan, dan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran.

Joyful learning berprinsip pada terciptanya kelas yang menggembirakan dan bervariasi atau tidak monoton, sehingga siswa akan betah untuk berlama-lama di dalam kelas tanpa merasa bosan dan jenuh. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa akan terdorong untuk terus menggali pengetahuan dan belajar mengenai hal-hal yang menarik perhatian mereka atau yang membuat mereka penasaran. Rasa penasaran tersebut akan mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi, yang kemudian akan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.³ Jadi,

² E-book: Das Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 94.

³ Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*, hlm. 94.

penerapan model *joyful learning* akan dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, jauh dari rasa bosan dan jenuh, serta dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam penerapan *joyful learning*, guru dapat berperan seperti seorang komedian, anak kecil, pendongeng, pemain games yang handal, atau yang lain sebagainya yang mampu menciptakan suasana segar di dalam kelas. Dalam *joyful learning*, guru terkadang juga diminta untuk menciptakan lingkungan seperti masa kanak-kanak, namun tetap menghindari sikap yang “kekanak-kanakan”.⁴ Hal tersebut tidak lain bertujuan untuk dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, menggembirakan, dan nyaman bagi siswa.

b. Tujuan Penerapan *Joyful Learning*

Mulyasa menjelaskan, suasana yang menyenangkan dalam *joyful learning* akan membuat siswa fokus sepenuhnya pada pembelajaran, sehingga waktu yang mereka habiskan untuk berkonsentrasi (*time on task*) menjadi lebih tinggi. Mulyasa juga menjelaskan *joyful learning* dapat mengatasi rasa bosan siswa dalam belajar sebab mereka terlibat langsung sebagai subjek pembelajaran, sehingga membuat mereka senang untuk

⁴ Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*, hlm. 95.

terus belajar. Selain itu, jika pembelajaran dilakukan secara nyaman dan menggembirakan, siswa juga akan terdorong untuk terus belajar tanpa paksaan, dan mereka akan terlibat secara fisik maupun psikologis.⁵

Lebih lanjut, secara khusus, tujuan dari *joyful learning* adalah untuk memaksimalkan potensi belajar siswa, menjadikan pembelajaran menyenangkan dan memuaskan bagi siswa, sekaligus berkontribusi terhadap kegembiraan, kepintaran, kemampuan, dan kesuksesan mereka dalam belajar.⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa disimpulkan tujuan dari penggunaan model *joyful learning* adalah untuk membuat atmosfer belajar mengasyikkan dan nyaman sehingga siswa bisa lebih berkonsentrasi, termotivasi, serta aktif dalam pembelajaran tanpa merasa terpaksa. Di samping itu juga bertujuan untuk memberikan kepuasan dan sumbangan kebahagiaan dalam proses belajar siswa sehingga mampu mengembangkan kemampuan belajar

⁵ Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*, hlm. 96.

⁶ Atika Nur Hidayanti, Vera Veriani, and Rohini, 'Penerapan Strategi Joyful Learning Dalam Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 5 Karang Anyar', *Al Mufid: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4.1 (2023), hlm. 67–68 <[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)>, diakses 13 September 2024.

siswa secara optimal serta mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Joyful Learning*

Menurut Catur, langkah-langkah dalam penerapan *joyful learning* yaitu:

- 1) Siswa diberikan penjelasan materi dan dilanjutkan sesi tanya jawab.
- 2) Siswa diajak untuk bermain dan bernyanyi. Kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan cara membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil.
- 3) Siswa diajak untuk menyanyikan lagu atau tepuk-tepuk yang dapat diciptakan oleh guru sendiri. (Guru perlu kreatif untuk dapat membuat rangkuman materi menjadi lagu atau tepuk-tepuk)
- 4) Siswa dapat dikelompokkan menjadi beberapa tim dan diberikan latihan soal untuk didiskusikan bersama.
- 5) Guru memilih tim untuk menyampaikan hasil diskusi melalui game.
- 6) Siswa diberikan penguatan terhadap jawaban yang sudah dipaparkan oleh setiap tim.
- 7) Siswa diajak untuk memainkan game yang berkaitan dengan materi yang tengah dipelajari.

- 8) Siswa terbaik atau yang mendapatkan poin paling banyak dapat diberikan hadiah. (Dapat juga dilakukan dalam bentuk kelompok)⁷

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) dapat diterapkan melalui berbagai cara, seperti penggunaan video, permainan, bernyayi, kuis, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat membangkitkan perasaan yang menyenangkan.⁸ Menurut pendapat Rudiana, salah satu kegiatan yang juga dapat diterapkan dalam *joyful learning* yaitu kegiatan yel-yel atau *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa.⁹

Adapun menurut Mulyasa, langkah-langkah pembelajaran *joyful learning* yaitu:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan berhubungan dengan menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini, siswa didorong untuk aktif secara mental, mengatasi hambatan dalam pembelajaran, menggugah minat dan rasa penasaran siswa, menciptakan suasana yang positif untuk penguasaan materi, membuat siswa

⁷ Hidayanti, Veriani, and Rohini, 'Penerapan Strategi Joyful Learning ...', hlm. 68.

⁸ Sufiani and Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi ...', hlm. 126.

⁹ Ramadani, Praheto, and Handoko, II, 'PENINGKATAN KEMAMPUAN ...', HLM. 4.

menjadi lebih aktif, merangsang pemikiran siswa, dan mengkoordinasi siswa ke dalam komunitas belajar.

2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian ialah tahapan guna memulai aktivitas pembelajaran dengan cara yang positif dan menarik, di mana guru memperkenalkan materi pelajaran dengan menghubungkan dengan situasi nyata yang relevan dengan keseharian siswa, serta menghubungkannya dengan wawasan dan pengalaman yang sudah siswa miliki sebelumnya.

3) Tahap Pelatihan

Di tahap ini, siswa diminta untuk mengulang-ulang atau mempraktikkan keterampilan tertentu dan guru memberikan umpan balik kepada siswa. Di tahap inilah pembelajaran yang sesungguhnya terjadi.

Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga siswa merasa seperti sedang bermain. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi seperti yel-yel, *Brain Gym* (senam otak), dan humor. Selain itu, materi juga disampaikan dengan tambahan gambar atau animasi untuk menarik minat dan perhatian siswa serta menciptakan kegembiraan bagi siswa. Dalam penerapan strategi, *Brain Gym*, yel-yel, dan humor diintensifkan untuk menjaga keaktifan

siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan keaktifan siswa, pujian dan hadiah juga dapat diberikan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran. Selama pembelajaran, momen humor juga bisa diselipkan untuk menambah kesenangan dalam proses belajar.^{10, 11}

d. Keunggulan dan Kelemahan *Joyful Learning*

1) Keunggulan *Joyful Learning*

a) Suasana belajar santai dan menyenangkan

Pembelajaran *joyful learning* melibatkan otak kiri serta otak kanan, di mana hal itu akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menggembirakan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa tertekan selama belajar.

b) Banyak strategi yang dapat diterapkan

Joyfull Learning mempunyai beberapa jenis strategi yang dapat digunakan, yakni humor, *Brain Gym* (senam otak), dan yel-yel. Strategi-strategi

¹⁰ Sri Rahayu Putri P, 'Efektivitas Penerapan Strategi Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar', *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), hlm. 15.

¹¹ Prada Putri Nilamsari, 'Penerapan Strategi Joyfull Learning Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Darul Huda Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022', *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), hlm. 26-27.

tersebut bisa diterapkan secara terpisah atau digabungkan satu sama lain, misalnya dalam strategi pembelajaran langsung di mana guru memberikan arahan secara langsung, sehingga kita mempunyai kebebasan untuk memilih dan menggunakan strategi yang paling sesuai.

c) Merangsang kreativitas dan aktivitas

Joyful learning mampu merangsang kreativitas dan aktivitas siswa dengan pendekatannya yang menyenangkan dan interaktif. Melalui suasana pembelajaran yang menggembirakan, siswa akan merasa lebih bebas untuk berkreasi dan mengekspresikan diri. Hal tersebut akan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Dalam *joyful learning* juga banyak strategi-strategi yang dapat diterapkan sehingga akan dapat menstimulasi kreativitas dan aktivitas fisik dan mental siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan banyaknya aktivitas-aktivitas menyenangkan yang diberikan dalam *joyful learning*, juga bisa menjadikan siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

- d) Menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih beragam

Dalam penerapan model *joyful learning*, guru dapat merancang berbagai cara kreatif untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik dengan variasi yang beragam, menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan dan membangkitkan antusiasme belajar yang tinggi pada siswa.¹²

Dalam penerapan *joyful learning*, banyak sekali variasi-variasi yang dapat dilakukan guru untuk menyampaikan materi, seperti menggunakan strategi permainan, yel-yel, senam otak (*Brain Gym*), humor, diskusi kelompok, permainan edukatif, kegiatan-kegiatan praktis, pengintegrasian berbagai elemen kreatif seperti penggunaan gambar, animasi, atau media-media digital, serta berbagai variasi-variasi yang lain yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam penyampaian materi.

¹² Nilamsari, 'Penerapan Strategi Joyfull Learning ...', hlm. 24-25.

2) Kelemahan *Joyful Learning*

- a) Apabila guru tidak bisa mengatur kelas dengan baik, kondisi kelas bisa menjadi amat gaduh dan sulit dikendalikan.
- b) Guru perlu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi supaya siswa tidak merasa jenuh.
- c) Guru perlu memahami berbagai metode pembelajaran sebab model *joyful learning* mengharuskan penerapan beragam metode dalam proses pembelajaran.¹³

2. Pendekatan TPACK

a. Pengertian TPACK

TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) adalah suatu konsep yang diperkenalkan oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006. Pendekatan TPACK ialah kerangka kerja yang menggabungkan tiga elemen pokok dalam pembelajaran, yaitu pengetahuan mengenai teknologi, pengetahuan mengenai pedagogi, dan pengetahuan mengenai konten. TPACK menjelaskan dan memberikan gambaran tentang wawasan yang dibutuhkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dengan efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan ini

¹³ Sri Rahayu Putri P, 'Efektivitas Penerapan Strategi Joyful Learning ...', hlm. 22.

juga memberikan perspektif menyeluruh tentang cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.¹⁴

Dapat disimpulkan, TPACK ialah kerangka kerja yang menggabungkan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten untuk membantu guru mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

b. Komponen-Komponen TPACK

Kerangka TPACK terdiri atas 7 komponen, yaitu *Content Knowledge (CK)*, *Pedagogical Knowledge (PK)*, *Technological Knowledge (TK)*, *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)*, *Technological Content Knowledge (TCK)*, *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*, dan *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*.^{15, 16} Berikut penjelasan untuk setiap komponen dari pendekatan TPACK:

¹⁴ E-book: Ade Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan TPACK* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), hlm. 24.

¹⁵ E-book: I Putu Mas Dewantara, *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2021), hlm. 41-43.

¹⁶ E-book: Aldeva Ilhami and Niki Dian Permana, *TPACK Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal (Teori & Praktik)* (Sukabumi: CV Jejak, 2023), hlm. 10.

1) *Content Knowledge (CK)*

CK ialah pemahaman yang dimiliki guru mengenai bidang studi atau materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pengetahuan ini mencakup pemahaman terhadap konsep, teori, kerangka pengetahuan, bukti-bukti empiris, serta praktek yang relevan.

2) *Pedagogical Knowledge (PK)*

PK yaitu pengetahuan yang berhubungan dengan pengelolaan proses pembelajaran siswa. Pengetahuan ini mencakup penerapan model, strategi, atau metode yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3) *Technological Knowledge (TK)*

TK ialah pemahaman mengenai teknologi sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran serta kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. TK dapat dianggap sebagai pengetahuan dasar tentang teknologi.

4) *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)*

TPK atau pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ialah pemahaman tentang cara supaya teknologi bisa mendukung pendekatan pedagogis. TPK merupakan pengetahuan mengenai bagaimana pengajaran dan pembelajaran bisa berubah saat

teknologi tertentu diterapkan dengan cara tertentu. Pengetahuan ini memerlukan pemahaman tentang kelebihan dan keterbatasan teknologi yang diperlukan yang digunakan dalam desain dan strategi pembelajaran yang sesuai.

5) *Technological Content Knowledge (TCK)*

TCK (relasi antara teknologi dan materi) ialah pemahaman mengenai bagaimana teknologi dan materi/konten dapat saling memengaruhi dan saling mendukung satu sama lain. TCK berkaitan dengan pemahaman mengenai bagaimana materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang berbeda melalui penggunaan teknologi, serta bagaimana memilih alat/teknologi yang sesuai untuk menyampaikan materi tertentu.

6) *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*

PCK ialah pemahaman mengenai cara menyajikan materi dengan suatu cara tertentu agar materi mudah dipahami oleh siswa. PCK mencakup proses pokok pengajaran, pembelajaran, kurikulum, penilaian dan pelaporan, seperti kondisi yang mendorong pembelajaran dan hubungan antara kurikulum, evaluasi, dan pedagogis. Secara singkat, PCK dapat

diartikan sebagai pengetahuan tentang strategi yang efektif dalam menyampaikan materi.

7) *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK)

TPACK dapat dijelaskan sebagai pemahaman yang dimiliki guru mengenai kapan, di mana, dan bagaimana teknologi digunakan untuk memperluas wawasan dan keterampilan siswa pada bidang studi tertentu. TPACK juga bisa diartikan sebagai pengetahuan dalam memilih teknologi yang tepat untuk menerapkan strategi pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan TPACK

Menurut Ramen langkah-langkah penerapan pendekatan TPACK yaitu:

- 1) Guru menerangkan tujuan pembelajaran dan memotivasi di awal pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi dan atau platform digital, seperti *slide power point*.
- 3) Guru mengusahakan penerapan pembelajaran berbasis *student center* supaya siswa terlibat lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran.

- 4) Guru membuka pembelajaran dan meminta siswa untuk aktif selama proses pembelajaran.
 - 5) Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran setelah proses pembelajaran selesai.
 - 6) Untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa, guru dapat memberikan penghargaan kepada siswa yang berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran.¹⁷
- d. Keunggulan Menggunakan TPACK

Pendekatan TPACK mempunyai sejumlah keunggulan yang menjadikannya sebagai kerangka kerja yang sangat berharga dalam konteks pengajaran dan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Beberapa keunggulan TPACK tersebut, diantaranya yang pertama yaitu integrasi yang holistik. TPACK memadukan tiga elemen pokok dalam pembelajaran, yaitu pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogik, dan pengetahuan konten yang membentuk suatu kesatuan yang saling terkait. Pendekatan TPACK menjamin bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran didasari oleh pemahaman yang mendalam mengenai materi pelajaran (pengetahuan konten) dan

¹⁷ Saehu Abas and others, 'Implikasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dengan Information Communication and Technology (ICT) Pada Pembelajaran PAI Di SMAN 1 Beber', *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1.1 (2023), hlm. 31 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61227/injuries.v1i1.14>>, diakses 13 September 2024.

metode/strategi pengajaran yang efektif (pengetahuan pedagogis).¹⁸ Dengan demikian, pendekatan TPACK memastikan integrasi teknologi dalam pembelajaran dilakukan secara strategis, relevan, dan berdampak positif, karena didukung oleh keseimbangan antara penguasaan materi, metode pengajaran, dan pemanfaatan teknologi secara optimal.

Keunggulan yang kedua dari pendekatan TPACK, yaitu kontekstual dan relevan. Dalam pendekatan TPACK, sangat penting untuk memperhatikan konteks pembelajaran yang spesifik dan memastikan bahwa pemanfaatan teknologi cocok dengan materi pelajaran serta kebutuhan siswa. Guru mengetahui cara terbaik untuk mencocokkan penggunaan teknologi dengan topik pembelajaran yang tengah diajarkan.¹⁹ Dengan pendekatan TPACK, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena teknologi yang digunakan tidak hanya inovatif, tetapi juga dirancang untuk mendukung pemahaman siswa secara spesifik, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran.

¹⁸ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 26.

¹⁹ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 26.

Keunggulan yang ketiga dari pendekatan TPACK yaitu peningkatan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat dan bijak, dapat meningkatkan partisipasi atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi yang sesuai dengan materi pelajaran secara menarik, siswa akan lebih terlibat, termotivasi, dan aktif dalam proses pembelajaran.²⁰ Jadi, penggunaan teknologi yang baik dalam pembelajaran akan dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga akan bisa mendorong siswa menjadi lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Keunggulan keempat dari pendekatan TPACK yaitu mendorong kreativitas dan inovasi. TPACK memberikan kesempatan kepada guru untuk bebas membuat pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Guru bisa memakai berbagai perangkat dan aplikasi teknologi untuk menyajikan materi pelajaran secara menarik dan memotivasi siswa.²¹ Dengan TPACK, daya kreatif guru juga akan dapat ikut terasah, di mana guru dapat bebas menggunakan teknologi sedemikian rupa untuk merancang pembelajaran yang inovatif, tidak hanya informatif tetapi

²⁰ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 26.

²¹ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 27.

juga interaktif dan menarik yang akan dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

Keunggulan yang kelima dari TPACK yaitu penilaian yang lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam proses penilaian memungkinkan guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan lebih cepat dan lebih menyeluruh. Guru dapat memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk menilai pemahaman siswa secara rutin dan komprehensif, baik dalam penilaian formatif maupun sumatif.²² Jadi, penggunaan teknologi dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian, di mana guru dapat terbantu dalam menganalisis hasil belajar siswa secara mendalam serta lebih cepat.

Keunggulan yang keenam yaitu peningkatan keterampilan guru. Pendekatan TPACK mendorong peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dengan cerdas. Guru tidak hanya terampil dalam mengoperasikan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga mempunyai pemahaman yang mendalam mengenai waktu dan cara yang tepat untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam mendukung proses

²² Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 27.

pembelajaran siswa.²³ Pendekatan TPACK membekali guru dengan kemampuan untuk memadukan teknologi secara strategis dalam pengajaran, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan sesuai dengan keperluan siswa di zaman digital.

Keunggulan yang ketujuh dari pendekatan TPACK yaitu persiapan untuk dunia yang berkembang pesat. Pada era digital sekarang ini, penting sekali bagi siswa untuk memahami cara memanfaatkan teknologi untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi. Dengan pengalaman menggunakan teknologi secara terintegrasi dalam pembelajaran, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang.²⁴ Dengan guru menerapkan TPACK dalam pembelajaran, siswa juga akan memiliki penguasaan terhadap teknologi yang dapat menjadi bekal bagi siswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin digital.

Keunggulan yang kedelapan yaitu fleksibilitas dan adaptasi. Guru yang memahami TPACK dengan baik akan mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan perkembangan teknologi serta

²³ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 27.

²⁴ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi dengan TPACK*, hlm. 27.

perubahan dalam kurikulum atau kebutuhan siswa.²⁵ Jadi, dengan pemahaman TPACK yang mendalam, guru dapat dengan mudah menyesuaikan strategi pengajaran dan memastikan bahwa pembelajaran tetap relevan dan efektif meskipun terjadi perubahan dalam teknologi, kurikulum, atau kebutuhan siswa yang terus berkembang.

3. Pemberian Reward

a. Pengertian Reward

Reward berasal dari bahasa Inggris yang bermakna penghargaan atau hadiah. Menurut Amirudin, “reward ialah alat pendidikan diberikan kepada seorang anak sebagai penghargaan atas prestasi yang baik, pencapaian dalam tahap perkembangan tertentu, atau pencapaian target tertentu”. Adapun menurut Indrakusuma, reward ialah sesuatu yang menyenangkan bagi anak dan bisa berfungsi sebagai dorongan atau motivasi siswa dalam belajar.²⁶ Dari definisi-definisi tersebut, bisa diambil kesimpulan, reward dalam konteks pendidikan merupakan penghargaan yang diberikan kepada siswa sebagai apresiasi atas prestasi,

²⁵ Ferdiansyah, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan TPACK*, hlm. 27.

²⁶ Nurul Tri Khofifa, Adisel, and Nurlia Latipah, ‘Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) Dan Penerapannya Dalam Kegiatan Belajar Siswa Di SD Negeri 1 Kota Bengkulu’, *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3.1 (2022), hlm. 43 <<https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/408>>, diakses 13 September 2024.

pencapaian tertentu, atau perkembangan yang baik, yang bertujuan untuk memotivasi dan mendorong siswa agar mau terus belajar.

Konsep pemberian reward dalam konteks pendidikan atau pembelajaran mengacu pada penghargaan yang diberikan kepada siswa sebagai apresiasi atas usaha keras mereka dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok, yang menghasilkan pencapaian belajar yang memuaskan.²⁷ Reward dalam konteks pembelajaran diberikan kepada siswa yang menunjukkan potensi baik, dengan tujuan untuk memotivasi mereka dan mendorong peningkatan minat belajar mereka.²⁸

b. Tujuan Pemberian Reward

Menurut Marno dan Idris tujuan pemberian reward yaitu:

- 1) Meningkatkan atensi dan minat siswa selama proses pembelajaran
- 2) Memicu, mengoptimalkan, mempertahankan, dan menambah motivasi belajar siswa

²⁷ Netti Herawati and Bachtiar. S Bachri, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 1* (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 40.

²⁸ Khofifa, Adisel, and Latipah, 'Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) ...', hlm. 43.

- 3) Membimbing perkembangan berpikir siswa ke arah berpikir divergen, yakni kecakapan seseorang untuk menemukan berbagai solusi alternatif terhadap suatu masalah.
 - 4) Mengendalikan dan mengubah perilaku siswa yang kurang baik serta memotivasi timbulnya perilaku yang lebih produktif.²⁹
- c. Fungsi Reward
- 1) Fungsi mendidik. Ketika suatu tindakan disetujui, anak akan merasa bahwa itu adalah hal yang positif. Demikian juga hukuman memberi pesan kepada anak bahwa perilaku mereka tidak baik, sementara penghargaan memberi pesan kepada mereka bahwa perilaku tersebut baik.
 - 2) Sebagai dorongan untuk melakukan kembali perbuatan yang diterima secara sosial. Sebab anak memberikan respons baik terhadap persetujuan yang diberikan melalui penghargaan, di masa depan mereka akan berupaya untuk berperilaku dengan cara yang lebih

²⁹ Sari Mahwati Hasibuan, 'Strategi Pemberian Reward Dan Punishment Pada Pembelajaran Tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga Kelas III', *Ta'diban: Journal of Islamic Education*, 3.1 (2022), hlm. 68 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.78>>, diakses 13 September 2024.

besar kemungkinannya untuk mendapatkan penghargaan.

- 3) Berfungsi dalam memperkuat perilaku yang sesuai dengan norma sosial, sedangkan ketiadaan penghargaan dapat melemahkan motivasi untuk mengulangi perilaku tersebut.³⁰

d. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward

Menurut Wolfok terdapat prinsip-prinsip yang perlu dihiraukan oleh guru ketika memberikan reward, yaitu:

- 1) Pemberian reward harus ada batasnya

Pemberian hadiah bukanlah strategi yang dapat digunakan secara terus-menerus. Metode ini umumnya diterapkan hanya sampai kebiasaan terbentuk.

- 2) Dimusyawarahkan kesepakatannya

Masing-masing siswa diminta untuk menyampaikan hadiah yang mereka inginkan, dan dalam hal ini, kita perlu berdiskusi dengan bijaksana dan sabar mengenai pilihan hadiah tersebut. Penting juga untuk menjelaskan pada siswa bahwa tidak seluruh kemauan bisa terpenuhi.

³⁰ Mariana Ulfa, 'Dampak Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Displin Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Di TK Putra 1 Mataram', *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Mataram, 2020), hlm. 14.

3) Dilihat dari proses bukan hasil

Hal yang paling penting adalah proses dibandingkan hasil. Proses pembelajaran mencerminkan upaya siswa dalam meraih hasil yang paling baik. Namun, hasil yang dicapai tidak boleh menjadi satu-satunya tolok ukur keberhasilan.

4) Pemberian reward dinilai berdasarkan perilaku yang ditunjukkan, bukan pada individu yang melakukannya.^{31, 32}

e. Jenis-Jenis Reward dalam Pembelajaran

Menurut Hurlock terdapat beberapa macam reward yakni:

1) Pujian

Pujian ialah bentuk penghargaan yang paling sering dipakai. Pujian bisa berbentuk ucapan positif seperti "baik," "bagus," "hebat," dan lainnya. Selain itu, pujian juga bisa disampaikan melalui isyarat atau gestur, seperti mengacungkan jempol atau memberikan tepuk tangan.

³¹ Hasibuan, 'Strategi Pemberian Reward ...', hlm. 68.

³² Rusdianto R, Sattu Alang, and Ulfiani Rahman, 'Pelaksanaan Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 13 Makassar', *Inspiratif Pendidikan*, 10.2 (2021), hlm. 107 <<https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.26464>>, diakses 13 September 2024.

2) Penghormatan

Reward dalam bentuk penghormatan bisa berbentuk pengakuan yang diumumkan dan ditunjukkan di depan teman-temannya, baik di kalangan kawan sekelas, kawan satu sekolah, maupun orang tua. Bentuk penghormatan lainnya bisa berupa pemberian kesempatan untuk melakukan sesuatu, seperti meminta seorang anak yang berhasil menjawab atau mengerjakan tugas yang susah untuk maju ke depan dan melakukannya sebagai contoh serta motivasi bagi teman-temannya.

3) Hadiah

Hadiah yang dimaksud di sini ialah bentuk penghargaan berupa barang, yang sering disebut sebagai reward materi, seperti peralatan sekolah dan sejenisnya.

4) Tanda Penghargaan

Apabila hadiah berbentuk barang, maka tanda penghargaan memiliki sifat yang berbeda. Tanda penghargaan tidak diukur berdasarkan nilai atau fungsi barang tersebut, melainkan berdasarkan kesan dan makna dari pencapaian yang diraih. Oleh karenanya, tanda penghargaan sering disebut sebagai penghargaan

simbolik, seperti piagam, sertifikat, surat penghargaan, dan lain sebagainya.³³

f. Kelebihan dan Kelemahan Reward

1) Kelebihan Reward

Reward mempunyai sejumlah kelebihan yaitu seperti berikut:

- a) Memberikan dampak yang signifikan pada pola pikir anak untuk berbuat hal-hal yang positif.
- b) Bisa mendorong anak-anak lain untuk berupaya menjadi yang terbaik agar mereka juga bisa memperoleh penghargaan seperti yang diterima oleh anak yang sebelumnya mendapat penghargaan.³⁴

2) Kelemahan Reward

Reward mempunyai beberapa kelemahan yaitu seperti berikut:

- a) Pemberian penghargaan umumnya membutuhkan alat tertentu dan juga biaya.
- b) Pemberian reward yang berlebihan bisa berdampak negatif pada anak, karena hal tersebut

³³ Ulfa, 'Dampak Reward Dan Punishment ...', hlm. 15-16.

³⁴ Ulfa, 'Dampak Reward Dan Punishment ...', hlm. 17.

dapat membuat anak menjadi ketergantungan pada hadiah yang diberikan.³⁵

4. Antusiasme Belajar

a. Pengertian Antusiasme Belajar

Menurut KBBI, antusiasme diartikan sebagai “gairah, gelora, semangat, minat besar”. Antusiasme ialah perasaan gembira terhadap suatu hal yang terjadi.³⁶ Adapun menurut Webster Dictionary yang dikutip Andrie, antusiasme memiliki makna perasaan senang yang sangat besar untuk mencapai sesuatu.³⁷ Dari definisi-definisi itu, bisa dimengerti bahwa antusiasme adalah perasaan semangat, gairah, dan minat yang besar terhadap sesuatu, yang menunjukkan kegembiraan luar biasa dan dorongan untuk mencapai suatu tujuan.

Adapun definisi belajar, menurut Surya belajar ialah sebuah proses upaya yang dilakukan oleh seseorang guna

³⁵ Ulfa, ‘Dampak Reward Dan Punishment ...’, hlm. 17.

³⁶ Kharisma Arrifal and others, ‘Kehadiran Mahasiswa Membangkitkan Antusiasme Belajar Anak Di Desa Cilame RW 06 Pada Masa Pandemi Covid-19’, in *Proceedings: UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2021, I, hlm. 103–104 <<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>>, diakses 13 September 2024.

³⁷ Muhammad Afdhal, ‘Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching’, in *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 2015, hlm. 196–197.

mendapatkan perubahan tingkah laku secara menyeluruh, yang didapat melalui pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selaras dengan pendapat Surya, Reber mendefinisikan belajar yakni Pertama, belajar merupakan proses untuk mendapatkan pengetahuan. Kedua, belajar ialah perubahan kecakapan dalam bereaksi yang bersifat tahan lama, yang merupakan hasil dari latihan yang diperkuat.³⁸ Jadi, belajar ialah proses yang dilalui individu guna mendapatkan perubahan perilaku atau kemampuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Dari pengertian antusias dan belajar di atas, antusiasme belajar bisa didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk merasa semangat, bergairah, dan mempunyai minat yang besar dalam belajar. Antusiasme belajar merupakan suatu sikap positif yang mampu mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.³⁹ Sejalan dengan pendapat Afdhal bahwa antusiasme belajar ialah sikap positif yang ditunjukkan melalui perasaan gembira yang mendalam serta semangat yang luar biasa dalam belajar yang bisa muncul dengan spontan dari dalam diri sendiri atau melalui

³⁸ E-book: Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007), hlm. 328.

³⁹ Arrifal and others, I, ' KEHADIRAN MAHASISWA MEMBANGKITKAN ANTUSIASME ...', HLM. 103.

pengalaman terlebih dahulu guna mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁰ Jadi, antusiasme belajar ialah sikap positif yang ditunjukkan siswa melalui semangat, senang, dan minat yang besar dalam belajar yang mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator-Indikator Antusiasme Belajar

Indikator antusiasme belajar siswa yaitu meliputi respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran yang muncul pada siswa secara alami, tanpa paksaan atau perintah, serta disertai dengan keinginan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan proses pengajaran yang sedang berlangsung.⁴¹ Berikut penjelasan lebih lengkap terkait aspek-aspek dan indikator antusiasme belajar:

- 1) Anak dianggap ada respon saat pembelajaran, apabila ia menunjukkan keaktifan dan respons yang cepat dalam menanggapi guru atau teman sekelas saat memberikan penjelasan atau jawaban yang kurang benar.
- 2) Anak dianggap ada perhatian saat pembelajaran, apabila ia memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi, memperhatikan guru saat

⁴⁰ Afdhal, 'Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme ...', hlm. 196.

⁴¹ Afdhal, 'Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme ...', hlm. 196-197.

memberikan cara penyelesaian soal, dan memperhatikan opini/argumen dari teman sekelas.

- 3) Anak dianggap ada kemauan dalam pembelajaran, apabila ia selalu mengerjakan latihan soal yang diberikan guru, bersedia bertanya ketika terdapat materi yang kurang dimengerti, dan bersedia mengutarakan gagasan atau opini/argumen.
- 4) Anak dianggap ada konsentrasi saat pembelajaran, apabila ia selalu mendengarkan guru saat menjelaskan materi, tidak ramai saat guru tengah menjelaskan materi, mengerti penjelasan guru dengan cepat sehingga bisa menjawab soal-soal dengan tepat.
- 5) Anak dianggap ada kesadaran saat pembelajaran, apabila ia mengerjakan PR dan belajar materi yang belum diajarkan sebelumnya.

Sejalan dengan pengertian di atas, dalam literatur lain juga disebutkan indikator-indikator antusiasme belajar yang serupa, yaitu 1) Siswa menunjukkan keaktifan, semangat, dan respons cepat terhadap guru, 2) Menyimak dengan fokus saat guru menerangkan materi, 3) Mendengarkan dengan seksama saat guru menerangkan materi, tidak ramai dan asyik sendiri, serta berupaya memahami dan memperhatikan materi yang diberikan, 4) Siswa berani bertanya mengenai materi yang belum

dimengerti, 5) Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.⁴²

Indikator-indikator tersebut nantinya akan dipakai untuk dapat mengetahui dan mengukur bagaimana antusiasme belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melihat indikator-indikator tersebut terpenuhi atau tidak terpenuhi oleh siswa akan dapat diketahui bagaimana antusiasme belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan indikator-indikator di atas, bisa dipahami bahwa indikator antusiasme belajar terdiri atas lima aspek utama yaitu respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran. Dari indikator-indikator tersebut, akan lebih diuraikan lagi menjadi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan terkait antusiasme belajar dan kemudian akan disusun menjadi instrumen berupa angket/kuisisioner untuk mengukur dan mengetahui antusiasme belajar yang dimiliki siswa.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Antusiasme Belajar

Syah menjelaskan bahwa terdapat sejumlah faktor yang dapat memengaruhi antusiasme belajar siswa, yakni

⁴² Intaniasari and Utami, 'Menumbuhkan Antusiasme Belajar ...', hlm. 27.

faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.⁴³

1) Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang terdapat pada diri seseorang itu sendiri atau yang bisa disebut dengan faktor individual.⁴⁴ Faktor-faktor internal tersebut antara lain kondisi jasmani dan rohani, bakat, minat, perhatian, dan sikap siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yakni faktor yang datang dari luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal yang bisa memengaruhi antara lain keadaan lingkungan di sekitar siswa. Muldjono mengatakan bahwa kondisi lingkungan yang mendukung serta mempunyai fasilitas, sarana dan prasarana yang mencukupi akan dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

⁴³ Ahcmad Sulu Kurniawan and others, 'Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di Man 2 Model Medan', *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5.1 (2017), hlm. 114–116 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpp.v5i1.8451>>, diakses 13 September 2024.

⁴⁴ Hastan Sriningsih, 'Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses Terhadap Antusiasme Belajar Murid Sd Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone', *Jurnal Tesis* (Universitas Negeri Makasar, 2019), hlm. 10.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar mencakup strategi dan metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Terkait dengan pendekatan belajar, dalam literatur lain juga dijelaskan hal-hal yang dapat mempengaruhi antusiasme belajar yaitu:

- a) Guru perlu bisa menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang aktif dan penuh energi/gairah.
- b) Guru perlu menerangkan secara jelas tujuan dan manfaat materi yang diajarkan untuk kehidupan siswa di masa depan.
- c) Guru perlu senantiasa memberikan bimbingan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas.
- d) Guru harus mengoreksi dan mengevaluasi setiap tugas yang telah diselesaikan oleh siswa.
- e) Memberikan penghargaan atas hasil kerja yang dicapai siswa.⁴⁵

B. Kajian Pustaka

Pertama, Penelitian Chotijah Maulidiah, dkk yang berjudul “*Implementation of Joyfull Learning Method in Developing Students’ Enthusiasm for Learning in Islamic Education Lesson*”. Tujuan riset

⁴⁵ Sriningsih, ' Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran ...', hlm. 10.

tersebut ialah untuk menggambarkan pengaplikasian model *joyfull learning* dalam mengembangkan antusias belajar siswa kelas V di MI Darul Amien pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu Fiqih. Metode penelitian yang dipakai yakni metode kualitatif. Pada riset tersebut dijelaskan bahwa *joyful learning* ialah pembelajaran yang dilaksanakan dengan nuansa yang menggembirakan. Melalui *joyful learning* siswa diajak untuk menjalani proses belajar yang menyenangkan, sehingga jika perasaan siswa senang, maka motivasi untuk terus semangat dalam mengikuti pembelajaran pun akan muncul. Dalam penelitian tersebut dijabarkan proses pembelajaran dengan *joyful learning* yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif, memberikan *ice breaking* saat pembelajaran supaya semangat belajar siswa ajek/konsisten, maembuat lagu atau tepuk tangan yang berhubungan dengan materi pelajaran, serta terdapat games yang menyenangkan dengan membuat tim berisi 5-6 siswa, tim yang bisa menjawab soal dari game akan memperoleh hadiah (reward). Dari implementasi proses pembelajaran tersebut diperoleh hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa penerapan *joyfull learning* tersebut dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, siswa mampu mengerti materi dengan lebih baik, serta siswa yang tadinya tidak suka bidang studi PAI karena membosankan menjadi suka dan tertarik.⁴⁶

⁴⁶ Chotijah Maulidiah, Septiani Hidayatul Atiqo, and Ika Widiyawati, 'Implementation of Joyfull Learning Method in Developing Students' Enthusiasm for Learning in Islamic Education Lesson', in *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*, 2023

Riset tersebut memiliki kesamaan serta perbedaan dengan riset yang akan peneliti lakukan. Kesamannya terletak pada sama-sama meneliti terkait penggunaan model *joyful learning* terhadap antusiasme belajar siswa serta adanya pemberian reward dalam proses pembelajaran. Sementara perbedaannya yaitu peneliti mengkombinasikan *joyfull learning* dengan penggunaan teknologi (TPACK), metode penelitian yang peneliti pakai ialah metode kuantitatif sedangkan penelitian tersebut kualitatif, penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan sampel kelas 2 dan pada pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas V pada bidang studi Fiqih.

Kedua, Penelitian Rafidatul Hidayah dan Afakhrul Masub Bakhtiar yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Metode Fun Learning* untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III”. Tujuan penelitian tersebut yaitu ingin mengetahui dampak penerapan metode *Fun Learning* guna meningkatkan semangat siswa kelas III UPT SDN 23 Gresik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Dalam riset tersebut dijelaskan bahwa metode *fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang dengan tujuan membuat suasana yang riang, menggembarakan, dan bebas dari kebosanan. Metode ini memiliki kelebihan, yaitu dapat melahirkan nuansa belajar yang mengasyikkan

<<https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/71>>, diakses 14 September 2024.

dan nyaman, sehingga siswa tidak merasa terpaksa atau tertekan atau terbebani dalam belajar, sehingga akan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, lebih mudah dalam mengerti materi, dan bisa mengembangkan semangat belajar. Dalam penelitian tersebut metode *fun learning* dilakukan dengan bermain game/permainan untuk membangkitkan kegembiraan siswa dalam belajar, menyanyikan lagu anak-anak dan menari, penggunaan media yang menarik berupa poster, serta diadakan kuis di akhir pembelajaran dan bagi siswa yang mampu memberikan jawaban akan memperoleh reward dengan harapan dapat memicu semangat belajar siswa. Hasil riset memperlihatkan bahwa pengaplikasian metode *fun learning* bisa membuat siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran.⁴⁷

Riset tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dengan riset yang akan peneliti lakukan. Kesamannya terletak pada sama-sama meneliti terkait penggunaan *fun learning/joyful learning* terhadap semangat belajar/antusiasme belajar siswa serta adanya pemberian reward atau hadiah dalam proses pembelajaran. Sementara perbedaannya yaitu peneliti mengkombinasikan *joyful learning* dengan penggunaan teknologi (TPACK), metode yang peneliti pakai ialah metode kuantitatif sementara riset tersebut memakai penelitian

⁴⁷ Rafidatul Hidayah and Afakhrul Masub Bakhtiar, 'Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III UPT SDN 23 Gresik', *Joyful Learning Journal*, 11.4 (2022) <<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.527>>, diakses 14 September 2024.

tindakan kelas, riset yang akan peneliti laksanakan memakai sampel kelas 2 sedangkan penelitian tersebut siswa kelas III.

Ketiga, Penelitian Moh. Fachri, dkk yang berjudul “*Joyful Learning* berbasis *Hypercontent* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah”. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengintegrasikan desain pembelajaran PAI dengan pengembangan konten pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi serta menganalisis penggunaan model *joyful learning* berbasis *hypercontent* (memanfaatkan teknologi untuk mendesain konten pembelajaran) terhadap motivasi belajar PAI di SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Metode penelitian yang dipakai ialah pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa *joyful learning* ialah pembelajaran yang berbasis *student center* dan dapat membuat nuansa belajar yang menggembirakan, bervariasi, tidak monoton, dan tidak membosankan, sehingga siswa bisa lebih berkonsentrasi ketika proses pembelajaran dan semangat belajar siswa akan dapat meningkat. Pembelajaran *joyful learning* berbasis *hypercontent* adalah pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa merasa gembira selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran ini fokus pada pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh tanpa adanya tekanan atau paksaan, dengan merancang materi pembelajaran menggunakan teknologi. Penerapan pembelajaran tersebut dilakukan dengan memadukan pembelajaran dan game class dan kuis untuk

menghidupkan kelas, memberikan materi dengan media audio visual yang ditayangkan dengan LCD untuk membuat materi mudah tersampaikan, menarik minat dan perhatian siswa serta menghilangkan kejenuhan dan rasa bosan siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengaplikasian *joyful learning* berbasis *hypercontet* pada bidang studi PAI mampu mengembangkan motivasi belajar siswa di SMK Nurul Jadid Poiton Probolinggo.⁴⁸

Riset tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dengan riset yang akan peneliti lakukan. Kesamaannya terletak pada sama-sama meneliti terkait penggunaan *joyful learning* yang dipadukan dengan penggunaan teknologi. Sementara perbedaannya yaitu riset tersebut memiliki objek penelitian motivasi belajar sementara peneliti akan meneliti terkait antusiasme belajar, metode yang peneliti gunakan adalah metode kuantitatif sedangkan penelitian tersebut kualitatif, penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMK pada bidang studi PAI sedangkan peneliti pada siswa kelas 2 pada bidang studi Bahasa Indonesia.

Keempat, penelitian Chintya Asti Halizha, dkk yang berjudul “Penggunaan Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Kelas IV SDN Podorejo 01”.

⁴⁸ Moh Fachri and others, ‘Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah’, *Edureligia*, 04.02 (2020), <<https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v4i2.1579>>, diakses 12 September 2024.

Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan dengan menerapkan pendekatan TPACK pada siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan pendekatan TPACK (pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran) mempunyai dampak besar dalam mengembangkan keaktifan siswa. Selain itu, juga dijelaskan bahwa di abad 21 ini, guru perlu untuk mampu memaksimalkan penggunaan teknologi untuk membuat proses pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif, dan inovatif, sehingga siswa bisa fokus, terhindar dari kebosanan, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Penerapan pendekatan TPACK pada materi Pendidikan Pancasila dalam penelitian tersebut yaitu dengan menayangkan power point interaktif, video pembelajaran, serta penggunaan media quizizz papermode. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan pendekatan TPACK dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa.⁴⁹

Riset tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dengan riset yang akan peneliti lakukan. Kesamaanya terletak pada sama-sama meneliti terkait penggunaan pendekatan TPACK di jenjang SD/MI. Sementara perbedaannya yaitu peneliti memadukan TPACK dengan model *joyful learning* dan pemberian reward, objek penelitian tersebut adalah keaktifan sedangkan peneliti akan meneliti terkait antusiasme

⁴⁹ Halizha and others, 'Penggunaan Pendekatan TPACK ...', hlm. 29328-29335.

belajar, metode yang peneliti gunakan adalah metode kuantitatif sementara riset tersebut memakai penelitian tindakan kelas (PTK), riset yang akan peneliti lakukan memakai sampel kelas 2 dan pada bidang studi Bahasa Indonesia sementara penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas IV pada bidang studi Pendidikan Pancasila.

C. Rumusan Hipotesis

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok dari proses pendidikan di sekolah, sehingga penting sekali bagi siswa untuk mampu menguasai Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu perlu sekali bagi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik agar siswa dapat memahami materinya dengan baik. Salah satu aspek keberhasilan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia adalah antusiasme belajar. Antusiasme belajar merupakan aspek yang amat penting untuk dimiliki setiap siswa selama pembelajaran, karena bisa mempermudah siswa untuk memahami suatu masalah atau pelajaran dengan lebih baik serta membuat ilmu yang didapat tidak mudah terlupakan.

Berdasarkan hasil pra riset, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang, siswa kelas 2 di sana belum semuanya mempunyai antusias belajar yang besar/tinggi. Di mana masih ada siswa yang keaktifannya kurang, ketika ditanya atau diberi perintah oleh guru masih lama dalam memberikan respon, ada yang tidak memperhatikan guru, ada yang ramai, bermain dan mengobrol sendiri dengan temannya saat guru tengah menerangkan, ada juga yang

mengantuk ketika sedang pembelajaran, ada juga yang berjalan-jalan di dalam kelas bahkan ada yang mengganggu temannya yang lain, dan ada siswa yang malas/enggan mengerjakan tugas, beberapa siswa juga terlihat ada yang kurang bersemangat ketika pembelajaran. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru kelas 2 di sana masih kurang dalam menciptakan variasi-variasi dan inovasi dalam pembelajaran serta masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya yang berbasis IT. Sebagian besar pembelajaran yang dilakukan masih pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan buku teks.

Menghadapi persoalan tersebut, maka perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran serta penggunaan media yang menarik dan variatif. Dengan berdasarkan kajian teori dan kajian pustaka serta melihat subjek permasalahan tersebut adalah siswa kelas 2 yang masih dalam tahap belajar sambil bermain serta merupakan generasi abad 21, maka peneliti merasa satu diantara cara yang bisa dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan mengimplementasikan model *joyful learning* berbasis TPACK (teknologi) serta dipadukan dengan pemberian reward. Dengan menggunakan model *joyful learning* berbasis TPACK, pembelajaran Bahasa Indonesia akan dibuat menjadi menyenangkan, penuh keceriaan, dan jauh dari rasa bosan.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan akan mampu mengembangkan keinginan siswa untuk belajar dan terus belajar. Pembelajaran dengan suasana yang

menyenangkan juga akan bisa memotivasi siswa untuk berpartisipasi dengan lebih aktif dalam aktivitas belajar dalam usaha mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut nantinya akan dilakukan dengan pembelajaran diawali dan diselipkan *ice breaking* (lagu dan gerak) dengan menggunakan media audio visual, penyampaian materi menggunakan power point canva, bernyanyi bersama lagu terkait materi dengan dibantu penggunaan media audio visual, penayangan video kartun terkait materi, siswa juga diajak bermain game edukatif/kuis dengan menggunakan game interaktif berbasis web seperti wordwall, pada waktu-waktu tertentu dalam pembelajaran untuk semakin membuat siswa aktif dan antusias juga diberikan reward untuk siswa. Dengan hal-hal tersebut diharapkan akan mampu membuat antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang menjadi meningkat.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, hipotesis dalam riset ini, yaitu:

H₀ : Tidak ada pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan atau metode yang dipakai yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif ialah penelitian yang fokus pada analisis data berbentuk angka yang diolah menggunakan teknik statistik.¹ Jenis penelitian yang dipakai yakni penelitian eksperimen. Menurut Campbell dan Stanley, penelitian eksperimental merupakan jenis penelitian di mana variabel dimanipulasi untuk mengetahui pengaruh dan dampaknya terhadap variabel lain yang sedang diteliti atau diamati.²

2. Desain Penelitian

Penelitian ini memakai penelitian eksperimen jenis quasi eksperimental atau eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Experimental semu adalah jenis penelitian eksperimen yang melibatkan setidaknya dua kelompok sampel, yakni satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol, dengan pemilihan sampel yang tidak

¹ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hlm. 7.

² E-book: Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: KENCANA, 2014), hlm. 77.

dilakukan secara acak/random.³ Dalam pelaksanaan riset ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan memakai strategi pembelajaran yang akan diuji efektivitasnya, sementara kelompok kontrol diberi perlakuan memakai strategi pembelajaran yang sudah diterapkan sebelumnya atau yang sudah ada.⁴

Adapun desain *nonequivalent control group design* ialah desain penelitian yang memakai pretest sebelum perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol (O1, O3). Hasil pre test akan dipakai sebagai acuan dalam menentukan perubahan. Di akhir kegiatan, dilakukan post test untuk melihat seberapa jauh pengaruh perlakuan (X). Tujuannya adalah untuk mengamati perbedaan skor sebelum dan setelah diberi perlakuan. Untuk mengetahui perbedaannya, dilakukan perbandingan O2-O1 pada kelompok eksperimen, dan O4-O3 pada kelompok kontrol. Perbedaan antara O₂ dan O₄ akan memberikan gambaran lebih baik akibat pengaruh perlakuan X, sesudah memperhatikan perbedaan antara O₃ dan O₁.⁵

³ E-book: Fatimah Djafar, Ingka Rizkyani Akolo, and Apriliyanus Rakhmadi Pratama, *Statistika Pendidikan* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), hlm. 45.

⁴ E-book: Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), hlm. 50.

⁵ Djafar, Akolo, and Pratama, *Statistika Pendidikan*, hlm. 46.

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ O_3 & & O_4 \end{array}$$

Dengan X adalah perlakuan; O_1 adalah *pre test* kelompok eksperimen; O_2 adalah *post test* kelompok eksperimen; O_3 adalah *pre test* kelompok kontrol; O_4 adalah *post test* kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat riset ini yaitu di MI Baitul Huda Semarang yang berada di Jl. Klampisan No. 1, RT. 2 RW.2, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan riset pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

Alasan dipilihnya lokasi tersebut dikarenakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di MI Baitul Huda, masih kurang dalam penggunaan media yang menarik dan inovatif, khususnya yang berbasis teknologi, sehingga antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum begitu besar/tinggi. Padahal pada era sekarang guru diharuskan untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi ialah seluruh subjek dan atau objek yang dijadikan fokus atau sasaran dalam sebuah riset. Populasi ialah area untuk generalisasi yang mencakup subjek atau objek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan

selanjutnya ditarik kesimpulannya.⁶ Populasi pada riset ini yakni semua siswa kelas 2 MI Baitul Huda Semarang yang berjumlah 66 siswa.

Sampel penelitian ialah bagian yang mencerminkan secara keseluruhan karakteristik populasi. Sampel penelitian mempunyai sifat atau ciri yang serupa atau hampir sama dengan populasi, sehingga bisa mewakili populasi yang sedang diteliti. Pada riset ini pemilihan sampel memakai teknik *purposive sampling*, yakni teknik pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam teknik ini, pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti, yang mengacu pada kesesuaian dengan kriteria, maksud, dan tujuan penelitian.⁷ Alasan penggunaan teknik sampling ini adalah untuk mendapatkan sampel dua kelas yang homogen, yang mempunyai tingkat antusiasme belajar dan kondisi pembelajaran yang hampir sama serta karena atas pertimbangan wali kelas 2 MI Baitul Huda Semarang. Sampel pada riset ini sebanyak 44 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yakni kelas 2A dengan 22 siswa menjadi kelas eksperimen, dan kelas 2B dengan 22 siswa menjadi kelas kontrol.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian ialah suatu karakteristik, sifat, atau nilai dari individu, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu, yang

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 80.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 81, 85.

ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan disimpulkan.⁸ Variabel pada riset ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Independen/Bebas

Variabel bebas ialah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen (terikat).⁹ Variabel bebas (X) pada riset ini yaitu model *joyful learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward.

Indikator penelitian/Langkah-langkah pembelajarannya:

- 1) Pendidik membuka pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik di awal pembelajaran.
- 2) Peserta didik diberi *ice breaking* (lagu dan gerak) dengan media audio visual.
- 3) Peserta didik dijelaskan materi dengan media power point canva dan dilakukan tanya jawab.
- 4) Peserta didik diajak bernyanyi dan menonton video kartun animasi terkait materi dengan media audio visual.
- 5) Pendidik memilih siswa secara random untuk mengerjakan soal dan menyampaikan hasil jawabanya dengan menggunakan game berbasis web wordwall.

⁸ E-book: I Made Indra P. and Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2019), hlm. 1.

⁹ P. and Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, hlm. 2.

- 6) Peserta didik diajak bermain game/kuis edukatif interaktif berbasis web wordwall yang relevan dengan materi yang tengah dipelajari.
 - 7) Peserta didik diberikan penguatan atas jawaban yang mereka berikan/pilih.
 - 8) Peserta didik terbaik atau yang memperoleh poin terbanyak atau yang menjawab pertanyaan guru diberikan reward.
 - 9) Pendidik melakukan evaluasi terhadap pembelajaran.
2. Variabel Dependen/Terikat

Variabel terikat ialah variabel yang terpengaruh atau yang merupakan hasil akibat dari keberadaan variabel bebas.¹⁰ Variabel terikat (Y) pada riset ini yakni antusiasme belajar.

Indikator penelitian dari variabel antusiasme belajar yaitu: siswa memiliki respon terhadap pembelajaran, perhatian dalam pembelajaran, mempunyai kemauan dalam pembelajaran, memiliki konsentrasi dalam pembelajaran, mempunyai kesadaran dalam pembelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹¹

¹⁰ P. and Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, hlm. 3.

¹¹ Afdhal, 'Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme ...', hlm. 196-197.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data pada riset ini yaitu:

1. Kuisisioner

Teknik kuisisioner yaitu cara mengumpulkan data dengan menyebarkan kuisisioner yang memuat pertanyaan atau pernyataan yang relevan dengan variabel yang sedang diteliti pada responden atau sampel.¹² Dalam penelitian ini kuisisioner/angket dipakai untuk mengetahui dan mengukur tingkat antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa kelas 2A dan 2B sebelum eksperimen (pre test) dan sesudah eksperimen (post test) guna mengetahui tingkat antusiasme belajar siswa sebelum eksperimen dan setelah eksperimen.

Instrumen kuisisioner/angket yang digunakan mengutip pernyataan-pernyataan dalam kuisisioner penelitian sebelumnya yang meneliti objek yang sama terkait antusiasme belajar. Kuisisioner bersumber dari karya ilmiah skripsi terdahulu yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtida’iyah Negeri 3 Malang” oleh

¹² E-book: Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2020), hlm. 64.

Zahirah Salsabilla Khan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2024.¹³ Kuisisioner berupa angket tertutup (terstruktur), yaitu jenis angket di mana responden diberikan pilihan jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga mereka hanya perlu memilih satu jawaban yang sesuai dengan pandangan atau pengalaman atau karakteristik diri mereka dengan memberikan tanda centang. Kuisisioner berjumlah 15 pernyataan yang tersusun dari indikator-indikator terkait aspek antusiasme belajar yaitu respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran. Kuisisioner memakai skala likert yang terdiri atas 5 jawaban yaitu SS (Sangat Setuju) diberi skor 5, S (Setuju) diberi skor 4, R (Ragu-Ragu) diberi skor 3, TS (Tidak Setuju) diberi skor 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) diberi skor 1.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Antusiasme Belajar

Aspek	Indikator Ketercapaian	Nomor Kuisisioner
Respon	Aktif dan cepat tanggap dalam merespon guru	1, 2
Perhatian	Memperhatikan/mengamati sesuatu dengan baik	3, 4, 14
Konsentrasi	Fokus dalam menghadapi segala sesuatu	5, 6, 7, 8

¹³ Zahirah Salsabilla Khan, 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Malang', *Skripsi*, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), hlm. 114.

Kemauan	Inisiatif dalam melakukan hal yang positif	9, 10, 11
Kesadaran	Tekun dalam belajar dan menghadapi tugas	12, 13, 15

2. Observasi

Teknik observasi yaitu cara pengumpulan data dengan pengamatan yang bertujuan untuk mempelajari tingkah laku.¹⁴ Teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa kelas 2A dan 2B terkait keantusiasan belajar mereka ketika pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data lebih terkait antusiasme belajar siswa dikarenakan subjek penelitian merupakan siswa kelas 2 sehingga ditakutkan terdapat jawaban yang kurang tepat dalam pengisian angket sehingga peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa. Observasi dilaksanakan dengan memakai instrumen pedoman observasi yang berisi pernyataan-pernyataan yang sama dengan angket yaitu terkait lima aspek antusiasme belajar yang akan diisi oleh peneliti berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap perilaku siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data yang melibatkan pengambilan gambar, foto, atau catatan dari dokumen yang didapatkan langsung dari tempat penelitian

¹⁴ Kusumastuti, Khoiron, and Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 66.

sebagai bukti pelaksanaan kegiatan penelitian. Teknik ini memungkinkan penelusuran berbagai sumber dokumentasi yang dapat memperkaya atau memperkuat fakta yang ditemukan dalam penelitian.¹⁵ Dokumentasi dipakai untuk mendapatkan data terkait daftar nama-nama siswa yang akan menjadi sampel riset serta untuk mengambil foto-foto kegiatan saat penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses yang dilaksanakan sesudah data dari semua responden terhimpun. Pada riset kuantitatif, teknik analisis data memakai perhitungan statistik. Proses analisis data mencakup pengklasifikasian data menurut variabel dan jenis responden, penyusunan data dalam tabel menurut variabel dari seluruh responden, serta penghitungan data guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.¹⁶ Analisis data pada riset ini dilaksanakan dengan tahapan seperti berikut:

1. Analisis Uji Instrumen

Sebelum riset dilaksanakan, instrumen penelitian diuji cobakan terlebih dahulu sebelum dipakai. Tujuannya ialah supaya instrumen yang dipakai teruji validitas dan

¹⁵ E-book: Ifit Novita Sari and others, *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: Unisma Press, 2022), hlm. 92.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 147.

reliabilitasnya. Instrumen yang valid dan reliabel akan bisa memperoleh data riset yang valid dan reliabel, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya kebenarannya.¹⁷

a. Uji Validitas

Validitas ialah kemampuan sebuah instrumen dalam mengukur hal yang seharusnya diukur, yaitu sejauh mana instrumen tersebut mampu mengungkapkan aspek yang menjadi tujuan pengukuran. Uji validitas bermaksud untuk memverifikasi apakah instrumen yang dipakai benar-benar bisa mengukur hal-hal yang perlu diukur. Dengan melakukan uji validitas, diharapkan instrumen riset yang dihasilkan menjadi valid, sehingga instrumen tersebut bisa dipakai untuk mengukur hal yang memang seharusnya diukur.¹⁸

Teknik uji validitas yang sering dipakai adalah dengan memakai rumus korelasi *product moment pearson*. Instrumen dianggap valid apabila r hitung $>$ r tabel, dan dianggap tidak valid jika r hitung $<$ r tabel.¹⁹ Pada riset ini, uji validitas empiris tidak dilakukan dikarenakan instrumen

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 121-122.

¹⁸ E-book: Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 129.

¹⁹ Ramadhani and Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*, hlm. 130.

riset yang dipakai telah diuji validitas oleh peneliti sebelumnya dan hasilnya valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana sebuah instrumen bisa dipercaya atau diandalkan, yaitu kestabilan hasil pengukuran yang diperoleh dengan instrumen tersebut. Uji reliabilitas dilakukan untuk memverifikasi bahwa instrumen yang digunakan mampu memberikan hasil yang konsisten. Artinya, jika instrumen yang sama dipakai berulang kali untuk mengukur objek yang sama, hasil pengukurannya akan tetap konsisten atau tidak berubah.²⁰

Uji reliabilitas dilakukan dengan memakai rumus *alpha-cronbach*. Dari perhitungan tersebut akan diperoleh nilai koefisien *alpha cronbach*. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisiennya $> 0,6$.²¹ Pada riset ini uji reliabilitas tidak dilakukan sebab instrumen penelitian yang dipakai sudah diuji reliabilitasnya oleh peneliti sebelumnya dan hasilnya reliabel.

²⁰ Ramadhani and Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*, hlm. 136.

²¹ E-book: Priyono, *Analisis Regresi Dan Korelasi Untuk Penelitian Survei* (Bogor: Guepedia, 2021), hlm. 215.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif ialah jenis statistik yang dipakai untuk menelaah data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan, tanpa bertujuan untuk menggeneralisasikan hasilnya kepada populasi data. Data dalam statistik deskriptif bisa disajikan dalam bentuk tabel, persentase, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan rata-rata, median, modus, simpangan baku, dan perhitungan persebaran dengan rata-rata.²²

Pada riset ini analisis statistik deskriptif dipakai untuk memperoleh data deskripsi skor pre test dan post test dan mengetahui besaran persentase tingkat antusiasme yang dimiliki siswa serta untuk melakukan pengkategorian tingkat antusiasme belajar siswa. Hasil data berbentuk angka yang didapat dari angket dihitung dan dianalisis dengan menggunakan rumus dari Sugiyono berikut:

$$Presentase\ Skor = \frac{Skor\ hasil\ penelitian}{Skor\ ideal} \times 100\% \quad ^{23}$$

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 147-148.

²³ Arindra Alfarizi and Bramastia, 'Analisis Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Pada Perencanaan Pembelajaran IPA SMP', in *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2022: 'Dinamika Pembelajaran Sains Dalam Kurikulum Merdeka'*, 2022, hlm. 136.

Data yang sudah dirubah menjadi persentase, selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori seperti pada tabel 3.2.²⁴

Tabel 3.2 Kategori Analisis Deskriptif Persentase

Rentang Nilai (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 20	Sangat Kurang Baik

Penghitungan analisis deskriptif ini juga dipakai untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dan melihat perbandingan skor antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

3. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yakni teknik analisis yang dipakai untuk menelaah data sampel yang hasilnya dapat dikenakan pada populasi. Statistik inferensial yang dipakai pada riset yakni statistik parametris yaitu pengujian parameter populasi melalui data sampel atau yang dikenal dengan uji hipotesis statistik. Uji statistik ini bermaksud menetapkan apakah hipotesis ditolak atau diterima.²⁵

²⁴ Alfarizi and Bramastia, 'Analisis Kemampuan Guru ...', hlm. 137.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 148-149.

Dalam dunia pendidikan, penelitian eksperimen ialah jenis penelitian yang bermaksud untuk mencari tahu pengaruh sebuah perlakuan atau tindakan pendidikan terhadap perangai siswa, atau untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh perlakuan tersebut jika dibandingkan dengan perlakuan lain. Salah satu cara yang dipakai untuk menguji hipotesis pada penelitian eksperimen yaitu memakai uji-t.²⁶

Pada riset ini pengujian hipotesis memakai uji-t independen. Uji-t independen dipakai untuk menguji perbedaan dua rerata suatu amatan dari dua kelompok yang berbeda. Uji-t ini juga bermaksud untuk menganalisis pengaruh suatu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dengan melihat adanya perbedaan variabel terikat pada kedua kelompok sampel.²⁷ Sehingga uji-t ini juga dipakai untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. Akan tetapi, sebelum dapat menganalisis data memakai uji-t independen, terdapat uji prasyarat yang wajib

²⁶ Azka Dhianti Putri and others, 'Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen', *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4.3 (2023), hlm. 1979 <<https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>>, diakses 20 September 2024.

²⁷ Putri and others, 'Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen', hlm. 1979.

terpenuhi yakni uji normalitas dan uji homogenitas.²⁸ Tahapan analisis data yang dilakukan yaitu seperti berikut:

a. Analisis Data Tahap Awal

Merupakan kegiatan analisis untuk mengolah data dari skor pre test. Di tahap ini dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rerata terhadap data dari skor pre test kelas eksperimen dan kontrol.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud untuk memastikan data memiliki distribusi normal atau tidak. Syarat awal untuk bisa dilakukan uji hipotesis statistik memakai uji t independen ialah data wajib berdistribusi normal, sehingga data sampel perlu dipastikan memiliki distribusi normal dengan melakukan uji normalitas. Data yang berdistribusi normal berarti data mempunyai sebaran yang normal atau menandakan bahwa data tersebar secara merata, sehingga data tersebut dapat mencerminkan/mewakili populasi.²⁹

Pada riset ini uji normalitas memakai uji Shapiro-Wilk disebabkan banyaknya sampel < 50 . Untuk melakukan uji normalitas Shapiro-Wilk, peneliti

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 150.

²⁹ Haryadi Sarjono and Winda Julianita, *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011), hlm. 64.

memakai SPSS dengan melihat angka signifikansi uji Shapiro-Wilk pada SPSS. Data memiliki distribusi normal apabila angka signifikansi $> 0,05$, dan tidak normal apabila angka signifikansi $< 0,05$.³⁰

Cara untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapkan data terkait variabel terikat yang ingin diuji dalam file excel.
- b) Buka program SPSS lalu klik Variabel View di pojok kiri bawah.
- c) Pada bagian Name no 1 tulis nama variabel terikat dan pada Name no 2 tulis dengan “Kelas”.
- d) Pada bagian Decimals ubah semua menjadi 0, dan pada bagian label no 1 tulis variabel terikat, dan pada label no 2 tulis “Kelas”.
- e) Pada bagian values no 2 klik kanan kemudian value isi angka 1 dengan label Pre-test Eksperimen kemudian klik add, dan pada label isi angka 2 dengan label Pre-test Kontrol, kemudian klik add dan klik OK.
- f) Setelah itu, klik Data View pada bagian pojok kiri bawah.

³⁰ Sarjono and Julianita, *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*, hlm. 64.

- g) Masukkan data yang sudah dipersiapkan ke dalam program SPSS pada kolom variabel terikat, dan pada kolom Kelas masukkan kode angka 1 untuk nilai-nilai pre tests eksperimen dan angka 2 untuk nilai-nilai pre test kontrol.
 - h) Klik menu Analyze, lalu klik Descriptive Statistics, klik Explore, lalu masukkan variabel terikat ke Dependent List dan Kelas ke Factor List.
 - i) Kemudian klik Plots dan pastikan kolom Normality plots with test tercentang, lalu klik Continue.
 - j) Klik OK dan tampilan output uji normalitas akan muncul.
- 2) Uji Homogenitas

Sesudah uji normalitas dan data memiliki distribusi normal, syarat kedua dapat dilakukannya statistik uji parametrik dengan uji t independen adalah homogenitas data, yang bisa dipastikan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel bersumber dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Jika dua kelompok

data sampel homogen, maka uji hipotesis statistik memakai uji t independen dapat dilakukan.³¹

Peneliti memakai bantuan program SPSS untuk melakukan uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi dari *Levene Statistic*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi $< 0,05$.³²

Cara melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapkan data terkait variabel terikat yang ingin diuji dalam file excel.
- b) Buka program SPSS lalu klik Variabel View di pojok kiri bawah.
- c) Pada bagian Name no 1 tulis nama variabel terikat dan pada Name no 2 tulis dengan “Kelas”.
- d) Pada bagian Decimals ubah semua menjadi 0, dan pada bagian label no 1 tulis variabel terikat, dan pada label no 2 tulis “Kelas”.
- e) Pada bagian values no 2 klik kanan kemudian value isi angka 1 dengan label Pre-test Eksperimen kemudian klik add, dan pada label isi angka 2

³¹ E-book: Siti Nurhasanah, *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus* (Jakarta: Salemba Humanika, 2023), hlm. 139-142.

³² Nurhasanah, *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus*, hlm. 142.

dengan label Pre-test Kontrol, kemudian klik add dan klik OK.

- f) Setelah itu, klik Data View pada bagian pojok kiri bawah.
 - g) Masukkan data yang sudah dipersiapkan ke dalam program SPSS pada kolom variabel terikat, dan pada kolom Kelas masukkan kode angka 1 untuk nilai-nilai pre tests eksperimen dan angka 2 untuk nilai-nilai pre test kontrol.
 - h) Klik menu Analyze, lalu klik Descriptive Statistics, klik Explore, lalu masukkan variabel terikat ke Dependent List dan Kelas ke Factor List.
 - i) Kemudian klik Plots dan pada Spread vs Level with Levene Test pilih Power estimation, lalu klik Continue.
 - j) Klik OK dan tampilan output uji homogenitas akan muncul.
- 3) Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji ini bermaksud untuk memastikan apakah kemampuan/kondisi awal kedua kelompok sampel sama atau berbeda. Apabila kedua kelompok sampel mempunyai rata-rata awal yang sama, maka bisa disimpulkan bahwa kondisi awal kedua kelompok sampel tersebut sama, sehingga dapat dilakukan uji

eksperimen dengan kedua kelompok sampel tersebut, hal ini bertujuan agar tidak terjadi adanya bias penelitian.³³

Uji kesamaan rerata memakai rumus uji t independen. Untuk melakukan uji kesamaan rerata, peneliti memakai bantuan program aplikasi statistik walisongo (W-STATS). Rerata skor pre test kelas eksperimen dengan kontrol dinyatakan tidak sama jika nilai t hitung $> t$ tabel, dan dinyatakan sama jika nilai t hitung $< t$.³⁴

Cara melakukan uji t independen menggunakan program W-STATS yaitu sebagai berikut:

- a) Buka program W-STATS. Klik menu BERANDA. Pada bagian uji-t tulis angka 1, pada kriteria taraf signifikansi masukkan 5 persen (opsional sesuai kebutuhan peneliti), tuliskan nama variabel terikat pada bagian VARABEL DEPENDEN (Y) dan nama variabel bebas pada bagian VARIABEL INDEPENDEN (X), kemudian tuliskan nama untuk pembeda kelas eksperimen (X1) dan kelas kontrol (X2).

³³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 91-92.

³⁴ Ibnu Hadjar, *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2017), hlm. 351.

- b) Klik DATA di pojok kiri bawah dan kemudian masukkan data sesuai nama pada kolom.
 - c) Klik HASIL ANALISIS di pojok kiri bawah dan hasil uji-t independen beserta besar pengaruh yang disumbangkan akan muncul.
- b. Analisis Data Tahap Akhir

Merupakan kegiatan untuk menganalisis data dari skor post test kelas eksperimen dan kontrol. Di tahap ini dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji perbedaan rerata) terhadap data dari skor post test.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud untuk memastikan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Salah satu syarat awal untuk bisa dilakukan uji hipotesis statistik memakai uji t independen ialah data harus berdistribusi normal, sehingga data sampel perlu dipastikan memiliki distribusi normal dengan melakukan uji normalitas. Data yang berdistribusi normal berarti data mempunyai sebaran yang normal atau menandakan bahwa data tersebar secara merata, sehingga data tersebut dapat mencerminkan atau mewakili populasi.³⁵

³⁵ Sarjono and Julianita, *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*, hlm. 64.

Pada riset ini uji normalitas memakai uji Shapiro-Wilk disebabkan banyaknya sampel < 50 . Untuk melakukan uji normalitas Shapiro-Wilk, peneliti memakai SPSS dengan melihat angka signifikansi uji Shapiro-Wilk pada SPSS. Data memiliki distribusi normal apabila angka signifikansi $> 0,05$, dan tidak normal apabila angka signifikansi $< 0,05$.³⁶

Cara untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapkan data terkait variabel terikat yang ingin diuji dalam file excel.
- b) Buka program SPSS lalu klik Variabel View di pojok kiri bawah.
- c) Pada bagian Name no 1 tulis nama variabel terikat dan pada Name no 2 tulis dengan “Kelas”.
- d) Pada bagian Decimals ubah semua menjadi 0, dan pada bagian label no 1 tulis variabel terikat, dan pada label no 2 tulis “Kelas”.
- e) Pada bagian values no 2 klik kanan kemudian value isi angka 1 dengan label Post-test Eksperimen kemudian klik add, dan pada label isi

³⁶ Haryadi Sarjono and Winda Julianita, *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*, hlm. 64.

angka 2 dengan label Post-test Kontrol, kemudian klik add dan klik OK.

- f) Setelah itu, klik Data View pada bagian pojok kiri bawah.
 - g) Masukkan data yang sudah dipersiapkan ke dalam program SPSS pada kolom variabel terikat, dan pada kolom Kelas masukkan kode angka 1 untuk nilai-nilai post tests eksperimen dan angka 2 untuk nilai-nilai post test kontrol.
 - h) Klik menu Analyze, lalu klik Descriptive Statistics, klik Explore, lalu masukkan variabel terikat ke Dependent List dan Kelas ke Factor List.
 - i) Kemudian klik Plots dan pastikan kolom Normality plots with test tercentang, lalu klik Continue.
 - j) Klik OK dan tampilan output uji normalitas akan muncul.
- 2) Uji Homogenitas

Sesudah uji normalitas dan data memiliki distribusi normal, syarat kedua dapat dilakukannya statistik uji parametrik dengan uji t independen adalah homogenitas data, yang bisa dipastikan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bermaksud untuk memastikan bahwa dua atau lebih

kelompok data sampel bersumber dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Jika dua kelompok data sampel homogen, maka uji hipotesis statistik memakai uji t independen dapat dilakukan.³⁷

Peneliti memakai bantuan program SPSS untuk melakukan uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi dari *Levene Statistic*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi $< 0,05$.³⁸

Cara melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapkan data terkait variabel terikat yang ingin diuji dalam file excel.
- b) Buka program SPSS lalu klik Variabel View di pojok kiri bawah.
- c) Pada bagian Name no 1 tulis nama variabel terikat dan pada Name no 2 tulis dengan “Kelas”.
- d) Pada bagian Decimals ubah semua menjadi 0, dan pada bagian label no 1 tulis variabel terikat, dan pada label no 2 tulis “Kelas”.

³⁷ Nurhasanah, *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus*, hlm. 139-142.

³⁸ Nurhasanah, *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus*, hlm. 142.

- e) Pada bagian values no 2 klik kanan kemudian value isi angka 1 dengan label Post-test Eksperimen kemudian klik add, dan pada label isi angka 2 dengan label Post-test Kontrol, kemudian klik add dan klik OK.
 - f) Setelah itu, klik Data View pada bagian pojok kiri bawah.
 - g) Masukkan data yang sudah dipersiapkan ke dalam program SPSS pada kolom variabel terikat, dan pada kolom Kelas masukkan kode angka 1 untuk nilai-nilai post tests eksperimen dan angka 2 untuk nilai-nilai post test kontrol.
 - h) Klik menu Analyze, lalu klik Descriptive Statistics, klik Explore, lalu masukkan variabel terikat ke Dependent List dan Kelas ke Factor List.
 - i) Kemudian klik Plots dan pada Spread vs Level with Levene Test pilih Power estimation, lalu klik Continue.
 - j) Klik OK dan tampilan output uji homogenitas akan muncul.
- 3) Uji Hipotesis Penelitian (Uji Perbedaan Rerata)
- Uji hipotesis bermaksud untuk menetapkan apakah hipotesis ditolak atau diterima. Uji hipotesis juga menentukan apakah hasil penelitian mencerminkan

kondisi yang sebenarnya dalam populasi atau hanya disebabkan galat sampel (kebetulan saja). Pada riset ini uji hipotesis dilakukan dengan uji perbedaan rerata dengan uji t independen. Uji ini dimaksudkan untuk menguji perbedaan dua rerata suatu amatan dari dua kelompok yang berbeda sekaligus menganalisis pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dengan melihat adanya perbedaan variabel terikat pada kedua kelompok sampel.

Langkah-langkah untuk melakukan uji-t independen yaitu seperti berikut:

- a) Merumuskan hipotesis
- b) Menetapkan kriteria signifikansi, yaitu kriteria untuk menerima atau menolak hipotesis statistik, yang berupa nilai t kritis. Nilai t kritis bisa didapat dari tabel nilai t kritis untuk taraf signifikansi (α) dan derajat kebebasan tertentu sehingga dilambangkan dengan $t_{(\alpha;dk)}$.
- c) Menghitung nilai t independen dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{S_{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}}$$

Keterangan: t = nilai t (indeks perbedaan), \bar{Y}_1 dan \bar{Y}_2 = nilai rata-rata kelompok 1 dan 2, serta $S_{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}$ = nilai galat baku perbedaan rerata antara kelompok 1 dan 2.

- d) Menguji signifikansi dan mengambil kesimpulan, dengan ketentuan:
- (1) Apabila t-hasil penghitungan $<$ dari t tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua rerata kondisi, sehingga bisa disimpulkan tidak ada pengaruh antara variabel X dengan Y.
 - (2) Apabila t-hasil penghitungan \geq t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antar kedua rerata kondisi, sehingga bisa disimpulkan ada pengaruh antara variabel X dengan Y.

Pada riset ini, uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan memakai program aplikasi statistik walisongo (W-STATS). Apabila nilai t hitung $>$ t tabel, maka tolak H_0 dan terima H_1 , dan apabila nilai t hitung $<$ t tabel, maka terima H_0 dan tolak H_1 .³⁹

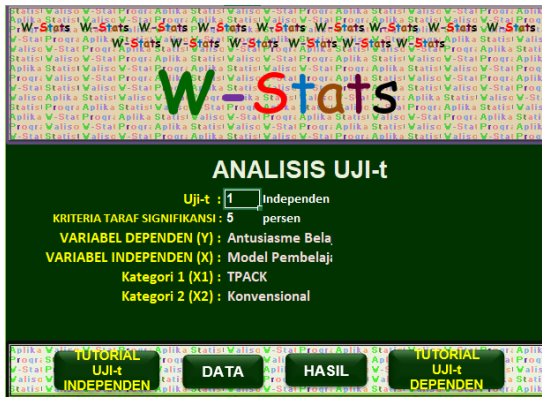
Cara melakukan uji t independen menggunakan program W-STATS yaitu sebagai berikut:

- a) Buka program W-STATS. Pada bagian uji-t tulis angka 1, pada kriteria taraf signifikansi masukkan 5 persen (opsional sesuai kebutuhan peneliti),

³⁹ Ibnu Hadjar, *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2017), hlm. 341, 348-351.

tuliskan nama variabel terikat pada bagian VARABEL DEPENDEN (Y) dan nama variabel bebas pada bagian VARIABEL INDEPENDEN (X), kemudian tuliskan nama untuk pembeda kelas eksperimen (X1) dan kelas kontrol (X2).

Gambar 3.1 Tampilan Beranda W-STATS



- b) Klik DATA di pojok kiri bawah dan kemudian masukkan data sesuai nama pada kolom.

Gambar 3.2 Tampilan Menu Data W-STATS

DATA VARIABEL Antusiasme Belajar (Y) UNTUK MASING-MASING KATEGORI Model Pembelajaran (X)

NOMOR RESPONDEN	Skor Antusiasme Belajar untuk Model Pembelajaran	Skor Antusiasme Belajar untuk Model Pembelajaran
	Pembelajaran	Pembelajaran
1	58	41
2	70	47
3	64	43
4	71	58
5	67	44
6	70	38
7	69	44
8	67	32
9	66	47
10	66	54
11	72	48
12	60	41
13	73	48
14	60	33
15	81	30
16	59	46
17	57	59
18	70	35
19	69	48
20	57	
21	66	

Buttons: BERANDA, DATA, HASIL ANALISIS, Uji-t independen, Uji-t dependen, ↻

- c) Klik HASIL ANALISIS di pojok kiri bawah dan hasil uji-t independen beserta besar pengaruh yang disumbangkan akan muncul.

Gambar 3.3 Tampilan Hasil Analisis W-STATS

W-Stats W-Stats W-Stats W-Stats
W-Stats W-Stats W-Stats

w-stats

KE BERANDA
DATA

HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF UNTUK VARIABEL : Antusiasme Belajar

Model Pembelajaran	N	MINIMAL	MAKSIMAL	RERATA	VARIAN	SIMPANG BAKU	GALAT BAKU
TPACK	21	57	73	65,333	27,233	5,219	1,139
Konvensional	19	30	59	44,000	66,000	8,124	1,864
Total	40	30	73	55,200	160,831	12,682	2,005

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*

Antusiasme Belajar untuk Kategori	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN	DERAJAT KEBEBASAN (d.k.)	t	KRITERIA t _{0,05}	KESIMPULAN
TPACK	65,333						
Konvensional	44,000	21,333	2,184	38	9,978	2,024	Signifikan

Catatan:
 * Variabel Independen/Bebas : Model Pembelajaran
 * Variabel dependen/Terikat : Antusiasme Belajar
 *** Model Pembelajaran Kategori 1 : TPACK
 **** Model Pembelajaran Kategori 2 : Konvensional

Proporsi Varian Antusiasme Belajar yang disumbangkan oleh 72,38%

BERANDA DATA HASIL ANALISIS Uji-t independen Uji-t dependen

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Riset ini memakai metode kuantitatif jenis penelitian eksperimen jenis quasi eksperimental berdesain *nonequivalent control group design*. Riset ini bermaksud ingin mencari tahu ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

Populasi penelitian ini yakni semua siswa kelas 2 MI Baitul Huda Semarang sebanyak 66 siswa. Sampel pada riset ini sebanyak 44 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yakni kelas 2A dengan 22 siswa menjadi kelas eksperimen, dan kelas 2B dengan 22 siswa menjadi kontrol, akan tetapi dikarenakan pada saat pelaksanaan penelitian terdapat siswa yang tidak berangkat, sehingga sampel penelitian menjadi berjumlah 40 siswa, yaitu kelas 2A dengan 21 siswa menjadi kelas eksperimen dan kelas 2B dengan 19 siswa menjadi kelas kontrol.

Teknis penelitiannya yaitu pembelajaran di kelas eksperimen diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward. Sementara di kelas kontrol memakai metode konvensional.

Sebelum melakukan riset, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen penelitian berupa angket/kuisisioner terkait antusiasme belajar, pedoman observasi, modul ajar, dan media pembelajaran.

Untuk instrumen angket yang akan diisi oleh siswa, sebelum digunakan untuk diberikan kepada siswa, terlebih dahulu telah dipastikan valid dan reliabel sehingga data yang didapat bisa dipercaya kebenarannya. Setelah instrumen angket dipastikan telah valid dan reliabel, dilakukan penelitian tahap awal untuk melakukan observasi antusiasme belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan pemberian angket sebelum dilakukannya perlakuan (pre test) guna mengetahui tingkat antusiasme awal siswa sebelum perlakuan diberikan.

Setelah pengambilan data pre test, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia di dua kelas dengan perlakuan yang tidak sama. Di kelas eksperimen diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward, sedangkan di kelas kontrol diterapkan metode konvensional.

Di kelas eksperimen (2A) diterapkan pembelajaran dengan memberikan *Ice Breaking* (lagu dan gerak) dengan media audio visual, pemberian materi dengan menggunakan power point canva, penayangan lagu dan video kartun animasi terkait materi dengan media audio visual, pemberian game/kuis interaktif berbasis web (wordwall), dan pemberian reward stiker dan bingkisan/kado. Dalam pembelajaran di kelas eksperimen siswa tampak amat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, di mana mereka sangat aktif memberikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang guru berikan, memperhatikan dan mendengarkan dengan baik penjelasan guru, semangat dan senang serta mengikuti pembelajaran dengan sungguh-

sungguh dan mengerjakan latihan soal, tidak berisik, tidak mengantuk, dan merasa senang selama pembelajaran.

Di kelas kontrol (2B) dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan hanya memakai buku modul dan papan tulis serta siswa hanya menulis dan mendengarkan penjelasan guru. Dalam pembelajaran di kelas kontrol antusiasme belajar siswa terlihat kurang bagus, di mana siswa mengeluh merasa bosan, malas, dan tidak senang selama pembelajaran, mereka juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas, bahkan sebagian siswa juga banyak yang ramai dan bermain sendiri, serta tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Selama pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap keantusiasan belajar siswa serta memberikan angket (pos test) kepada siswa untuk mengetahui tingkat antusiasme belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah diberi perlakuan. Dari hasil pengamatan dan angket tersebut akan dilihat dan dibandingkan bagaimana perbedaan skor/tingkat antusiasme belajar antara kelas kontrol dan eksperimen sehingga bisa diketahui ada tidaknya pengaruh dari model pembelajaran yang peneliti terapkan. Hasil riset tersebut juga akan dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata (uji t) untuk uji hipotesis (sebagai dasar penentuan hipotesis penelitian mana yang diterima dan ditolak).

Adapun hasil data riset yang didapat serta hasil dari analisis data yang dilakukan yaitu seperti berikut:

B. Analisis Data

1. Analisis Uji Instrumen

Uji instrumen dilaksanakan dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuisisioner antusiasme belajar.

a. Analisis Uji Validitas

Uji validitas bermaksud untuk memverifikasi apakah instrumen yang akan dipakai benar-benar bisa mengukur hal-hal yang perlu diukur. Dengan dilakukan uji validitas, maka akan didapat instrumen riset yang valid yang artinya instrumen bisa dipakai untuk mengukur hal yang memang seharusnya diukur. Pada riset ini peneliti hanya melakukan uji validitas logis dan tidak melakukan uji validitas empiris dikarenakan pernyataan-pernyataan yang dipakai dalam angket penelitian ini diambil dari angket/kuisisioner antusiasme belajar peneliti sebelumnya yaitu Zahirah Salsabilla Khan pada tahun 2024 yang telah diuji validitas dan hasilnya valid.

Uji validitas yang dilakukan peneliti sebelumnya terdiri atas dua tahap, yaitu uji validitas logis dan uji coba empiris. Instrumen diuji validitas logis oleh Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd. I (dosen pembimbing). Setelah instrumen dinyatakan layak oleh validator, kemudian angket diuji cobakan secara empiris dengan membagikan kuisisioner kepada responden yang bukan sampel riset sebanyak 20

siswa. Hasil dari uji coba empiris selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS memakai uji validitas Korelasi Pearson Product Moment. Adapun hasil perhitungan validitas peneliti sebelumnya yaitu seperti berikut:¹

Tabel 4.1 Hasi Uji Validitas Pernyataan Angket

Rtabel = 0,468

Item-Total Statistics		
No.	Corrected Item - Total Correlation	Keterangan
1	0,724	Valid
2	0,843	Valid
3	0,798	Valid
4	0,827	Valid
5	0,795	Valid
6	0,750	Valid
7	0,863	Valid
8	0,813	Valid
9	0,844	Valid
10	0,901	Valid
11	0,761	Valid
12	0,883	Valid
13	0,821	Valid
14	0,907	Valid
15	0,939	Valid

Dari tabel 4.1, bisa diketahui bahwa nilai r hitung $>$ r tabel, yang berarti semua pernyataan-pernyataan angket telah valid.

b. Analisis Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan agar instrumen yang akan dipakai reliabel, yang artinya apabila instrumen dipakai

¹ Khan, 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Hasil Belajar Siswa ...', hlm. 115.

berkali-kali untuk mengukur hal yang sama, akan dihasilkan data yang sama (tetap konsisten). Pada riset ini uji reliabilitas tidak dilakukan karena telah dilakukan uji reliabilitas oleh peneliti sebelumnya yaitu Zahirah Salsabilla Khan pada tahun 2024.

Uji reliabilitas yang dilakukan peneliti sebelumnya memakai bantuan SPSS dengan uji statistik Alpha Cronbach. Adapun hasil perhitungan reliabilitas peneliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:²

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.968	15

Dari hasil uji reliabilitas dalam penelitian Zahirah Salsabilla Khan tersebut didapat nilai koefisien alpha cronbach sebesar 0,968 dimana nilai tersebut > dari 0,6 sehingga dinyatakan reliabel.

Berdasarkan data di atas bisa dimengerti bahwa angket yang dipakai pada penelitian ini dapat dikatakan sudah valid dan reliabel. Angket tersebut juga sudah pernah diterapkan atau

² Khan, 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Hasil Belajar Siswa ...', hlm. 116.

dipakai untuk penelitian peneliti sebelumnya, yaitu Zahirah Salsabilla Khan di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Malang, dan dalam penelitian ini, dengan sudah melalui persetujuan/perizinan dari yang bersangkutan (pembuat angket), akan dicoba dipakai kembali untuk mengukur tingkat antusiasme belajar siswa di MI Baitul Huda Semarang. Meskipun pada riset ini tidak dilakukan uji coba instrumen kembali, sebelum digunakan, angket tetap sudah dilakukan uji validitas logis (uji validitas isi) oleh dosen pembimbing dengan diperiksa kelayakan dan ketepatannya untuk mengukur variabel yang akan diukur, yaitu antusiasme belajar, dan hasilnya valid atau layak untuk digunakan.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Pada riset ini analisis statistik deskriptif dipakai untuk memperoleh data deskripsi skor nilai pre test dan post test kelas kontrol dan eksperimen (jumlah skor dan nilai rerata) dan mengetahui persentase tingkat antusiasme belajar siswa serta untuk melakukan pengakategorian tingkat antusiasme belajar siswa. Penghitungan analisis deskriptif ini juga dipakai untuk melihat perbedaan skor sebelum dan setelah dilakukan perlakuan dan melihat perbandingan skor antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Untuk melakukan analisis statistik deskriptif dari hasil angket dan observasi, peneliti memakai

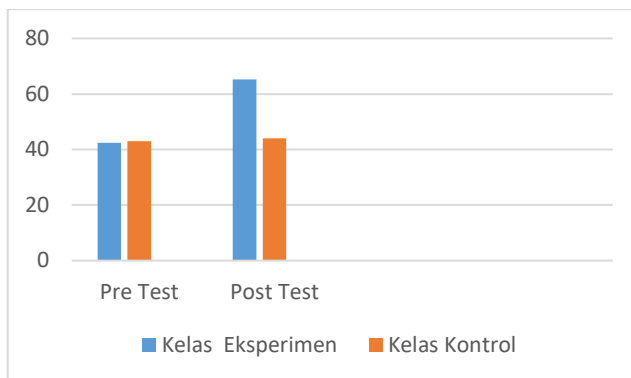
bantuan *Microsoft Excel*. Adapun hasil rekapitulasi data deskripsi skor antusiasme belajar terdapat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Deskriptif Skor Antusiasme Belajar

Responden	Kelas Eksperimen (2A)		Kelas Kontrol (2B)	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	41	58	40	41
2	52	70	48	47
3	37	64	41	43
4	56	71	59	58
5	47	67	34	44
6	56	70	36	38
7	51	69	46	44
8	32	67	43	32
9	40	66	50	47
10	35	66	51	54
11	57	72	47	48
12	27	60	23	41
13	45	73	33	48
14	33	60	32	33
15	37	61	31	30
16	26	59	52	46
17	40	57	62	59
18	54	70	41	35
19	51	69	49	48
20	33	57		
21	42	66		
Jumlah	892	1372	818	836
Rata-Rata	42,48	65,33	43,05	44,00
Persentase	57%	87%	57%	59%
Kategori	Cukup Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Cukup Baik

Dari data pada tabel 4.3 dapat dibuat histogram untuk mempermudah dalam membaca data. Berikut penyajian data dalam bentuk histogram.

Gambar 4.1 Histogram Rata-Rata Pre Test Post Test
Antusiasme Belajar



Dari hasil pada tabel dan gambar di atas bisa dilihat bahwa rerata pre test kelas eksperimen yaitu 42,48 dan rerata pos test kelas eksperimen yaitu 65,33. Adapun rerata pre test kelas kontrol yaitu 43,05 dan rerata post test kelas kontrol yaitu 44,00. Melalui data tersebut bisa dilihat bahwa rerata skor post test antusiasme belajar siswa lebih tinggi dari rerata skor pre test yang artinya terjadi peningkatan antusiasme belajar. Melalui data tersebut juga bisa dilihat bahwa peningkatan antusiasme belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol dan rata-rata skor post test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Dari hasil perhitungan persentase skor angket antusiasme belajar siswa juga diketahui bahwa persentase antusiasme belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 57% yang mana antusiasme belajar siswa dalam kategori cukup baik. Setelah diberikan perlakuan, yaitu kelas eksperimen diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward dan kelas kontrol dengan metode konvensional, persentase antusiasme belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 87% dalam kategori sangat baik sementara persentase antusiasme belajar siswa kelas kontrol hanya mengalami peningkatan menjadi 59% yang mana antusiasme belajar siswa masih dalam kategori yang sama dengan sebelum diberi perlakuan yaitu cukup baik.

Berdasarkan hasil data di atas bisa dikatakan bahwa model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward berpengaruh positif terhadap antusiasme belajar, di mana antusiasme belajar siswa yang diterapkan model tersebut lebih tinggi daripada antusiasme belajar siswa kelas yang tidak diterapkan model tersebut (diterapkan model konvensional). Antusiasme belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari cukup baik menjadi sangat baik sedangkan antusiasme belajar siswa kelas kontrol yang diterapkan model

pembelajaran konvensional tidak mengalami peningkatan di mana masih sama-sama dalam kategori cukup baik.

3. Analisis Statistik Inferensial

Analisis ini dilakukan untuk uji hipotesis statistik. Uji statistik ini bermaksud untuk menetapkan apakah hipotesis ditolak atau diterima. Dikarenakan pada riset ini uji hipotesis statistik akan memakai uji t independen, maka terdapat uji prasyarat yang wajib terpenuhi terlebih dahulu yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Tahapan analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Tahap Awal

Pada tahap ini dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rerata terhadap data dari skor pre test kelas kontrol dan eksperimen (pra perlakuan).

1) Uji Normalitas

Uji ini bermaksud untuk melihat apakah data memiliki distribusi normal atau tidak (bisa mewakili/mencerminkan populasi atau tidak). Di tahap awal, data yang diuji normalitas yaitu skor pre test.

Perhitungan uji normalitas memakai SPSS dengan melihat angka signifikansi uji Shapiro-Wilk pada SPSS. Adapun hasil uji normalitas pada program SPSS ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Pre Test

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Antusiasme Belajar	Pre Test Eksperimen	.945	21	.277
	Pre Test Kontrol	.983	19	.973

Berdasarkan hasil di atas bisa dilihat bahwa angka signifikansi Shapiro-Wilk pre test kelas eksperimen ialah 0,277 dan kelas kontrol ialah 0,973. Dari hasil tersebut bisa dilihat bahwa angka signifikansi $> 0,05$. Artinya data memiliki distribusi normal, sehingga uji pra syarat kedua untuk dapat melakukan uji statistik parametrik dengan uji t independen bisa dilakukan.

2) Uji Homogenitas

Sesudah uji normalitas dilakukan dan data memiliki distribusi normal, syarat kedua dapat dilakukannya uji statistik dengan uji t independen adalah homogenitas data, yang bisa dipastikan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bermaksud untuk memastikan bahwa dua kelompok data sampel bersumber dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Di tahap awal, yang diuji homogenitas ialah data skor pre test.

Peneliti memakai bantuan program SPSS untuk melakukan uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi dari *Levene Statistic*. Adapun hasil uji homogenitas pada program SPSS ditunjukkan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pre Test

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Antusiasme Belajar	Based on Mean	.015	1	38	.903
	Based on Median	.003	1	38	.959

Dari hasil uji homogenitas di atas, pada kolom *Based on Mean* bisa dilihat bahwa nilai signifikansi *Levene Statistic* pre test kelas eksperiman dan kontrol $> 0,05$ yakni 0,903. Artinya kedua data homogen, sehingga uji statistik parametrik memakai uji t independen dapat dilakukan.

3) Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji ini bermaksud untuk memastikan apakah kemampuan/kondisi awal kedua kelompok sampel sama atau berbeda sebelum akan diberi perlakuan yang berbeda. Uji ini dilakukan terhadap data pre test

kelas kontrol dan eksperimen dengan memakai rumus uji t independen.

Pada riset ini, pengujian kesamaan rerata memakai bantuan W-STATS (program aplikasi statistik walisongo). Adapun hasil uji t independen pada program W-STATS ditunjukkan pada gambar 4.2.

Gambar 4.2 Hasil Uji Persamaan Rata-Rata Pre Test

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*

Antusiasme Belajar ** untuk Kategori	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN RERATA	DERAJAT KEBEBASAN (d.k.)	t	t- KRITERIA PD TARAF SIGN. 5%	KESIMPULA N
TPACK ***	42,476	-0,576	3,134	38	-0,184	2,024	Tidak Signifikan
Konvensional ****	43,053						

Catatan: * Variabel Independen/Bebas : Model Pembelajaran
 ** Variabel dependen/Terikat : Antusiasme Belajar
 *** Model Pembelajaran Kategori 1 : TPACK
 **** Model Pembelajaran Kategori 2 : Konvensional

Dari hasil uji t independen tersebut terlihat bahwa nilai t hitungnya -0,184 dan t tabel yaitu 2,024 yang mana nilai t hitung < dari nilai t tabel. Yang berarti ada kesamaan rerata skor pre test kelas kontrol dan eksperimen. Dikarenakan kedua kelompok sampel memiliki rerata yang sama, artinya kedua kelompok sampel tersebut memiliki kondisi awal yang sama sehingga dapat dilakukan uji eksperimen dengan kedua kelompok sampel tersebut.

b. Analisis Data Tahap Akhir

Di tahap akhir dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji perbedaan rerata)

terhadap data dari skor post test kelas eksperimen dan kontrol (pasca perlakuan).

1) Uji Normalitas

Uji ini bermaksud untuk memastikan data memiliki distribusi normal atau tidak (bisa mewakili/mencerminkan populasi atau tidak). Di tahap akhir ini, data yang dilakukan uji normalitas ialah skor post test. Perhitungan uji normalitas memakai SPSS dengan melihat angka signifikansi uji Shapiro-Wilk pada SPSS. Adapun hasil uji normalitas pada program SPSS ditunjukkan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Post Test

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Antusiasme Belajar	Post Test Eksperimen	.918	21	.078
	Post Test Kontrol	.961	19	.599

Dari hasil tersebut bisa diketahui bahwa angka signifikansi Shapiro-Wilk post test kelas eksperimen yaitu 0,078 dan kelas kontrol yaitu 0,599. Dari hasil tersebut bisa dilihat bahwa angka signifikansi $> 0,05$. Artinya data memiliki distribusi normal, sehingga uji

pra syarat kedua untuk dapat melakukan uji statistik parametrik dengan uji t independen bisa dilakukan.

2) Uji Homogenitas

Sesudah uji normalitas dilakukan dan data memiliki distribusi normal, syarat kedua dapat dilakukannya uji t independen yaitu homogenitas data, yang bisa dipastikan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bermaksud untuk memastikan bahwa dua kelompok data sampel bersumber dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Pada tahap akhir ini, yang diuji homogenitas ialah data skor post test.

Peneliti memakai bantuan program SPSS untuk melakukan uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi dari *Levene Statistic*. Untuk hasil uji homogenitas pada program SPSS ditunjukkan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Post Test

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Antusiasme Belajar	Based on Mean	2.021	1	38	.163
	Based on Median	2.253	1	38	.142

Dari hasil uji homogenitas di atas, pada kolom signifikansi *Based on Mean* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Levene Statistic* post test kelas eksperimen dan kontrol adalah $> 0,05$ yaitu sebesar 0,163. Artinya kedua data homogen sehingga uji statistik parametrik memakai uji t independen dapat dilakukan.

3) Uji Hipotesis Penelitian (Uji Perbedaan Rerata)

Tahap terakhir dalam analisis data yaitu pengujian hipotesis guna menentukan hipotesis apa yang diterima dan ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini memakai uji perbedaan rerata skor post test kelas kontrol dan eksperimen, dengan memakai uji t independen.

Adapun hipotesis yang akan diujikan dalam riset ini yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

Uji hipotesis (uji perbedaan rerata) dilakukan memakai bantuan W-STATS (program aplikasi statistik walisongo). Adapun hasil uji t independen pada program W-STATS ditunjukkan pada gambar 4.3.

Gambar 4.3 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Post Test

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*

Antusiasme Belajar ** untuk Kategori	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN RERATA	DERAJAT KEBEBASAN (d.k.)	t	t-KRITERIA PD TARAF SIGN. 5%	KESIMPULAN
TPACK ***	65,333	21,333	2,184	38	9,978	2,024	Signifikan
Konvensional ****	44,000						

Catatan: * Variabel Independen/Bebas : Model Pembelajaran
 ** Variabel dependen/terikat : Antusiasme Belajar
 *** Model Pembelajaran Kategori 1: TPACK
 **** Model Pembelajaran Kategori 2: Konvensional

Proporsi Varian Antusiasme Belajar yang disumbangkan oleh perbedaan Katego 72,38%

Dari hasil uji t independen tersebut terlihat bahwa nilai t hitungnya 9,978 dan t tabel yaitu 2,024. Yang mana nilai t hitung > dari nilai t tabel. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rerata skor post test kelas kontrol dan eksperimen.

Mengingat uji-t independen disamping dipakai untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua rata-rata suatu amatan dari dua kelompok yang berbeda, juga untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dengan melihat adanya perbedaan variabel terikat pada kedua kelompok sampel. Sehingga dikarenakan berdasarkan

hasil uji t independen pada W-STATS didapati ada perbedaan rerata skor antusiasme belajar (variabel terikat), maka kesimpulannya tolak H_0 dan terima H_1 . Artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang. Dimana tingkat antusiasme belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak diaplikasikan model tersebut.

Dari rangkuman hasil analisis uji t independen pada gambar 4.3 juga diketahui nilai proporsi varian antusiasme belajar yang diberikan oleh adanya perbedaan kelompok penerapan model pembelajaran, yaitu sebesar 72,38%. Artinya perbedaan kelompok dalam penerapan model pembelajaran memberikan 72,38% dari proporsi varian tingkat antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan 27,62% yang lain disumbangkan oleh variabel lain selain perbedaan kelompok.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data tahap awal sudah diketahui bahwa setelah dilakukan uji persamaan rerata skor pre test antusiasme belajar kelas kontrol dan eksperimen, diperoleh hasil bahwa ada kesamaan rerata, yang artinya siswa di kelas eksperimen (2A) dengan siswa di kelas kontrol (2B) mempunyai kondisi/tingkat antusiasme belajar awal yang sama sehingga bisa dilakukan uji coba atau eksperimen dengan memberikan perlakuan yang berbeda menggunakan dua kelas tersebut.

Selanjutnya setelah hasil pre tests post test dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas juga didapatkan hasil bahwa seluruh data dalam riset ini memiliki distribusi normal dan homogen. Artinya dua syarat untuk bisa uji statistik parametrik dengan uji t independen telah terpenuhi sehingga bisa dilakukan uji hipotesis memakai uji t independen.

Selanjutnya dari hasil analisis data tahap akhir yaitu uji perbedaan rerata (uji hipotesis) terhadap skor post test antusiasme belajar, didapatkan hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rerata kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang. Di mana tingkat antusiasme belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan model *Joyful Learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak diterapkan model tersebut.

Hasil dalam riset ini selaras dengan hasil riset Chotijah Maulidiah, dkk, di mana penerapan model *joyful learning* dapat mengembangkan semangat/antusias peserta didik.³ Juga selaras dengan hasil penelitian Rafidatul Hidayah dan Afakhrul Masub Bakhtiar yaitu bahwa dengan menerapkan pembelajaran *fun learning (joyful learning)* bisa menjadikan siswa lebih aktif, giat, bersemangat, dan merasa gembira dalam mengikuti pembelajaran.⁴ Sejalan juga dengan hasil penelitian Chintya Asti Halizha, dkk yang memperlihatkan bahwa penerapan pendekatan TPACK dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa.⁵ Hasil riset ini juga memperkuat hasil riset Moh. Fachri, dkk di mana penggunaan *joyful learning* berbasis *hypercontent* (teknologi) dapat menambah motivasi belajar siswa dan dapat mendorong semangat/antusiasme belajar siswa.⁶

Penggunaan model *joyful learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward berpengaruh positif terhadap antusiasme belajar (mampu meningkatkan antusiasme belajar) siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan anak-anak usia SD/MI kelas rendah (6-8 tahun) (kelas 1-3) memiliki karakteristik

³ Maulidiah, Atiqo, and Widiyawati, 'Implementation of Joyfull Learning Method ...'.

⁴ Hidayah and Bakhtiar, 'Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning ...'.

⁵ Halizha and others, 'Penggunaan Pendekatan TPACK ...', hlm. 29328.

⁶ Fachri and others, 'Joyful Learning Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ...', hlm. 181.

yang cenderung suka bermain, senang bergerak, dan aktif. Mereka sulit duduk diam dalam waktu yang lama, rata-rata hanya bisa duduk sekitar 30 menit. Maka dari itu, pembelajaran yang sesuai untuk mereka adalah pembelajaran yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.⁷ Dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), atmosfer pembelajaran akan penuh keceriaan, menggembirakan, interaktif, dan bebas dari kebosanan.⁸ *Joyful learning* tersebut diterapkan melalui penggunaan video, permainan, bernyanyi, kuis, dan *ice breaking*. Dengan kegiatan pembelajaran yang menggembirakan dan tidak menjenuhkan tersebut akan bisa memperbesar keinginan siswa untuk belajar dan terus belajar serta dapat membangkitkan minat mereka untuk terlibat aktif saat aktivitas pembelajaran sehingga antusiasme belajar siswa dapat meningkat.⁹

Joyful learning juga merupakan model pembelajaran yang bertujuan menggugah minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk terlibat penuh selama pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan membahagiakan siswa. *Joyful learning* bisa menciptakan suasana pembelajaran yang sedemikian rupa yang mampu membuat siswa menjadi betah di kelas sebab kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggembirakan dan bermakna. *Joyful learning* membuat

⁷ Program Studi PGSD UMM Kelas C, Pembelajaran Seni Budaya SD 1: Pembelajaran Seni Tari Di Indonesia Dan Mancanegara, hlm. 427.

⁸ Ramadani, Praheto, and Handoko, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa ...', II.

⁹ Sufiani and Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju ...', hlm. 125.

suasana pembelajaran yang mengasyikkan dan bebas dari ketegangan, sehingga siswa bisa belajar dengan keadaan hati yang bahagia dan nyaman, yang membuat siswa asyik dalam mempelajari sesuatu dengan baik.¹⁰ Dengan pembelajaran yang demikian antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran akan menjadi meningkat.

Penerapan *joyful learning* yang dipadukan dengan penggunaan teknologi (TPACK) juga semakin membantu dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas 2, hal tersebut dikarenakan siswa di era digital/abad 21 ini merupakan siswa yang notabenehnya merupakan generasi digital yang sejak lahir sudah terbiasa dengan kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak sudah melek akan teknologi dan hampir semua siswa suka bermain *gadget* sehingga siswa masa kini sangat semangat dan tertarik pada segala hal yang berhubungan dengan dunia digital dan teknologi.¹¹ Oleh karena itu ketika pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi, antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sangat bagus. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, diantaranya dengan penayangan lagu-lagu dan video-video, pemaparan materi dengan power point, serta memberikan game edukatif berbasis wordwall sebagaimana yang peneliti eksperimenkan dalam penelitian ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan

¹⁰ Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*, hlm. 94.

¹¹ Sitompul, 'Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital', hlm. 13953.

keterlibatan siswa sehingga membuat siswa tidak bosan, senang, aktif, termotivasi, dan semangat (antusias) dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, pemberian reward juga semakin membantu dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas 2 secara penuh, di mana dengan pemberian reward bisa menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam merespon guru dan mengikuti pembelajaran. Pemberian reward membuat anak merasa diakui atau dihargai atas tindakan atau pekerjaannya, sehingga hal tersebut bisa menjadi dorongan positif bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa merasa senang, serta memotivasi siswa supaya lebih bersemangat dalam belajar.¹² Reward juga berperan sebagai penguat dan stimulus dalam mendidik siswa yang mampu menggugah minat belajar siswa. Dengan adanya hadiah yang menanti, siswa menjadi lebih bersemangat dalam menjalani aktivitas pembelajaran, siswa juga menjadi akan berusaha untuk mencapai hasil yang terbaik untuk mendapatkan penghargaan (reward) tersebut. Dengan adanya reward, siswa juga cenderung menjadi lebih fokus dan memperhatikan guru karena mereka ingin mendapatkan penghargaan (reward) tersebut.¹³ Jadi, pemberian reward dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa SD/MI karena reward tersebut memberikan dorongan positif yang

¹² Putri, Hidayat, and Merlina, 'Analisis Dampak Pemberian Reward ...', hlm. 253-254.

¹³ Putri, Djunaidi, and Firdaus, 'Pengaruh Pemberian Reward ...', hlm. 124.

membuat siswa merasa diakui, dihargai, dan termotivasi untuk berusaha lebih baik.

Berdasarkan teori terkait faktor-faktor yang memengaruhi antusiasme belajar siswa juga disebutkan satu diantara faktor yang memengaruhi ialah faktor pendekatan belajar, yaitu pendekatan dan metode yang dipakai dalam menyelenggarakan pembelajaran. Di mana, guru harus mampu mengelola aktivitas pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang hidup dan penuh semangat, serta memberikan penghargaan pada hasil kerja siswa.¹⁴ Terkait dengan faktor tersebut, salah satu pembelajaran yang bisa diimplementasikan ialah model *joyful learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward, sebagaimana yang telah peneliti coba terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2, di mana ketika peneliti menerapkan pembelajaran dengan model tersebut, yang dalam kegiatannya peneliti memberikan *Ice Breaking* (lagu dan gerak) dengan media video, penyajian materi dengan menggunakan power point canva, penayangan lagu dan video terkait materi dengan media audio visual, pemberian game/kuis interaktif berbasis web (wordwall), dan pemberian reward stiker dan bingkisan/kado, siswa terlihat sangat gembira dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, di mana mereka sangat aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, mendengarkan dan memperhatikan dengan baik saat guru menerangkan, mengikuti pembelajaran dan

¹⁴ Sriningsih, 'Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran ...', hlm. 10.

mengerjakan latihan soal dengan semangat, senang, dan sungguh-sungguh, serta tidak berisik, tidak mengantuk, dan merasa senang selama pembelajaran.

Berbeda dengan kelas yang diterapkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku modul dan papan tulis tanpa adanya media yang menarik serta siswa hanya menulis dan mendengarkan penjelasan guru, antusiasme belajar mereka terlihat kurang bagus, di mana siswa mengeluh merasa bosan, malas, dan tidak senang selama pembelajaran, mereka juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas, bahkan sebagian siswa juga banyak yang ramai sendiri dan bermain sendiri, serta tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

D. Keterbatasan Penelitian

Riset ini sudah dikerjakan dengan seoptimal mungkin. Meskipun penelitian telah dilaksanakan dengan upaya terbaik, peneliti menyadari bahwa riset ini masih jauh sekali dari sempurna dan masih banyak sekali kekurangan. Berbagai keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian menjadi penyebab masih banyaknya kekurangan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut diantaranya:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Riset ini dilaksanakan hanya di satu lokasi, yaitu MI Baitul Huda Semarang. Oleh sebab itu, kemungkinan hasil riset ini tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian tahap akhir yaitu pada saat pemberian perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kontrol serta pengambilan data post test antusiasme belajar, dilaksanakan pada saat sedang pasca Penilaian Tengah Semester (PTS), di mana kegiatan pembelajaran belum berjalan seperti biasanya dan siswa-siswa pulang lebih awal, dan peneliti diberikan waktu untuk melakukan penelitian pada jam pelajaran akhir sebelum siswa pulang sehingga ketika di akhir kegiatan pembelajaran pada saatnya mengisi angket beberapa siswa ada yang sudah terburu-terburu ingin pulang sehingga pengisian angket oleh beberapa siswa kurang begitu maksimal, akan tetapi hal tersebut sudah peneliti usahakan agar data penelitian tetap akurat dengan memadukan hasil isian angket siswa dengan hasil observasi peneliti.

3. Keterbatasan Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini kurang begitu banyak sehingga kemungkinan dapat memengaruhi representativitas sampel terhadap populasi yang lebih luas.

4. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan, terutama dalam hal wawasan dan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah. Peneliti masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan metodologi penelitian, sehingga mungkin dapat memengaruhi

kedalaman analisis yang dilakukan. Keterbatasan dalam pengumpulan data, di mana keterampilan peneliti dalam melakukan observasi dan kuisioner masih kurang optimal sehingga ditakutkan kualitas data yang diperoleh mungkin masih kurang baik. Keterbatasan dalam pengolahan data sehingga belum dapat memberikan hasil yang lebih rinci. Keterbatasan dalam menginterpretasikan hasil penelitian, di mana peneliti merasa masih kurang baik dalam menginterpretasikan hasil penelitian secara mendalam, sehingga mungkin dapat memengaruhi kelengkapan dan ketajaman diskusi yang disajikan dalam penelitian ini. Namun, peneliti telah berupaya seoptimal mungkin untuk mengerjakan riset ini sesuai dengan kapasitas keilmuan yang peneliti punya serta arahan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan tentang pengaruh penggunaan model *joyful learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang.

Hasil skor kuisioner antusiasme belajar pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan memperoleh rata-rata sebesar 42,48, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 43,05. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diterapkan model *joyful learning* berbasis TPACK berpadu pemberian reward, rata-rata skor antusiasme belajar yang diperoleh sebesar 65,33, sedangkan kelas kontrol yang tidak diterapkan model tersebut dan hanya diterapkan model konvensional memperoleh rata-rata sebesar 44,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model *joyful learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content*

Knowledge (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2, di mana rata-rata skor antusiasme belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Peningkatan antusiasme belajar pada kelas eksperimen juga lebih besar dari kelas kontrol. Dari hasil perhitungan juga diperoleh persentase antusiasme belajar kelas eksperimen sebesar 87% dalam kategori sangat baik sedangkan persentase antusiasme belajar kelas kontrol hanya 59% dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t independen juga diperoleh hasil t hitung sebesar 9,978 dan t tabel sebesar 2,024, yang mana t hitung lebih besar dari t tabel sehingga artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward terhadap antusiasme belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Baitul Huda Semarang. Di mana tingkat antusiasme belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran tersebut.

Penggunaan model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian

reward berpengaruh positif terhadap antusiasme belajar, di mana siswa terlihat sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, di mana mereka sangat aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik, semangat dan senang serta bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan latihan soal, tidak berisik, tidak mengantuk, dan merasa senang selama pembelajaran.

B. Saran

Memperhatikan hasil penelitian yang diperoleh sebagaimana yang telah dituliskan dalam kesimpulan, peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, untuk meningkatkan antusiasme belajar, model *Joyful Learning* berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) berpadu pemberian reward dapat dicoba untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dengan model tersebut dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat selalu meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya terkait penggunaan model-model pembelajaran dan metode-metode pembelajaran serta pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang hidup dan penuh semangat. Guru juga diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa merasa senang, tidak bosan,

semangat, dan antusias dalam belajar. Mengikuti perkembangan abad sekarang ini, guru juga diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensinya khususnya dalam hal teknologi agar dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan baik.

3. Bagi pihak madrasah, penelitian ini mungkin dapat dijadikan sebagai salah satu informasi positif dalam membantu mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan dalam rangka perbaikan dan pembaharuan pembelajaran serta peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang meneliti topik yang sama atau hampir sama dengan topik penelitian ini, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi tambahan untuk sumber informasi dan atau juga sebagai bahan perbandingan atau pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik dan lebih sempurna. Peneliti juga menyarankan untuk peneliti selanjutnya mungkin agar bisa meningkatkan jumlah sampel agar hasil penelitian dapat lebih representatif, mungkin juga bisa memperluas lokasi penelitian agar hasil penelitian bisa lebih variatif, serta bisa melakukan pengumpulan, pengolahan, dan penginterpretasian data yang lebih baik lagi sehingga kualitas data yang diperoleh bisa lebih baik lagi, hasil

penelitian yang diperoleh juga bisa lebih rinci lagi serta analisis dan pembahasan data yang lebih mendalam lagi.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, karunia, petunjuk, dan kekuatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan, sehingga peneliti senantiasa terbuka atas saran dan kritik yang membangun dari pembaca semua untuk penulisan yang lebih baik lagi. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca. Tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Saehu, Yandi Wahyu Hidayat, Rozha Fadhlu Rohman, and Dkk, 'Implikasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dengan Information Comunication and Technology (ICT) Pada Pembelajaran PAI Di SMAN 1 Beber', *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1.1 (2023), 31 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61227/injuries.v1i1.14>>
- Afdhal, Muhammad, 'Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching', in *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 2015, pp. 196–97
- Ahyar, Dasep Bayu, Erna Butsi Prihastari, Rahmadsyah, and Ratna Setyaningsih, *Model-Model Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021)
- Alfarizi, Arindra, and Bramastia, 'Analisis Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Pada Perencanaan Pembelajaran IPA SMP', in *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2022: 'Dinamika Pembelajaran Sains Dalam Kurikulum Merdeka'*, 2022, pp. 134–42
- Arrifal, Kharisma, Muhamad Syamil Azman, Siti Azizah Fauziyah, and Zidan Danar Riantama, 'Kehadiran Mahasiswa Membangkitkan Antusiasme Belajar Anak Di Desa Cilame RW 06 Pada Masa Pandemi Covid-19', in *Proceedings: UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2021, I, 103–4 <<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>>
- C, Program Studi PGSD UMM Kelas, *Pembelajaran Seni Budaya SD 1: Pembelajaran Seni Tari Di Indonesia Dan Mancanegara*, ed. by Arina Restian (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017)

- Dewantara, I Putu Mas, *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2021)
- Djafar, Fatimah, Ingka Rizkyani Akolo, and Apriliyanus Rakhmadi Pratama, *Statistika Pendidikan* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024)
- Fachri, Moh, Abd Hamid Wahid, Hasan Baharun, and Khatijatul Lailiyah, 'Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah', *Edureligia*, 04.02 (2020), 170–84
<<https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v4i2.1579>>
- Farhrohman, Oman, 'Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI', *PRIMARY*, 09.01 (2017), 24, 26
<<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/412>>
- Ferdiansyah, Ade, *Menuju Kecerdasan Matematika: Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan TPACK* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023)
- FIP-UPI, Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007)
- Fitria, Ai Zakiah, 'Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital (Studi Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Ciamis)', in *Prosiding Seminar Antarbangsa 'Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijawai Nilai-Nilai Religius'*, 2023, pp. 1350–51
<<https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/13588>>
- Fitriyanti, Nadia, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022)

- Hadjar, Ibnu, *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2017)
- Halizha, Chintya Asti, Ruri Yuliani Fauziah, Nur Indah Wahyuni, Kurotul Aeni, and Tugiran, 'Penggunaan Pendekatan TPACK Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Kelas IV SDN Podorejo 01', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.2020 (2023), 29328–29 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11696>>
- Harahap, Hijjah Safitri, and Samsul Bahri, 'Analisis Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 106836 Limau Manis', *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.3 (2021), 217 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i3.83>>
- Hasibuan, Sari Mahwati, 'Strategi Pemberian Reward Dan Punishment Pada Pembelajaran Tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga Kelas III', *Ta'diban: Journal of Islamic Education*, 3.1 (2022), 68 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.78>>
- Herawati, Netti, and Bachtiar. S Bachri, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 1* (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018)
- Hidayah, Rafidatul, and Afakhrul Masub Bakhtiar, 'Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III UPT SDN 23 Gresik', *Joyful Learning Journal*, 11.4 (2022) <<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.527>>
- Hidayanti, Atika Nur, Vera Veriani, and Rohini, 'Penerapan Strategi Joyful Learning Dalam Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 5 Karang Anyar', *Al Mufid: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4.1 (2023), 67–68 <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf>

- Hidayat, Nur Taufik, and Rahmat Mulyono, 'Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar', *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9.2 (2023), 651
<https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i2.507>
- Ilhami, Aldeva, and Niki Dian Permana, *TPACK Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal (Teori & Praktik)* (Sukabumi: CV Jejak, 2023)
- Intaniasari, Yossinta, and Ratnasari Diah Utami, 'Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Audio-Visual Dalam Pembelajaran', *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4.1 (2022), 25–36 <<https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>>
- Khan, Zahirah Salsabilla, 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Malang' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)
- Khofifa, Nurul Tri, Adisel, and Nurlia Latipah, 'Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) Dan Penerapannya Dalam Kegiatan Belajar Siswa Di SD Negeri 1 Kota Bengkulu', *JPT : Jurnal Pendidikan Tematik*, 3.1 (2022), 43
<<https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/408>>
- Khoiruman, Muhamad Alfi, 'Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Kajian Linguistik*, 9.2 (2021), 55, 59
<<https://doi.org/https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>>
- Kurniawan, Ahcmad Sulu, Puji Prastowo, Darussalim, and Lily Primamori Harahap, 'Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di Man 2 Model Medan', *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5.1 (2017), 114–16
<<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpp.v5i1.8451>>

- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2020)
- Maulidiah, Chotijah, Septiani Hidayatul Atiqo, and Ika Widiyawati, 'Implementation of Joyfull Learning Method in Developing Students' Enthusiasm for Learning in Islamic Education Lesson', in *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*, 2023
<<https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/71>>
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Nilamsari, Prada Putri, 'Penerapan Strategi Joyfull Learning Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Darul Huda Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022' (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)
- Nurhasanah, Siti, *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus* (Jakarta: Salemba Humanika, 2023)
- P., I Made Indra, and Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2019)
- P, Sri Rahayu Putri, 'Efektivitas Penerapan Strategi Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar' (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019)
- Pratiwi, Eka Fauziah, and Asep Rudi Nurjaman, 'Analisis Efek Pemberian Reward " Bintang Prestasi " Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Cimekar', *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1.1 (2023), 35–37
<<https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>>
- Priyono, *Analisis Regresi Dan Korelasi Untuk Penelitian Survei* (Bogor: Guepedia, 2021)

- Putri, Adiahadini Yoppa Mitha Madira, Djunaidi, and Masagus Firdaus, 'Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 160 Palembang', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 123–32 <<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2146>>
- Putri, Azka Dhianti, Ahman, Rahma Sayyida Hilmia, Salwa Almaliyah, and Sidik Permana, 'Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen', *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4.3 (2023), 1979 <<https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>>
- Putri, Sisilia Krismona, Syarip Hidayat, and Anggit Merlina, 'Analisis Dampak Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Kelas Rendah', *COLLASE: Journal of Elementary Education*, 06.02 (2023), 253–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.17011>>
- R, Rusdianto, Sattu Alang, and Ulfiani Rahman, 'Pelaksanaan Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 13 Makassar', *Inspiratif Pendidikan*, 10.2 (2021), 107 <<https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.26464>>
- Ramadani, Nuri, Biya Ebi Praheto, and Handoko, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Strategi Joyful Learning', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2023, II <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1758>
- Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: Kencana, 2021)
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian*

Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020)

Salirawati, Das, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)

Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, and Siti Mafulah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: Unisma Press, 2022)

Sari, Yuliana, Yusron Abda'u Ansya, Ayu Alfianita, and Pipi Anggreini Putri, 'Studi Literatur: Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia', *Guru Kita*, 8.1 (2023), 9–10
<<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>>

Sarjono, Haryadi, and Winda Julianita, *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011)

Sitompul, Baginda, 'Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.3 (2022), 13953–54
<<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>>

Sriningsih, Hastan, 'Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses Terhadap Antusiasme Belajar Murid Sd Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone' (Universitas Negeri Makasar, 2019)

Sriyulianti, Nelis, Siti Shofiyah, and Diah Mutiara, 'Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Movie Learning Di SDI Al-Husain Pengasinan Depok', in *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2021, p. 3
<<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/15656>>

Sufiani, Sufiani, and Marzuki Marzuki, 'Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan', *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7.1 (2021), 125–26

<<https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>>

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013)

Tiwan, and Tutuk Ningsih, 'Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4 (2022), 1387–89
<<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>>

Ulfa, Mariana, 'Dampak Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Displin Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Di TK Putra 1 Mataram' (Universitas Islam Negeri Mataram, 2020)

Wirowidagdo, Rofius Setyo, Ivayuni Listiani, and Sutanti, 'Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Kelas II SDN 2 Plunturan Menggunakan Media Video Pembelajaran', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.1 (2023), 2902
<<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8172>>

Yanda, Gusti, Rina Hayati Maulidiah, and Isnaini, 'Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran', *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*, 9.1 (2024), 11
<<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/linguistik.v9i1.11-19>>

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: KENCANA, 2014)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Madrasah

Nama Madrasah	: MI Baitul Huda
Alamat Madrasah	: Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 02 RW. 02 Ngaliyan Kota Semarang Jawa Tengah
Kode Pos	: 50181
Nomor Telepon	: 02476332550
E-mail	: mi.baidaklampisan@gmail.com
Nama Kepala Madrasah	: Nurul Lailis Sa'adah, S. Pd. I
Hasil Akreditasi	: A

Visi MI Baitul Huda Semarang

Madrasah yang unggul dalam prestasi, berakhlak Qur'ani, berwawasan lingkungan dan global

Misi MI Baitul Huda Semarang

1. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Islam Ahlulsunah Waljama'ah an Nahdliyah
2. Menanamkan sifat santun, disiplin, dan bertanggung jawab
3. Menumbuhkan dan mengembangkan pembiasaan taat terhadap aturan di lingkungan madrasah dengan berdisiplin
4. Melaksanakan bimbingan secara efektif sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal sesuai potensi dan skill yang dimiliki

5. Memiliki keunggulan dalam bidang akademik dan non akademik yang relevan dengan tuntutan zaman dan membentuk insan berilmu amali dan beramal ilmi yang berakhlak karimah sesuai dengan tuntutan zaman
6. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat dan potensi anak
7. Membangun pembiasaan perilaku jujur, bersih dan berakhlak mulia secara mandiri
8. Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan madrasah yang profesional, akuntabel dan berdaya saing nasional.

Tujuan MI Baitul Huda Semarang

1. Menjadikan anak Islami yang Qur'ani, dengan mengamalkan ajaran Islam sebagai bekal menjalani kehidupan.
2. Mewujudkan anak yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang seimbang bekal mengikuti pendidikan lebih lanjut.
3. Mewujudkan anak yang jujur berakhlak mulia, menguasai IPTEK, serta peduli terhadap diri sendiri, teman dan lingkungan sekitarnya.
4. Mewujudkan pengelolaan madrasah yang professional

Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas 2

DAFTAR NAMA SISWA KELAS 2A (KELAS EKSPERIMEN)	
No.	Nama Lengkap
1.	Aldrik Yudha Pratama
2.	Almeer Izar Mauza Wibowo
3.	Almaira Kamida Lubna
4.	Anza Najma Orlin
5.	Arsen Luffy Akhmad
6.	Chayra Ashalina Veristiyanto
7.	Evan Fadhillah Annaba
8.	Gama Indica Nur Sya'ban
9.	Guinandra Wahyu Al Raskha
10.	Huwaida Dhafita Hasna
11.	Imamah Ainayya Fathiyatunnisa
12.	Mahastuti Wahyu Mulyani
13.	Muhammad Harlambang Syathotho
14.	Muhammad Rafa Abizar
15.	Narendra Mainaka Putra
16.	Rafandra Dhiwa Arya Wibowo
17.	Raihana Jasmina Faiha
18.	Rizki Saidah
19.	Sawoeng Damar Panuluh
20.	Sheana Kharayanafi

21.	Zahidah Fathiyaturahma Abdulloh
DAFTAR NAMA SISWA KELAS 2B (KELAS KONTROL)	
No.	Nama Lengkap
1.	Adib Pradipta
2.	Afiqa Mutiara Salsabila
3.	Aisyah Farah
4.	Alifia Zafina
5.	Alula Zahra Nouvikasari
6.	Aqila Misha Syafana
7.	Arkhana Yusuf Al Farazi
8.	Azka Ariendra Hovan Santoso
9.	Habibi Sulaiman Sufi
10.	Muhammad Afnan Arsalan Baqir
11.	Muhammad Muhsinul'akifi
12.	Muhammad Naufal Rafassya Ali
13.	Nilna Hilya Tsaqifah
14.	Nusabya Syakira Bilkays
15.	Rafka Brilliant Supriyanto
16.	Raya Siti Cahyani
17.	Raysa Mutiara Putri
18.	Shultan Ghany Alkafi
19.	Zhafira Nayara Qisya

Lampiran 3 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini					
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini					
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami					
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini					
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung					
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik					
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah					
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami					
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati					
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri					
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting					
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini					
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi					

Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Validator

Nama : Zulaikhah, M. Ag., M. Pd
 NIP : 197601302005012001
 Instansi : UIN Walisongo Semarang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kelayakan/validitas instrumen antusiasme belajar sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

C. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberi jawaban sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian antusiasme belajar ini dengan cara memberi centang pada salah satu pilihan jawaban serta saran perbaikan jikalau ada pada kolom yang tersedia. Adapun kriteria pilihan jawabannya: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

D. Penilaian Instrumen

No	Aspek	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Angket menguraikan bagian-bagian angket secara lengkap (Judul, Identitas Responden, Petunjuk, Isi)				✓
2	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dipahami				✓
3	Pernyataan angket dapat mengukur lima aspek antusiasme belajar yaitu respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran				✓
4	Kalimat dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berfikir siswa SD/MI				✓
6	Instrumen sesuai dengan kisi-kisi angket antusiasme belajar				✓
7	Instrumen sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu mengenai antusiasme belajar siswa terhadap pembelajaran				✓
8	Pemilihan ukuran, jenis huruf, dan spasi yang digunakan pada instrumen mudah dibaca (sesuai)				✓
9	Kalimat yang digunakan dalam instrumen tepat, jelas, komunikatif, dan tidak memiliki makna ganda				✓

E. Komentar dan Saran

Performa & isi angket sudah sebaik dan bisa digunakan.

F. Keputusan

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Tidak dapat digunakan

*Lingkari salah satu

Semarang, 03 Oktober 2024

Validator,



Zulaikhah, M. Ag., M. Pd
 NIP: 197601302005012001

Lampiran 5 Angket Siswa Kelas Eksperimen Pre Test

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama : Sheana

No. Absen :

Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini					✓
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini			✓		
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami					✓
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini			✓		
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung		✓			
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik			✓		
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah				✓	
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami				✓	
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati				✓	
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri				✓	
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting			✓		
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini				✓	
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi			✓		

Lampiran 6 Angket Respon Siswa Kelas Kontrol Pre Test

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama : Naufal

No. Absen :

Kelas : 2B

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini					✓
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
3.	Saya menyimak penjelasan-guru dengan baik pada pembelajaran hari ini				✓	
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami					✓
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini				✓	
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung					✓
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik				✓	
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah				✓	
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami					✓
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati					✓
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri					✓
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting			✓		
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini				✓	
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi				✓	

Lampiran 7 Angket Siswa Kelas Eksperimen Post Test

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama : *Argel*

No. Absen : *5*

Kelas : *2A*

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini	✓				
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini		✓			
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini	✓				
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami			✓		
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini	✓				
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung		✓			
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik	✓				
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah			✓		
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami		✓	✓		
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini	✓				
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati	✓				
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri	✓				
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting		✓			
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini	✓				
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi	✓				

Lampiran 8 Angket Respon Siswa Kelas Kontrol Post Test

RAKA
LATIB

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini			✓		✓
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini	✓			✓	✓
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami			✓		
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini		✓		✓	
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung					✓
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik			✓		
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah					✓
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami					✓
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					✓
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati					✓
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri					✓
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting					✓
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini					✓
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi			✓		

Lampiran 9 Hasil Pre Test Kelas Eksperimen

No.	Skor Item untuk Butir Instrumen No:															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	41
2.	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	52
3.	1	2	3	1	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	37
4.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	56
5.	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	47
6.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	56
7.	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51
8.	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	32
9.	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	40
10.	2	2	2	1	2	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	35
11.	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	57
12.	1	1	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	27
13.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	45
14.	1	1	3	1	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	33
15.	2	2	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	37
16.	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	26
17.	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40
18.	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	54
19.	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4	51
20.	1	1	3	1	3	4	3	2	2	1	2	2	3	2	3	33
21.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	42

Lampiran 10 Hasil Pre Test Kelas Kontrol

No.	Skor Item untuk Butir Instrumen No:															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1.	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	40
2.	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	48
3.	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	4	41
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	59
5.	1	1	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	4	3	3	34
6.	1	1	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	36
7.	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	46
8.	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	43
9.	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	50
10.	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	51
11.	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	47
12.	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	3	2	2	23
13.	1	1	2	1	2	3	3	2	3	1	2	2	4	3	3	33
14.	1	1	2	2	2	4	3	2	2	1	2	2	3	2	3	32
15.	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	31
16.	3	2	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	52
17.	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	3	4	5	4	4	62
18.	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	41
19.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	49

Lampiran 11 Hasil Post Test Kelas Eksperimen

No.	Skor Item untuk Butir Instrumen No:															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	3	3	4	3	4	4	5	4	3	3	5	4	3	5	5	58
2.	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	70
3.	5	4	5	3	4	5	4	4	3	4	5	5	3	5	5	64
4.	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	71
5.	5	4	5	3	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	67
6.	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	70
7.	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	69
8.	5	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	3	5	4	67
9.	5	4	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	66
10.	5	4	5	3	5	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	66
11.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	72
12.	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	5	4	5	5	5	60
13.	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
14.	4	4	4	2	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	60
15.	4	4	5	2	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	61
16.	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	4	59
17.	4	4	5	4	3	3	5	4	1	3	5	3	5	3	5	57
18.	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	70
19.	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	69
20.	4	3	5	3	3	4	5	5	1	3	4	5	3	5	4	57
21.	5	4	5	3	5	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5	66

Lampiran 12 Hasil Post Test Kelas Kontrol

No.	Skor Item untuk Butir Instrumen No:															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	41
2.	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	47
3.	2	3	4	2	3	3	2	3	1	3	3	4	2	4	4	43
4.	4	3	5	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	5	58
5.	1	2	4	3	3	4	3	3	1	1	3	4	5	3	4	44
6.	1	1	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	4	2	3	38
7.	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	5	3	3	44
8.	1	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	32
9.	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	1	2	5	3	2	47
10.	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	5	3	4	54
11.	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	1	4	4	48
12.	3	4	2	4	2	1	3	2	3	4	2	2	4	2	3	41
13.	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	48
14.	1	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	33
15.	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	30
16.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	46
17.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	59
18.	1	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	35
19.	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	48

Lampiran 13 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2A

Petunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai; 2 jika kurang sesuai; 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cepat Tanggapan	Meyakinkan Pendapat	Menyimak – Mendengarkan Pengelasan	Bertanya	Tidak Bertak	Memahami materi	Mengucapkan Soal dg Mudah – Senang – Sungguh2 & PD	Berkonasi dengan Teman	Ingin belajar setelah Pembelajaran	Merasa Senang	Berusaha menguasai materi
1.	Adlerik Yohda P											
2.	Almaria K Lubna											
3.	Almeer Izar M W											
4.	Anza N Orlin											
5.	Arsen Lufly A											
6.	Charya Ashalina V											
7.	Evan Fadhliah A											
8.	Fadhil Eran M											
9.	Gama Indica N S											
10.	Gulnandan Raskha											
11.	Huwaida D Hasna											
12.	Imamah Almyza F											
13.	Mahastuti W M											
14.	M Harlanbung S											
15.	M Rafik Abizar											
16.	Narendra Manuka											
17.	Rafandra D Arya W											
18.	Rahiana Jasmina F											
19.	Rizki Suidah											
20.	Sawoeng Damur P											
21.	Sibana K											
22.	Zahidan F A											

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2B

Pertunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai, 2 jika kurang sesuai, 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cepat Tanggap	Meyunpakan Pendapat	Menyimak – Mendengarkan Penjelasan	Bertanya	Tidak Bertisk	Memahami materi	Mengerjakan Soal dg Mudah – Senang – Sungguh ² & PD	Bertiskusi dengan Teman	Ingin belajar setelah Pembelajaran	Merasa Senang	Berusaha menguasai materi
1.	Adib Pendiapa											
2.	Alfiqa Mutiara S											
3.	Aisyah Farah											
4.	Alfiya Zafira											
5.	Alma Zahra N											
6.	Aqila Mistia S											
7.	Ardhana Yusuf A											
8.	Azka Arcehda H S											
9.	Carissa Alya C											
10.	Habibi Sulaiman S											
11.	Kirana Naywa A											
12.	M Alhan A B											
13.	M Mahsanul'akifi											
14.	M Nurfal R Ali											
15.	Naywa Hizwardi M											
16.	Nihla Hilva T											
17.	Nusabya Syakira B											
18.	Rafka Brilliant S											
19.	Raya Siti Cahyani											
20.	Raya Mutiara P											
21.	Sultana Channy A											
22.	Zhrifia Naywa Q											

Lampiran 14 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2A

Petunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai, 2 jika kurang sesuai, 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cergas Tanggapp	Meyakinkan Pendidapt	Menyink – Mendengarkan Penjelasan	Bertanya	Tidak Bertisk	Memahami materi	Mengerjakan Soal dg Mudah – Senang – Simgub2 & PD	Berdiskusi dengan Teman	Ingin belajar setelah Pembelajaran	Merasa Senang	Bersaha menguasai materi
1.	Aldrik Yohda P	2	2	2	2	4	3	3	4	2	3	4
2.	Almaria K Lubna	1	2	3	1	4	3	3	3	2	2	3
3.	Almeer Izar M W	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4
4.	Aza N Orlin	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
5.	Asen Lufly A	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4
6.	Chaya Ashalina V	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
7.	Evan Fadillah A	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4
8.	Fadhil Ern M	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3
9.	Gana Indica N S	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3
10.	Gunandra Rashka	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2
11.	Huwaida D Hasna	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	4
12.	Inanah Ananya F	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
13.	Mahsun W M	1	1	2	1	3	2	2	1	3	2	3
14.	M Hartabung S	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4
15.	M Rafiq Abzar	1	1	3	1	3	2	2	3	2	2	3
16.	Nasendra Manuka	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3
17.	Rafandra D Arya W	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
18.	Rahana Jessena F	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4
19.	Rizki Sadiyah	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
20.	Sawoeng Dinnar P	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4
21.	Sheana K	1	1	3	1	4	3	2	2	2	2	3
22.	Zahidah F A	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3

Lampiran 15 Hasil Observasi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2B

Petunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai, 2 jika kurang sesuai, 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cepat Tanggapan	Meyakinkan Pendapat	Menyimak – Mendengarkan Pengungkapan	Bertanya	Tidak Bertisk	Memahami materi	Mengucapkan Soal dg Mudah – Senang – Sungguh 2 & PD	Berdiskusi dengan Teman	Ingin belajar setelah Pembelajaran	Merasa Senang	Bertusaha menguasai materi
1.	Adib Pradipta	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
2.	Afqa Munira S	2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4
3.	Ayyah Fadh	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4
4.	Alifa Zafira	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3
5.	Alifa Zahra N	1	1	2	2	3	3	2	2	3	3	3
6.	Aqila Misha S	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3
7.	Ardhana Yusuf A	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4
8.	Azka Azeada H S	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4
9.	Carissa Alya C											
10.	Habibi Sulaiman S	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3
11.	Kirana Naywa A											
12.	M Athan A B	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
13.	M Mubisani' akid	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4
14.	M Nuzul R Ali	1	1	2	1	1	2	1	1	3	2	2
15.	Naywa Hizwadi M											
16.	Nina Hilva T	1	1	2	2	1	3	2	2	3	3	3
17.	Nusabya Syakira B	1	1	2	2	4	3	2	2	2	2	3
18.	Rafha Brilliant S	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3
19.	Raya Siti Cahyani	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4
20.	Raysa Munira P	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	4
21.	Sulhan Othman A	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
22.	Zahira Naywa Q	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4

Lampiran 16 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Ketika Perlakuan

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2A

Petunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai, 2 jika kurang sesuai, 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cepat Tanggap	Mengungkapkan Pendapat	Menyimak – Mendengarkan Penjelasan	Bertanya	Tidak Bersik	Memahami materi	Mengerjakan Soal dg Mudah – Senang – Sungguh & PD	Berkomunikasi dengan Teman	Ingin belajar setelah Penbelajaran	Merasa Senang	Bersedia menguasai materi
1.	Aldrik Yubha P	3	3	3	4	2	5	3	3	3	5	4
2.	Almira K Lubu	5	4	4	4	3	4	5	3	3	5	5
3.	Almair Izar M W	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5
4.	Aza N Ofin	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5
5.	Arsen Lufly A	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4
6.	Chayra Ashabun V	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
7.	Evan Fadhil A	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
8.	Fadhli Erin M	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
9.	Gama Indira NS	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
10.	Gunandra Raskha	5	4	5	5	3	5	4	5	4	5	5
11.	Huwaida D Hasna	5	4	5	5	3	4	4	5	3	5	5
12.	Imanah Anayva F	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
13.	Mahsun W M	5	5	4	4	5	5	3	4	2	5	4
14.	M Harihang S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15.	M Rafi Abzar	4	3	4	4	2	5	4	5	4	4	5
16.	Narendra Manuka	5	4	5	4	2	5	4	5	4	4	5
17.	Rafinda D Arya W	3	3	3	4	4	3	3	4	2	5	4
18.	Rahman Jasmua F	5	4	5	5	4	5	5	3	1	5	5
19.	Riki Sidiq	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
20.	Saweng Damar P	5	3	5	5	3	4	4	5	3	5	5
21.	Shera K	5	3	4	4	2	5	3	4	2	5	4
22.	Zahidah F A	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5

Lampiran 17 Hasil Observasi Kelas Kontrol Ketika Perlakuan

LEMBAR OBSERVASI ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2B

Pertunjuk pengisian: Beri skor 1 jika sangat tidak sesuai, 2 jika kurang sesuai, 3 jika netral, 4 jika sesuai, 5 jika sangat sesuai.

No.	Nama Siswa	Aktif & Cipta Tanggapan	Mengungkapkan Pendapat	Mengungkapkan – Mendengarkan Penjelasan	Bertanya	Tidak Bertanya	Memahami materi	Menggunakan Soal dg Model – Senang – Salinggizi & PD	Berkomunikasi dengan Teman	Ingin belajar setelah Pembelajaran	Merasa Senang	Bersedia menguasai materi
1.	Adib Pradipta	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	3
2.	Aqib Mutiara S	2	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
3.	Ayisyah Farah	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4
4.	Alifa Zafira	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
5.	Alula Zahra N	1	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4
6.	Aqila Mistia S	1	1	3	2	3	2	3	1	3	4	3
7.	Arkhana Yusuf A	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3
8.	Azka Ateudha HS	1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3
9.	Carsa Alya C											
10.	Habit Sulaiman S	4	4	3	4	4	3	2	1	1	4	2
11.	Krama Najwa A											
12.	M Alim A B	3	3	4	3	4	4	3	3	5	3	5
13.	M Mubsanul' akifi	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4
14.	M Nauli R Ali	3	4	2	4	1	3	3	2	2	4	3
15.	Najwa Hizwanul M											
16.	Nina Hilpa T	3	2	4	4	3	3	4	4	5	4	4
17.	Nusabya Syakira B	1	1	2	3	3	3	3	2	2	1	3
18.	Rafka Brilliant S	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	3
19.	Raya Siti Cahyani	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4
20.	Raysa Mutiara P	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5
21.	Silvia Ghanyu A	1	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3
22.	Zahira Nabura Q	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4

Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA MI/SD KELAS II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Aulia Muthiatus Sa'adah
Nama Sekolah	: MI Baitul Huda Semarang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas/Semester	: A / II / I (Ganjil)
BAB	: Berhati-hati di Mana Saja
Topik	: Tanda di Tempat Umum dan Penggunaan Tanda Seru
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik sudah dapat mengenal predikat atau kata kerja dan sudah dapat mengenal beberapa tanda-tanda di tempat umum.	
C. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none">• Berkeadaban (<i>ta'addub</i>)• Keteladanan (<i>qudwah</i>)• Musyawarah (<i>syura'</i>)• Toleransi (<i>tasamuh</i>)	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,• Mandiri,• Bernalar kritis.	

E. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Spidol • Papan Tulis • Laptop • LCD/Proyektor • Speaker • Stiker dan Reward/ Bingkisan Hadiah
F. SUMBER BELAJAR
<ul style="list-style-type: none"> • Buku Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II, 2021, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Penulis: Widjati Hartiningtyas dan Eni Priyanti. • Modul Siswa Bahasa Indonesia Kelas 2 Jilid I, Pustaka Persada, Penulis: Anisa Faulia, Romadhoni Qori Pratama, dan Elma Nazlah Khairani. • Buku Tematik Kelas 2 Tema 1: Hidup Rukun, 2017, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Penulis: Irene Maria Juli Astuti. • YouTube
G. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
Model Joyful learning dengan pendekatan TPACK (<i>Technological Pedagogical and Content Knowledge</i>)
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Membaca dan Mengamati:

<p>Peserta didik mampu memahami informasi dari tayangan yang dipirsa.</p>
<p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu memahami tanda di tempat umum (zebra cross). • Peserta didik mampu memahami salah satu penggunaan tanda seru dan kalimat perintah.
<p>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Peserta didik akan belajar tentang tanda-tanda di tempat umum, sehingga ketika menjumpai tanda tersebut dalam kehidupan sehari-hari, peserta sudah memahami apa yang dimaksud tanda tersebut sehingga akan dapat berperilaku yang baik sesuai dengan perintah/larangan dari tanda tersebut. Peserta didik juga diharapkan dapat membuat kalimat perintah yang sopan dan baik dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>D. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang sudah pernah melihat gambar ini? (Sambil menunjukkan gambar zebra cross) • Apa nama tanda yang ada pada gambar? (Sambil menunjukkan gambar zebra cross) • Apa yang sedang dilakukan siswa pada gambar? (Sambil menunjukkan gambar siswa yang sedang menyeberang di zebra cross) • Siapa yang sudah pernah menyeberang? Bagaimana cara kalian menyeberang? • Siapa yang pernah memerintah/menyuruh teman atau orang lain? Bagaimana kalimat yang kalian gunakan ketika memerintah/menyuruh? • Adakah yang sudah tahu tanda baca seru seperti apa?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam kepada peserta didik, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan *ice breaking* lagu pembuka kelas dan mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan bergerak sambil melihat video yang ditayangkan guru, dan kemudian mengajak siswa berdo'a bersama.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan materi pada pembelajaran sebelumnya serta memberikan pertanyaan pemantik dan mengkontekstualisasikan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan.

2. Kegiatan Inti (40 Menit)

- Peserta didik menyimak video yang ditayangkan guru terkait berhati-hati ketika menyeberang dan cara menyeberang yang aman di zebra cross.
- Peserta didik memperhatikan slide power point yang ditampilkan guru dengan menggunakan proyektor dan memperhatikan penjelasan guru terkait materi tanda di tempat umum zebra cross.
- Peserta didik diajak menyanyikan bersama lagu cara menyeberang sambil melihat video yang ditayangkan guru dengan proyektor.
- Peserta didik memperhatikan slide power point yang ditampilkan guru dengan menggunakan proyektor dan

memperhatikan penjelasan guru terkait materi penggunaan tanda seru pada kalimat perintah.

- Peserta didik dipersilahkan untuk bertanya terkait materi yang kurang paham dan jelas.
- Peserta didik diajak bermain game interaktif edukatif dan kuis berbasis website “wordwall”.
- Guru mengacak nama peserta didik yang akan diminta maju mengerjakan soal dengan menggunakan wordwall
- Nama peserta didik yang keluar akan diminta maju untuk mengerjakan soal pada wordwall
- Peserta didik bersama dengan guru memberikan feedback dari jawaban peserta didik yang maju.
- Peserta didik yang memberi pendapat atau tanggapan, yang aktif menjawab pertanyaan guru, serta yang benar dalam mengerjakan kuis diberikan reward stiker bintang.
- Peserta didik yang mendapat stiker bintang terbanyak akan diberikan hadiah.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik bersama dengan guru *me-review* materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik diminta untuk mengisi angket/kuisisioner.
- Guru melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik terkait proses pembelajaran dan materi apa yang masih sulit/belum paham.
- Guru memberikan apresiasi kepada semua peserta didik.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama dan membaca do’a selesai belajar dan menutup pembelajaran dengan salam.

F. ASESMEN/PENILAIAN

- Jenis Instrumen: Non-tes
- Bentuk Instrumen: Angket/Kuisisioner
- Teknik Penilaian: Skor 5 (Sangat Setuju), skor 4 (Setuju), skor 3 (Ragu-Ragu), skor 2 (Tidak Setuju), skor 1 (Sangat Tidak Setuju).

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini					
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini					
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami					
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini					
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung					
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik					
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah					
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami					
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati					
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri					
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting					
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini					
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi					

G. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remidial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. REFLEKSI

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

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

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bacalah cerita berikut bersama teman secara bergantian.



Para siswa akan pergi ke taman.

Bu Rida mengajari cara menyeberang yang aman.

Tunggu sebentar, tengok kanan, lalu tengok kiri.

Sesudahnya, tengok kanan lagi.

Namanya 4T.



Davi hendak menyeberang lebih dahulu.

Bu Rida : Tunggu, Davi! Kita akan menyeberang bersama-sama. Berdirilah bersama teman-temanmu.

Davi : Baik, Bu.



Bahas Bahasa

Tanda seru dipakai pada akhir kalimat perintah.

Bekal makanan yang dibawa Udin disiapkan oleh ibu. Ibu menyuruh Udin untuk berbagi dengan teman di sekolah.

Bagilah bekalmu dengan teman-teman, ya Din!

Berbagi menunjukkan sikap rukun. Bawalah tempat bekalmu kembali, ya!

Baik, Bu. Mengapa kita sebaiknya berbagi dengan teman, Bu?

Ayo Berlatih



Sebutkan kalimat perintah pada percakapan Udin dan ibu tersebut!

Kalimat perintah isinya menyuruh untuk melakukan sesuatu.

Tuliskan kalimat perintah yang kamu dengar hari ini!

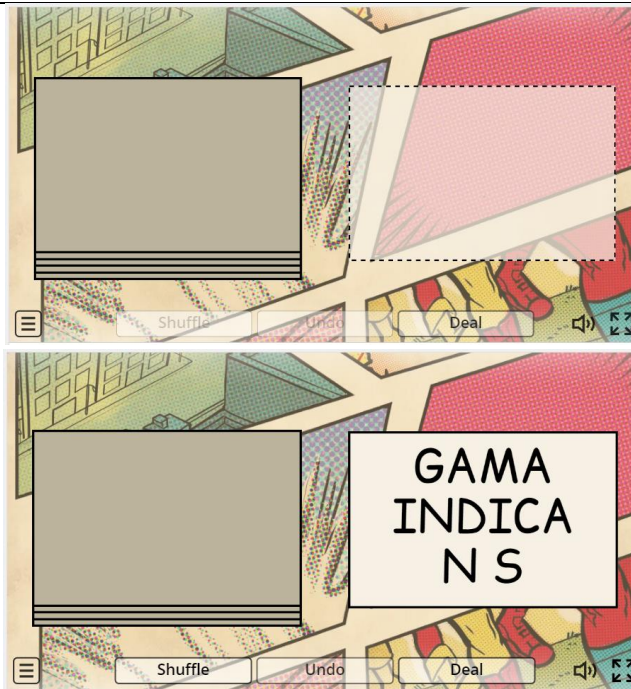
Kalimat perintah diakhiri dengan tanda seru (!).

Kalimat perintah diucapkan dengan sopan.



B. MEDIA PEMBELAJARAN





Game Interaktif Wordwall

<https://wordwall.net/resource/78321253>

<https://wordwall.net/resource/67039051/bahasa-indonesia/kuis-kalimat-perintah>



Gambar apakah di bawah ini?



Para Siswa sedang apa ya?



ZEBRA CROSS



Fungsinya:
Tempat untuk
menyeberang
jalan



Cara Menyeberang yang Aman

PROSEDUR
4T

TUNGGU SEJENAK
TENGGOK KANAN
TENGGOK KIRI
TENGGOK KANAN LAGI



Bacalah percakapan berikut !

Bu Lia: Anak-anak, rapikan barisan dan berdirilah bersama teman-teman di samping jalan!

Siswa: Baik, Bu.

Bu Lia: Tunggulah sampai jalan raya sepi! Setelah itu kita akan menyeberang bersama.



Penggunaan Tanda Seru (Kalimat Perintah)

Kalimat Perintah adalah kalimat yang isinya meminta atau menyuruh seseorang untuk melakukan sesuatu.

Ciri kalimat perintah:
Kata kerjanya atau kata perintahnya diakhiri -lah atau -kan



Materi PPT Canva



Reward Stiker Bintang



Ice Breaking



Video/Kartun Pendek terkait Materi



Lagu terkait Materi

C. GLOSARIUM

Zebra cross: marka jalan yang berbentuk garis-garis melintang berwarna hitam dan putih yang berfungsi sebagai tempat penyeberangan para pejalan kaki.

D. DAFTAR PUSTAKA

Hartiningtyas, Widjati dan Eni Priyanti. 2021. Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Astuti, Irene Maria Juli. 2017. Tematik Kelas 2 Tema 1: Hidup Rukun. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Semarang, 11 Oktober 2024

Guru Kelas IIA

Istiqomah, S. Ag., M. Pd

Praktikan

Aulia Muthiatus Sa'adah



Nuril Lailis Sa'adah, S. Pd. I

Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA MI/SD KELAS II

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Nama Penyusun : Aulia Muthiatus Sa'adah Nama Sekolah : MI Baitul Huda Semarang Tahun Penyusunan : Tahun 2024 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Fase/Kelas/Semester : A / II / I (Ganjil) BAB : Berhati-hati di Mana Saja Topik : Penggunaan Tanda Seru Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
B. KOMPETENSI AWAL
Peserta didik sudah dapat mengenal macam-macam perasaan, kata kerja, dan beberapa tanda baca selain tanda seru.
C. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN
<ul style="list-style-type: none">• Berkeadaban (<i>ta'addub</i>)• Keteladanan (<i>qudwah</i>)• Musyawarah (<i>syura'</i>)• Toleransi (<i>tasamuh</i>)
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,• Berkebinekaan global,• Mandiri,• Bernalar kritis, dan• Kreatif.

E. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Spidol • Papan Tulis • Lembar kerja peserta didik
F. SUMBER BELAJAR
<ul style="list-style-type: none"> • Buku Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II, 2021, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Penulis: Widjati Hartiningtyas dan Eni Priyanti. • Modul Siswa Bahasa Indonesia Kelas 2 Jilid I, 2024, Pustaka Persada, Penulis: Anisa Faulia, Romadhoni Qori Pratama, dan Elma Nazlah Khairani.
G. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Membaca dan Mengamati: Peserta didik mampu memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan konteks kalimat.</p> <p>Menulis: Peserta didik mampu menulis kalimat sederhana.</p>
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan penggunaan tanda seru. • Peserta didik mampu menuliskan kalimat menggunakan tanda seru.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik akan belajar tentang fungsi/penggunaan tanda seru yang mana penggunaanya sangat sering digunakan dalam kalimat dan ungkapan dalam kehidupan sehari-hari seperti pada kalimat perintah, larangan, ungkapan kesungguhan, kalimat ajakan, dan ungkapan kekaguman, sehingga diharapkan peserta didik aka dapat mengaplikasikan penggunaan tanda seru dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat dan juga dapat membuat kalimat dan ungkapan yang menggunakan tanda seru dengan baik.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Siapa yang sudah pernah melihat tanda ini? (Guru membuat tanda seru di papan tulis)
- Siapa yang tahu apa nama gambar ini? (Sambil menunjuk tanda seru di papan tulis)

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam kepada peserta didik, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengajak siswa berdo'a bersama.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan materi pada pembelajaran sebelumnya serta memberikan pertanyaan pemantik dan mengkontekstualisasikan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan.

2. Kegiatan Inti (40 Menit)

- Guru menuliskan poin-poin penting terkait materi penggunaan tanda seru di papan tulis.
- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait materi penggunaan tanda seru.
- Peserta didik dipersilahkan untuk bertanya terkait materi yang kurang paham dan jelas.
- Peserta didik diminta untuk membuat kalimat menggunakan tanda seru.
- Peserta didik yang sudah selesai membuat kalimat menyerahkan hasil pekerjaan kepada guru untuk diperiksa dan diberi umpan balik.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa bersama dengan guru *me-review* materi yang telah dipelajari.
- Siswa diminta untuk mengisi angket/kuisisioner.
- Guru melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan siswa terkait proses pembelajaran dan materi apa yang masih sulit/belum paham.
- Guru memberikan apresiasi kepada semua peserta didik.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama dan membaca do'a selesai belajar dan menutup pembelajaran dengan salam.

F. ASESMEN/PENILAIAN

- Jenis Instrumen: Non-tes
- Bentuk Instrumen: Angket/Kuisisioner
- Teknik Penilaian: Skor 5 (Sangat Setuju), skor 4 (Setuju), skor 3 (Ragu-Ragu), skor 2 (Tidak Setuju), skor 1 (Sangat Tidak Setuju).

ANGKET RESPON SISWA TERKAIT ANTUSIASME BELAJAR

A. Identitas Pribadi

Nama :
No. Absen :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sesuai ketentuan berikut:

SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
R = Ragu-Ragu

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran hari ini					
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran hari ini					
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran hari ini					
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami					
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran hari ini					
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran hari ini berlangsung					
7.	Saya mampu memahami materi hari ini dengan baik					
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah					
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami					
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran hari ini					
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati					
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri					
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa materi ini penting					
14.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini					
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi					

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. REFLEKSI

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

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

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

A. Penggunaan Tanda Seru (!)

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:

- Siswa mampu menjelaskan penggunaan tanda seru (!).
- Siswa mampu menuliskan kalimat menggunakan tanda seru (!) yang tepat.

Ayo, bacalah cerita berikut!

Kegiatan Mita

Pagi itu langit sangat cerah.

Mita bersemangat pergi ke sekolah.

Mita berjalan kaki ke sekolah karena letak sekolahnya dekat.

Sekolah Mita terletak di pinggir jalan raya.

Mita berpamitan kepada ibu.

Ibu : Jangan lupa sarapan sebelum pergi ke sekolah, Mita!

Mita : Mita, sudah makan, Bu.

Mita izin berangkat ke sekolah dulu ya, Bu.

Ibu : Berhati-hatilah di jalan!

Berjalanlah di trotoar!

Mita : Mengapa kita harus berjalan di trotoar, Bu?

Ibu : Supaya pejalan kaki dapat berjalan dengan aman dan nyaman.

Mita : Baik, Bu.

Mita akan ingat selalu pesan ibu.

Di mana tempat yang aman untuk pejalan kaki di jalan raya?

Ceritakan pengalaman kalian saat berada di jalan raya!

Kalian telah membaca cerita 'Kegiatan Mita'.
Perhatikan kalimat berikut!

1. Jangan lupa sarapan sebelum pergi ke sekolah, Mita!
2. Berhati-hatilah di jalan!
3. Berjalanlah di trotoar!

Kalimat di atas menggunakan tanda baca.
Tanda baca yang digunakan adalah tanda seru.
Tanda seru disimbolkan dengan (!).
Tanda seru (!) ditulis di akhir kalimat.
Apa kalian tahu fungsi tanda seru (!)?



Penggunaan Tanda S

62

Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 2 Jilid 1

Berikut fungsi dari tanda seru (!).

1. Tanda seru (!) digunakan pada kalimat perintah

Kalimat perintah adalah kalimat yang meminta orang melakukan sesuatu.
Kalimat perintah ditandai dengan kata 'tolong' dan 'mohon'.
Contoh:

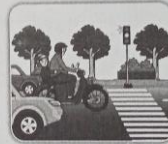


- Berhati-hatilah di jalan!
- Tolong gunakan trotoar ketika berjalan!

2. Tanda seru (!) digunakan pada kalimat larangan

Kalimat larangan adalah kalimat yang melarang orang melakukan sesuatu.
Kalimat larangan ditandai dengan kata 'jangan', 'dilarang', atau 'tidak boleh'.
Contoh:

- Dilarang menerobos lampu merah!
- Jangan lupa menggunakan helm!



3. Tanda seru (!) digunakan untuk mengungkapkan kesungguhan

Kalimat kesungguhan menunjukkan ungkapan semangat.
Contoh:



- Aku harus belajar dengan rajin!
- Aku harus pintar membaca!

4. Tanda seru (!) digunakan pada kalimat ajakan

Kalimat ajakan adalah kalimat yang mengajak orang melakukan sesuatu. Kalimat ajakan ditandai dengan kata 'ayo' dan 'mari'.
Contoh:

- Ayo, pulang bersamaku, Beni!
- Mari, pulang memakai payung bersama!



5. Tanda seru (!) digunakan untuk mengungkapkan kekaguman

Kalimat kekaguman ditandai dengan kata 'betapa', 'alangkah', dan 'wah'.
Contoh:



- Betapa indah pemandangan alam ini!
- Alangkah cerahny langit hari ini!

Ketika menyampaikan kalimat dengan tanda seru (!) harus dengan santun. Bagaimana cara berbicara dengan santun?

- Berikut cara berbicara dengan santun.
- a. Berbicara dengan halus.
 - b. Berbicara dengan tidak menyinggung perasaan.
 - c. Berbicara dengan volume yang tepat.
 - d. Berbicara dengan melihat lawan bicara.

B. GLOSARIUM

Kagum: Perasaan keheranan pada suatu hal yang mengandung unsur pujian.

Tanda Baca: Tanda yang dipakai dalam sistem ejaan. Simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk memperjelas atau memudahkan pemahaman makna dalam bahasa tertulis.

Trotoar: Jalur pejalan kaki yang umumnya sejajar dengan jalan dan lebih tinggi dari permukaan perkerasan jalan. (Jalur pejalan kaki yang terletak di tepi jalan)

Ungkapan: Gabungan kata yang memiliki arti berbeda dengan kata asalnya.

C. DAFTAR PUSTAKA

Hartiningtyas, Widjati dan Eni Priyanti. 2021. *Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Faulia, Anisa., Romadhoni Qori Pratama, dan Elma Nazlah Khairani. 2024. *Modul Siswa Bahasa Indonesia Kelas 2 Jilid I*. Karanganyar: Pustaka Persada.

Semarang, 12 Oktober 2024

Guru Kelas IIB



Ani Matul Nikmah, S. Pd

Praktikan



Aulia Muthiatus Sa'adah

Mengetahui,
Kepala MI Baitul Huda



Nurul Lailis Sa'adah, S. Pd. I

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian







Pembelajaran Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Kontrol

Lampiran 21 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itik.walisongo.ac.id>

Semarang, 23 Agustus 2024

Nomor : 3496/Un.10.3/15/DA.08.5/08/2024

Lamp : -

Hal : Penunjukkan Pembimbing

Kepada Yth,
Ibu Zulaikhah, M. Ag., M. Pd

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Aulia Muthiatu Sa'adah

NIM : 2103096018

Judul : "Pengaruh Penggunaan Model *Joyful Learning* Berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) Berpadu Pemberian Reward terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 1 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al Khoiriyah 02 Semarang"

Dan menunjuk:

Ibu Zulaikhah, M. Ag., M. Pd sebagai pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI,



Kristi Lian Furwanti, S. Si., M. Pd
NIP.1981071820091220002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 22 Surat Ijin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4316/Un.10.3/J5/KM.00.11/10/2024

Semarang, 07 Oktober 2024

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

Kepada

Yth. Kepala Madrasah MI Baitul Huda Semarang

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

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

Nama : Aulia Muthiatius Sa'adah

NIM : 2103096018

Alamat : Perumahan Bank Niaga Blok A No. 6, Tambakaji, Ngaliyan, Semarang

Judul skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *JOYFUL LEARNING*
BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT*
KNOWLEDGE (TPACK) BERPADU PEMBERIAN REWARD
TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS 2 DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI BAITUL HUDA
SEMARANG

Pembimbing : Zulaikhah, M. Ag., M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 14 Oktober sampai dengan 15 Oktober 2024.

Demikian atas perhatian dan terkalunya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dekan,
Rata Usaha

Mu Khodimah

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset



**YAYASAN BAITUL HUDA KLAMPISAN
MADRASAH IBTIDAIYAH BAITUL HUDA
TERAKREDITASI “A”**

Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan Kota Semarang
☎: www.mibaituda.sch.id, ✉: y.baitulhuda@gmail.com, ☎: 02476332550

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09.002/SKet-MIBHK/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I
Jabatan : Kepala MI Baitul Huda
Instansi : MI Baitul Huda
Alamat : Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan Kota Semarang
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :
Nama : Aulia Muthiatul Sa'adah
NIM : 2103096018
Alamat : Perum. Bank Niaga Blok. A No. 6 Tambakaji, Kcc. Ngaliyan, Kota Semarang
Waktu Riset : 15 September – 15 Oktober 2024

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Riset/Penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Joyful Learning Berbasis Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Berpadu Pemberian Reward Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Kelas 2 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI Baitul Huda Klampisan Semarang”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kota Semarang, 15 Oktober 2024
Kepala MI Baitul Huda

Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Aulia Muthiatus Sa'adah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Purworejo, 25 April 2003
3. Alamat Rumah : Dukuh Kulon, RT 01, RW 01, Desa
Megulung Lor, Pituruh, Purworejo
4. HP : 083101350297
5. E-mail : auliamuthiatussaadah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. RA Banatul Masyithoh
 - b. MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul
 - c. MTs Ma'arif NU Pituruh
 - d. MA Ma'arif NU Pituruh
2. Pendidikan Non-Formal:
 - a. TPQ At-Tauhid Jatiwero Prapagkidul
 - b. Bimbel ASMA (Adil Sempoa Mandiri)
 - c. Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Walkutub Nurul Iman
Pituruh
 - d. Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Barokah
Purworejo
 - e. Pondok Pesantren Ristek Al-Madinah Ngaliyan Semarang

C. Karya Ilmiah

- a. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Joyful Learning pada Materi Membilang dan Operasi Hitung Kelas 1 MI/SD. *Jurnal Fashluna* Vol 4 No. 2 (2023).
- b. Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual Menggunakan Animasi dan Film Kartun dengan Aplikasi Filmora pada Materi Interaksi Sosial Kelas 3 MI/SD. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* Vol 10 No. 2 (2023).
- c. Analysis of Academic Stress Levels in UIN Walisongo Semarang Students and Its Impact on Physical Well-Being. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling* Vol 7 No. 2 (2023).
- d. Pemberdayaan Masyarakat Ubah Limbah menjadi Berkah: Pemanfaatan Minyak Jelantah sebagai Bahan Dasar Sabun Cair di Desa Jawisari. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial* Vol 1 No. 4 (2024).