

## Pengaruh *Joyfull Learning* terhadap Motivasi Belajar di SDN Karah I Surabaya

Alberta Novara Prinotama<sup>1\*</sup>, Diyas Age Larasati<sup>2</sup>, Anna Roosyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> SDK Santa Maria Banyuwangi

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

\*e-mail: [varadeangelis@gmail.com](mailto:varadeangelis@gmail.com)

### *Abstract*

*The purpose of this study was to determine the effect of Joyfull Learning methods on student motivation in social studies subjects at SDN Karah I Surabaya. This type of research used quasi-experimental (Quasi Experiment), the research approach is quantitative. The population research was 5<sup>th</sup> Grade Student of SDN Karah I Surabaya in academic year 2018/2019. The sample in this study were students of class V-A and V-B, amounting to 40 students in each class, researchers used this sample because from previous observations class V-A and V-B were still lacking motivation in learning. Based on the results of the analysis show that there is an influence of the level of motivation of students learning in class V by using the Joyfull Learning method, it can be seen that the significance value is  $0,000 < 0,05$ , so there is an influence of Joy Learning learning on learning motivation in social studies material class V SDN Karah I Surabaya.*

**Keywords:** *Joyfull Learning, Learning Motivation.*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Karah I Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Ekperimen*), sedangkan pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN Karah I Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V-A dan V-B yang berjumlah 40 siswa pada masing-masing kelas, peneliti menggunakan sampel ini karena dari pengamatan sebelumnya kelas V-A dan V-B masih kurang motivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa adanya pengaruh tingkat motivasi belajar siswa kelas V dengan menggunakan metode *Joyfull Learning*, hal ini dapat dilihat bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat pengaruh *JoyFull Learning* terhadap motivasi belajar pada materi IPS kelas V SDN Karah I Surabaya.

**Kata Kunci:** *Joyfull Learning, Motivasi Belajar*

## **PENDAHULUAN**

Motivasi memiliki peran sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Begitu pula dengan motivasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Uno (2013) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur mendukung. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Oleh karena itu, guru sangat berperan penting dalam meningkatkan keinginan belajar siswa misalnya membangkitkan semangat dalam belajar.

Pendidikan IPS sebagai salah satu aspek pendidikan yang memiliki peran penting dalam meningkatkan suatu pendidikan. Menurut Ellis (1991) alasan IPS diajarkan di sekolah karena IPS memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekan demokrasi, sehingga IPS sangat penting bagi kehidupan dan berkaitan dengan kegiatan yang ada di lingkungan sekitar siswa. Melalui IPS siswa mampu memecahkan masalah yang ada di sekitarnya maupun berinteraksi dengan sesama dalam kehidupan sosial yang ada di sekitarnya. Pelajaran IPS juga dapat menumbuhkan dan mengembangkan siswa untuk berfikir kreatif, kritis dan inovatif.

Proses belajar mengajar merupakan aktifitas sehari-hari yang dilakukan guru. Materi yang disajikan guru kepada siswa akan langsung diserap oleh siswa sehingga siswa

dapat memahami isi materi tersebut. Pembelajaran IPS masih banyak konsep-konsep IPS yang sulit untuk dipahami siswa pada usia sekolah dasar. Proses pembelajaran yang dilakukan masih konvensional dengan dominasi guru melalui ceramah dan metode yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa kurang memuaskan. Pada kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual.

Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat. Keterkaitan manusia dengan manusia dan manusia dengan alam lingkungan dikaji dalam berbagai disiplin ilmu sosial melalui berbagai sudut pandang. Berbagai disiplin ilmu sosial tersebut adalah geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi, politik, hukum, dan antropologi yang selanjutnya disederhanakan menjadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Supardi (2011:182), mendefinisikan Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyerdehanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama

yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara Indonesia dan warga negara yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa dalam pencapaian hasil belajar siswa. Apabila siswa mendapat rancangan menyenangkan dari lingkungannya, siswa akan lebih kreatif dan aktif secara mental dan fisik. Kenyamanan dan kesenangan yang dirasakan siswa, membantu mencapai keberhasilan yang optimal. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa keadaan gembira, senang dan nyaman yang dirasakan siswa dapat membantu mencapai keberhasilan belajar secara optimal dan aktif serta kreatif secara mental dan fisik dalam bertanya, berdiskusi dan menjawab berbagai pertanyaan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dihadapi dilapangan tidak sesuai dengan harapan. Siswa menerima stimulus yang kurang menyenangkan dari lingkungannya. Suasana yang tidak menyenangkan terkadang datang dari seorang guru. Ketidaksenangan belajar akan semakin tinggi, jika karakteristik mata pelajaran yang diajarkan guru termasuk mata pelajaran yang diajarkan guru termasuk mata pelajaran yang dianggap dan dirasakan siswa paling sulit oleh sebagian siswa seperti mata pelajaran IPS materi Penjajahan

Bangsa Eropa dan Jepang, sehingga siswa akan semakin stress, jenuh sangat tidak nyaman dan dikhawatirkan tidak adanya motivasi yang baik dan hasil belajar yang secara optimal.

Motivasi dalam kegiatan belajar, dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar (Sadirman, 2006). Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sadirman, 2006)

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan belajar mengajar pada kelas V SDN Karah I Surabaya, terlihat proses pembelajaran di kelas V masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menggunakan kegiatan ceramah dibandingkan kegiatan keaktifan siswa dalam belajar. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru kurang menggunakan metode pembelajaran, situasi didalam kelas menjadi monoton dan satu arah, guru berceramah dan siswa pasif mendengarkan informasi yang disampaikan guru. Akibatnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kurang terlihat. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran IPS masih rendah, siswa menganggap mata pelajaran IPS membosankan karena banyaknya materi yang harus mereka pahami,

selain itu kurangnya guru dalam menggunakan atau menerapkan metode pembelajaran, padahal keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Diperlukan guru kreatif dan inovatif yang dapat memilih serta menerapkan metode dengan baik, agar lebih mudah mempelajari mata pelajaran IPS di kelas V dan tidak terkesan membosankan, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat.

Selama proses pembelajaran guru menggunakan cara mengajar yang kurang inovatif, seperti ceramah. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran bersifat monoton sehingga siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurang memperhatikan keaktifan siswa sehingga cenderung pasif. Pengetahuan yang diterima oleh siswa cenderung tidak bertahan lama karena siswa hanya mendengar dari guru yang menjelaskan. Hal tersebut terlihat pada saat diberi pertanyaan tentang materi lalu, 60% siswa atau 25 siswa seringkali menjawab sudah lupa. Guru juga belum menggunakan media untuk mengajar dan menyampaikan materi

Diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti metode *Joyfull Learning*. *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik dimana penciptaan lingkungan pembelajaran yang dibuat menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar dengan suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan sehingga membawa kegembiraan pula dalam belajar. Siswa berani mencoba atau berbuat, bertanya dan berani mengemukakan pendapat sehingga siswa dapat memusatkan perhatian-

nya secara penuh dalam pembelajaran, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode *Joyfull Learning* sering juga disebut dengan metode cepat karena dengan metode *Joyfull Learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah dan tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

*Joyfull Learning* ini pertama kali diperkenalkan oleh H Caldwell Cook. H.Caldwell Cook menemukan bahwa anak-anak tertarik untuk mempelajari tata bahasa dan bahasa Inggris ketika mereka diminta untuk berpartisipasi dalam drama Shakespeare. Kebebasan spontanitas dalam dramatisasi dan tawa dikaitkan dengan proses pembelajaran. Kemudian Froebel, seorang pendidik Jerman, dikenal sebagai bapak konsep Kindergarten. H.Caldwell Cook mempopulerkan konsep pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang menyenangkan dimulai sebagai percobaan dalam transaksi ruang kelas. Dimulai di Heggada Devana Kote Taluk di Mysore. Letaknya di Negara Bagian Karnata di India.

Menurut Dryden (2000:22) bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. *Joyfull Learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Siswa dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya

(*contextual teaching and learning*). Siswa juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari suatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai cirri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya.

Metode *Joyfull Learning* dapat dilakukan melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan, serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa dapat mengembangkan potensinya dan pemahamannya jika tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode *Joyfull Learning* mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Konsep pembelajaran *Joyfull Learning* diharapkan dapat menjadikan siswa gembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya. Menimbulkan rasa percaya diri dan dapat memotivasi diri para peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena suasana pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan diciptakan.

Berdasarkan masalah yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Joyfull Learning* terhadap Motivasi Belajar IPS di SDN Karah I Surabaya”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah eskperimen Semu (*Quasi Ekperimen*), sedangkan pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan metode *Quasi Eksperimen* adalah untuk melihat adanya pengaruh metode pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap motivasi belajar siswa dilihat dari membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitulembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan angket motivasi belajar. Dapat menginterpretasi peserta didik dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*.

**Tabel 1.1** Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Pretest	Variabel	Postest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Angket awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O<sub>2</sub> : Angket akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X<sub>1</sub> : Pembelajaran menggunakan metode berbasis *Joyfull Learning* (kelas eksperimen)

X<sub>2</sub> : Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (kelas kontrol)

Pada desain penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Pada proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Joyfull Learning*, sedangkan kelas kontrol

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Penelitian ini bertempat di SDN Karah I Surabaya dengan 2 kelas yang menjadi populasi penelitian. Populasi di kelas V-A dan V-B, anggota populasi di kelas V-A dan V-B adalah 40 siswa.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik simple random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak pada kelas homogen tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Maka terpilihlah kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Berdasarkan cara tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karah I Surabaya dengan jumlah siswa pada kelompok eksperimen berjumlah 40 siswa dan jumlah pada kelompok kontrol 40 siswa.

Instrumen penelitian ini ada 3, yaitu:

1. Lembar Observasi

Observasi ini ditujukan kepada guru dan siswa pada setiap kelasnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Observer pada penelitian ini adalah teman sejawat yang berjumlah 3 orang. Lembar observasi telah divalidasi oleh validator. Jenis observasi ini adalah jenis observasi terstruktur karena lembar observasi ini disusun secara sistematis. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Lembar observasi siswa bertujuan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi guru bertujuan

untuk mengetahui kegiatan atau step guru dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Lembar Angket Motivasi Belajar

Angket merupakan instrument pencarian data yang berupa pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Angket dalam penelitian ini merupakan sumber data primer. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Alasan menggunakan angket tertutup yaitu mudah diisi dan lebih besar kemungkinan angket dikembalikan oleh responden. Pertanyaan dalam angket ini yaitu sejumlah 20 pertanyaan. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator yang dapat mengungkapkan tingkat kemandirian belajar siswa. Pilihan setiap butir angket terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Penelitian ini, peneliti menggunakan angket motivasi belajar. Lembar angket digunakan sebagai acuan pengamatan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Sedangkan, untuk teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Teknik Observasi, teknik ini digunakan peneliti untuk mempelajari perilaku dan dilakukan oleh responden. Observasi ini, peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah observer pada penelitian ini adalah 3 orang. Teknik pengisian lembar observasi ini yaitu memberi tanda check (√) pada kolom jawaban observer. Tabel lembar observasi dapat dilihat di bagian lampiran.

Jawaban observer berupa pilihan dari 4 alternatif yang ada, yaitu: 1) kolom skor 1 menunjukkan sangat baik, 2) kolom skor 2 menunjukkan baik, 3) kolom skor 3 menunjukkan

cukup, 4) kolom skor 4 menunjukkan kurang baik

Cara menghitung presentase pada lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian per indikator} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal per indikator}}$$

Adapun penggolongan presentase selama pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 81%-100% : sangat tinggi
- 61%-80% : tinggi
- 41%-60% : sedang
- 21%-40% : rendah
- 0%-20% : sangat rendah

b. Teknik Angket, angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa. Angket ini di berikan saat awal dan akhir proses pembelajaran pada kedua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Semua siswa diberikan arahan untuk mengisi semua kolom yang sudah tersedia. Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa pada tema Peristiwa dalam kehidupan. Angket tersebut diisi oleh siswa di kelas eksperimen.

Jawaban responden berupa pilihan dari 4 alternatif yang ada, yaitu:

1. Sangat setuju (SS) menandakan gradasi paling tinggi di beri nilai 4
2. Setuju (S) menunjukkan peringkat lebih rendah dibandingkan sangat setuju. Oleh karena itu diberi nilai 3
3. Kurang setuju (KS), karena dibawah setuju maka diberi nilai 2.
4. Tidak setuju (TS) berada di gradasi paling bawah maka diberi nilai 1

$$\text{Presentase keberhasilan} : \frac{(4 \times \text{SS}) + (3 \times \text{S}) + (2 \times \text{KS}) + \text{TS} \times 100\%}{(4 \times \text{nilai SS}) \times \text{Jumlah siswa}}$$

Adapun penggolongan presentase selama pembelajaran adalah:

- 81%-100%: sangat tinggi
- 61%-80% : tinggi
- 41%-60% : sedang
- 21%-40% : rendah
- 0%-20% : sangat rendah

Teknik analisis penting dalam kegiatan pembelajaran, karena untuk mengetahui kesimpulan tentang masalah yang diteliti, pada penelitian ini agar motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran *Joyfull Learning* lebih baik dari pada motivasi belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Pengelolaan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSSv22 for windows*. Pengelolaan data dalam penelitian ini menjelaskan data yang diperoleh dari angket. Pengelolaan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T-tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan dan analisis data yang dilakukan, maka perlunya dilakukan penilaian observasi metode pembelajaran *Joyfull Learning* yang diisi oleh observer yang turut mengamati jalannya penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning*. Lembar pengisian observasi dibagikan kepada 3 observer untuk melihat sejauh mana penilaian terhadap penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning*.

Berikut ini adalah perhitungan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen:

a. Perhitungan rata-rata kelas kontrol =  $80 : 3 = 26,6$

Hasil rata-rata 26,6 mendapati pada rentang nilai sangat baik yaitu 25-32. Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

b. Perhitungan rata-rata kelas eksperimen =  $88 : 3 = 29,3$

Hasil rata-rata 29,3 mendapat pada rentang nilai sangat baik yaitu 25-32. Dapat disimpulkan bahwa siswa menerima metode pembelajaran *Joyfull Learning*

Berdasarkan hasil perhitungan skor dari pengisian lembar observasi siswa, maka bisa diketahui bahwa siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sangat baik.

Berikut adalah perhitungan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen pada lembar observasi guru:

a. Perhitungan rata-rata kelas kontrol =  $20 : 3 = 6,6$

Hasil rata-rata 6,6 mendapat pada rentang nilai baik yaitu 5,1 – 7,5.

Dapat disimpulkan bahwa gurumenilai metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang diberikan baik.

b. Perhitungan rata-rata kelas eksperimen =  $27 : 3 = 9$

Hasil rata-rata 9 mendapat pada rentang nilai sangat baik yaitu 7,6-10.

Dapat disimpulkan bahwa guru menilai metode pembelajaran *Joyfull Learning* sangat baik.

Uji normalitas sebaran data penelitian menggunakan teknik *Kolmogorov – Smirnov Goodness of Fit Test*.

Tahap yang dilakukan pada uji asumsi adalah uji normalitas dan uji linearitas.Pada uji normalitas yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dari pengujian tersebut diuraikan dibawah ini;

1. Data nilai motivasi belajar siswa kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 ( $p-value > 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal.

2. Data nilai motivasi belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 ( $p-value > 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal.

Tahap yang dilakukan pada uji asumsi adalah uji normalitas dan uji linearitas.Pada uji normalitas yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dari pengujian tersebut diuraikan dibawah ini;

1. Data nilai motivasi belajar siswa kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 ( $p-value > 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal.

2. Data nilai motivasi belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,076 ( $p-value > 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal.

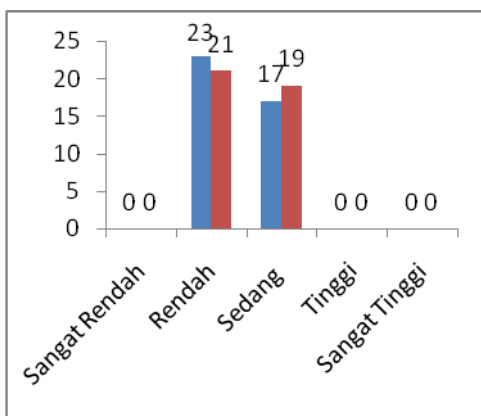
Hasil uji Levene menunjukkan bahwa untuk motivasi belajar pretest kelas kontrol dengan motivasi belajar kelas eksperimen adalah 6,897 dengan signifikansi 0,10.Bila ditetapkan taraf signifikansi 0,05maka motivasi belajar pretest kelas kontrol dan motivasi belajar kelas eksperimen adalah tidak signifikan, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Hasil uji Levene menunjukkan bahwa untuk motivasi belajar kelas kontrol dengan motivasi belajar kelas eksperimen adalah 0,497 dengan signifikansi 0,483. Bila ditetapkan taraf signifikansi 0,05, maka motivasi belajar posttest kelas kontrol dan motivasi belajar kelas eksperimen adalah signifikan, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05artinya, motivasi belajarkelas kontrol maupun motivasi kelas eksperimen memiliki varian yang homogen, sehingga uji Independent Sample t-test bisa dilanjutkan.

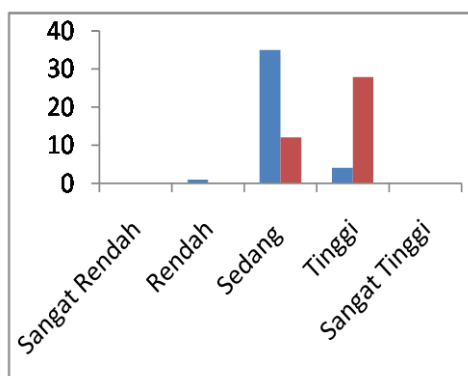
Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test hasil nilai



motivasi kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebesar = 5,873, untuk motivasi belajar dengan metode pembelajaran *Joyfull Learning*. Hal itu juga ditunjukkan dengan nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen yaitu sebesar 63,3 lebih besar jika dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol yaitu sebesar 54,2. Dengan tingkat signifikan  $0,000 < \alpha (0,05)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Karah I Surabaya.



Gambar1. Grafik Nilai Rekap Motivasi Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen



Gambar2. Grafik Nilai Rekap Motivasi Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari data observasi guru yang dilakukan pada kelas kontrol, hasil rata-rata yang diperoleh adalah 6,6 dengan kategori baik dan pada kelas eksperimen hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 9 dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan, guru menilai metode pembelajaran *Joyfull Learning* sangat baik. Sedangkan pada observasi siswa, hasil rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu 26,6 dan pada kelas eksperimen yaitu 29,3. Kedua hasil rata-rata tersebut tergolong pada kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol dan eksperimen, siswa dapat menerima materi dengan sangat baik. Berdasarkan hasil observasi dan angket, pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Prestasi belajar meliputi aspek kognitif dan afektif. Penilaian aspek afektif dilakukan untuk memberikan informasi kepada guru terkait sikap siswa selama proses pembelajaran.

Perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen (metode *Joyfull Learning*) dan kelas kontrol (metode ceramah dan tanya jawab) dimungkinkan karena adanya perbedaan dalam penggunaan metode pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi siswa. Pada kelas eksperimen digunakan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dengan pembelajaran menggunakan *Card Sort*. Siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran, siswa mencari informasi materi sendiri, mendiskusikan informasi yang telah diperoleh dengan teman ataupun guru, mempresentasikan hasil diskusi kepada teman sekelasnya, dan selanjutnya diadakan refleksi atau pembenaran informasi oleh guru.

Siswa juga dapat menemukan konsep sendiri melalui pertanyaan yang diberikan oleh guru ataupun teman sehingga proses belajar menjadi menarik dan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *Joyfull Learning* dapat membantu siswa dalam memahami materi, dapat membantu siswa dalam bekerja sama dalam kelompok, dapat menambah rasa tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas, dan dapat membantu siswa dalam mengurangi rasa bosan dalam menerima pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa pada Mata Pelajaran IPS.

#### **SIMPULAN dan SARAN**

Dari hasil pembahasan tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Joyfull Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Karah I Surabaya dapat disimpulkan yaitu berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa adanya pengaruh tingkat motivasi belajar siswakelasV dengan menggunakan metode *Joyfull Learning*, hal ini dapat dilihat bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat pengaruh metode pembelajaran *JoyFull Learning* terhadap motivasi belajar pada materi IPSkelas V SDN Karah I Surabaya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Dryden, G. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.

Ellis. 1991. *Joyfull Learning*. Dipetik Februari 2019, dari <http://infopendidikannew.blogspot>

[.co.id/2004/11/joyfull-learning.html](http://www.infopendidikannew.blogspot.co.id/2004/11/joyfull-learning.html)

Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* . Jakarta: Grafindo Persada.

Uno, H. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.