

PENGARUH JOYFULL LEARNING DENGAN MEDIA GELAS PIRAMIDA TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH DI SMA NEGERI 10 SURABAYA

Jenny Maya Fitria

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: jenny.19045@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Kondisi ideal dalam proses pembelajaran seharusnya dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik perlu diberikan pengalaman belajar secara langsung melalui media pembelajaran yang bisa mengajak mereka berinteraksi dan berperan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Surabaya masih kurang bervariasi atau monoton begitupula rendahnya minat belajar sejarah sehingga pembelajaran sejarah selalu dianggap membosankan. Solusi yang ingin ditawarkan oleh peneliti yaitu melalui penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida agar dapat menjadikan proses pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Pre-Eksperimental Design* dengan *One-Shot Case Study*. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket respon penggunaan media *Joyfull Learning*, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan penilaian lembar kerja peserta didik. Penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dilakukan pada kelas X-I yang berjumlah 37 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan rangkaian uji statistik dimulai dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen penelitian. Setelah peneliti mengumpulkan data dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas sebagai syarat agar dapat dilakukan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian berdasarkan analisis angket respon penggunaan media *Joyfull Learning* memperoleh prosentase sebesar 87%, keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95%, penilaian lembar kerja peserta didik sebesar 90% menunjukkan kategori Sangat Baik artinya respon peserta didik sangat positif terhadap penggunaan media *Joyfull Learning*. Hasil uji regresi linier sederhana memperoleh nilai $T_{hitung} 9,370 \geq T_{tabel} 2,030$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima dengan hasil koefisien korelasi *Product Moment* yaitu sebesar 0,846 dengan taraf signifikansi $0,000 \leq 0,05$. Besar pengaruh dapat dibuktikan dari hasil koefisien determinasi *R Square* pada tabel *Summary* sebesar 0,715 atau sebesar 75,5% artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh Sangat Kuat terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Joyfull Learning*, Media Gelas Piramida, Minat Belajar Sejarah.

Abstract

Ideal conditions in the learning process should be able to create a pleasant learning environment with interesting learning media. Students need to be given direct learning experiences through learning media that can encourage them to interact and play an active role in learning. The use of history learning media at SMA Negeri 10 Surabaya is still not varied or monotonous, as is the low interest in learning history so that learning history is always considered boring. The solution that researchers want to offer is through the use of Joyfull Learning with Pyramid Glass Media to make the history learning process more fun and meaningful. This research uses a quantitative Pre-Experimental Design method with One-Shot Case Study. The data collection technique in this research used a questionnaire responding to the use of Joyfull Learning media, learning implementation sheets, and assessment of student worksheets. The use of Joyfull Learning with Pyramid Glass Media was carried out in classes X-I, totaling 37 students. The data analysis technique uses a series of statistical tests starting with carrying out validity and reliability tests on the research instruments. After the researcher collected the data, a normality test, linearity test and heteroscedasticity test were carried out as a requirement so that a simple linear regression test could be carried out. The research results based on questionnaire analysis of responses to the use of Joyfull Learning media obtained a percentage of 87%, the implementation of learning was 95%, the assessment of student worksheets was 90% showing the Very Good category, meaning that students' responses were very positive towards the use of Joyfull Learning media. The results of the simple linear regression test obtained a Tcount value of $9,370 \geq T_{table} 2,030$, meaning that H_a was accepted and H_0 was rejected. H_a was accepted with the Product Moment correlation coefficient of 0.846 with a significance level of $0.000 \leq 0.05$. The magnitude of the influence can be proven from the results of the R Square coefficient of determination in the Summary table of 0.715 or 75.5%, meaning that Joyfull Learning with Pyramid Glass Media has a very strong influence on students' interest in learning history in history learning.

Keywords: *Joyful Learning, Pyramid Glass Media, Interest in Learning History.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang terjadi karena adanya dorongan kebutuhan dan memiliki tujuan yang ingin dicapai serta dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pada dasarnya belajar merupakan bentuk pengalaman dan hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh William Burton berpendapat bahwa “*A good learning situation consist of a rich and a varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environment*” yang artinya situasi belajar yang baik terdiri dari serangkaian pengalaman belajar yang kaya dan bervariasi, memiliki tujuan kuat dan berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan.¹ Dalam proses belajar perlu adanya kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses dimana memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan potensi mulai dari sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan lain yang dimiliki peserta didik dengan melakukan interaksi dengan lingkungan sehingga secara tidak langsung dan bertahap pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan bertambah.

Proses dalam pembelajaran diperlukan untuk mendapat pengetahuan yang diinginkan, seperti sumber belajar. Sumber belajar merupakan suatu ilmu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam meningkatkan tujuan belajar. Dengan menyusun tujuan belajar yang akan dicapai seseorang ketika belajar, maka secara otomatis akan menimbulkan perubahan dalam dirinya.² Perubahan ini terjadi didalam tiga ranah diantaranya yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual kemudian ranah afektif berhubungan dengan sikap, perasaan, nilai, dan minat serta ranah psikomotorik yang berupa kemampuan fisik seperti keterampilan syaraf dan motorik.

Mulyasa (2010) saat ini berbagai pihak terus melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia dan pengembangan karakter bangsa.³ Pendidikan yang bermutu merupakan sebuah hal yang berharga dan menjadi sebuah keharusan karena pendidikan memainkan peranan yang sangat fundamental dimana cita-cita bangsa dan negara dapat tercapai.⁴ Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan upaya meningkatkan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh dengan adanya pembangunan pendidikan nasional yang merata karena

mutu pendidikan merupakan faktor penting yang harus diwujudkan dalam proses pendidikan.⁵

Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan perbaikan dari masa ke masa demi tercapainya generasi emas Indonesia yang berpendidikan tinggi dan berkarakter. Hal ini menyebabkan pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan sebuah bangsa seperti pernyataan UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) yang menyatakan bahwa tidak ada cara lain untuk meningkatkan kualitas bangsa kecuali meningkatkan mutu pendidikan. Dengan begitu pemerintah melalui Kemendikbudristek menerbitkan kurikulum baru yang diberi nama Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui proses belajar yang lebih relevan, mendalam, menyenangkan, dan bermakna.

SMA Negeri 10 Surabaya saat ini telah menerapkan sistem kurikulum merdeka belajar. Pergantian kurikulum yang baru berjalan sejak tahun ajaran baru di bulan Juli 2022, menuntut adanya perubahan komponen pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.⁶ Berdasarkan hasil observasi langsung di SMA Negeri 10 Surabaya, pembelajaran sejarah tidak menggunakan sumber belajar cetak berupa buku. Pada penerapan kurikulum merdeka ini peserta didik kelas X tidak diberikan buku dari sekolah, mereka dituntut untuk mencari sumber belajar sejarah sendiri. Adapun kegiatan pembelajaran dikelas yaitu peserta didik mendapat materi pembelajaran hanya dari PPT (*PowerPoint*) yang diberikan dan dijelaskan oleh guru. Kemudian pemberian tugas yang harus dikerjakan peserta didik harus ditulis secara manual dibuku tulis oleh masing-masing peserta didik.

Pembelajaran sejarah di kelas yang dilakukan hanya dengan melalui PPT tersebut dirasa kurang menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah karena peserta didik dituntut untuk membaca serta memahami materi sejarah yang sangat banyak dan luas secara singkat. Ditambah lagi peserta didik juga tidak memiliki buku sejarah yang menunjang aktivitas belajar mereka, dengan hanya mendapat materi sejarah dari PPT dirasa kurang cukup untuk membuat peserta didik memahami seluruh materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu beberapa peserta didik ada yang tidak fokus dengan materi yang disampaikan guru melalui PPT saat pembelajaran berlangsung. Beberapa dari mereka ada yang tidak mendengarkan, mengantuk bahkan tidur, berbicara dengan teman, dan tidak jarang asyik dengan bermain *handphone*.

Pembelajaran sejarah sendiri tidak hanya sebatas interaksi antara guru dan peserta didik. Adanya penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu hal yang mempermudah proses pembelajaran agar

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem (Edisi Revisi)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 5.

² Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2010), hlm180-182.

³ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*, (Bandung: Rosda, 2010), Cetakan Kesembilan.

⁴ Baro'ah, S, *Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan*, (*Jurnal Tawadhu*, Vol. 4, 2020), hlm. 1063-1073.

⁵ Sari, R. Melda, *Analisis Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan*, (*PRODU: Prokurasi Edukasi-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1, 2019), hlm. 38-50.

⁶ Sari, R. Melda, *Op.Cit.*, hlm. 43-44.

lebih maksimal, menciptakan suasana belajar yang baru, dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang baik akan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran yang diberikan guru dan media pembelajaran akan membantu peserta didik mempelajari materi belajar lebih mandalam. Biasanya peserta didik kurang memahami pelajaran jika hanya mendengar informasi secara verbal saja dari guru, berbeda jika pembelajaran diselingi kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media tentu pemahaman peserta didik akan lebih baik.⁷ Maka dari itu peserta didik perlu diberikan pengalaman belajar secara langsung melalui media pembelajaran yang bisa mengajak mereka berinteraksi dan berperan aktif dalam pembelajaran seperti melakukan kegiatan bermain sambil belajar sehingga peserta didik akan merasa tertarik untuk belajar sejarah dan pembelajaran sejarah akan terasa lebih menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu strategi dan konsep pembelajaran yang merupakan perpaduan dari pembelajaran yang bermakna, kontekstual, konstruktivistik, aktif dan psikologis. Peserta didik akan bersemangat dan gembira dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik mengetahui makna serta kegunaan dari belajar.⁸ Pendidikan seharusnya mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan dinamis seiring dengan kewajiban guru yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 bahwa: pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Mulyasa (2006) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu peserta didik termasuk materi pembelajaran. Apabila pembelajaran dapat dikondisikan dalam suasana yang menyenangkan maka peserta didik akan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.⁹

Wahono (2012) menggambarkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dikatakan menyenangkan berarti pembelajaran dapat dirasakan peserta didik tanpa adanya tekanan sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya.¹⁰ Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa *Joyfull Learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membangkitkan minat dan partisipasi, terciptanya makna serta pemahaman nilai yang menyenangkan bagi peserta didik.

Joyfull Learning (pembelajaran menyenangkan) adalah suatu pengalaman belajar dimana peserta didik

dapat merasakan kenikmatan dalam alur pembelajaran atau proses pembelajaran. *Joyfull learning* juga diartikan sebagai suatu proses pembelajaran dimana antara pendidik dan peserta didik tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) dengan kata lain dalam pembelajaran menyenangkan terdapat pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹¹ Menurut Asmani (2014) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan *Joyfull Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri menyenangkan, melibatkan siswa, dan menuntut siswa untuk aktif.¹² Langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Joyfull learning* adalah: 1) Tahap persiapan, dengan cara merangsang minat dan motivasi siswa dengan lagu atau kata-kata yang membuat siswa bersemangat sehingga tertarik pada kegiatan belajar mengajar; 2) Tahap penyampaian, dengan menghubungkan materi yang akan dipelajari siswa dengan hal-hal nyata yang dapat siswa temukan dalam dirinya kehidupan sehari-hari dan dikaitkan dengan apa yang diketahui dan diingat siswa; 3) Tahap pelatihan, dengan meminta peserta didik praktek secara langsung dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.¹³

Gelas piramida adalah salah satu permainan edukatif yang kegiatannya adalah menyusun gelas bertingkat menjadi bentuk yang menyerupai piramida. Dalam pelaksanaan permainan ini peserta didik dapat melatih keseimbangan otak kanan dan otak kiri serta melatih kefokuskan. Gelas piramida merupakan salah satu jenis media *Joyfull Learning* yang digunakan pada penelitian ini, dimana dalam permainan tersebut akan dimasukkan materi-materi pelajaran sejarah. Dengan diterapkan *Joyfull Learning* dengan media gelas piramida ini adalah untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan serta rasa ngantuk dengan hal sederhana yang dilakukan oleh setiap orang tanpa perlu keterampilan yang mumpuni.¹⁴ Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas karena apabila peserta didik senang dalam pembelajaran di kelas maka mereka akan semakin aktif. Semakin aktifnya peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang.

Minat belajar dianggap sebagai faktor yang penting dalam keberhasilan belajar, karena peserta didik yang minat belajarnya tinggi akan lebih mudah untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan minat belajar melalui penggunaan metode dan teknik pembelajaran yang menarik dan relevan dengan

¹¹ Enco Mulyasa, *Loc. Cit.*

¹² Sarah Caesarani dkk, Pendampingan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Joyfull Learning Method Di SD Negeri Siring (Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah, Vol. 2, 2022), hlm. 152-157.

¹³ Eneng Jubaedah dkk, Improving Student's Creative Thinking Ability Through Application Of Joyfull Learning Methods In SD Negeri I Cisomang School, (*COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, Vol. 01, 2018), hlm. 116-121.

¹⁴ Harianja dkk, Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. (*Jurnal Basicedu*, Vol. 6, 2022), hlm. 1324-1330.

⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), hlm. 11.

⁸ Sufiyani dan Marzuki, Joyfull Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan, (*Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 7, 2021), hlm. 121-141.

⁹ Enco Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 191.

¹⁰ Sufiyani dan Marzuki, *Op.Cit.*, hlm. 124.

kebutuhan peserta didik. Ekspresi minat sendiri dapat ditunjukkan dengan kesukaan seorang peserta didik terhadap sesuatu dibandingkan dengan yang lainnya. Minat itu tergantung pada bagaimana proses yang diberikan ketika belajar. Disinilah peran guru penting untuk mengaitkan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan peserta didik, agar peserta didik merasa bahwa pelajaran itu perlu dipelajari untuk kehidupannya. Minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar peserta didik karena ketika minat tidak sesuai dengan pelajaran maka peserta didik tidak akan pernah belajar dengan baik.¹⁵

Teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan integrasi dalam belajar kolaboratif dan kooperatif.¹⁶ Teori Konstruktivisme Vygotsky mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (*supportive*), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.¹⁷ Teori konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah diperlukan untuk membangkitkan keaktifan dan kreatifitas salah satunya dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil analisis, mendiskusikannya, dan mengambil makna dari suatu peristiwa sejarah. Teori konstruktivisme lebih menekankan pada pembelajaran untuk menggali makna pengetahuan sehingga dalam tingkat keberhasilan atau kegagalan, kemampuan atau ketidakmampuan peserta didik harus dihargai karena teori ini menekankan pada proses pembelajaran.

Kompetensi peserta didik kelas sepuluh pada mata pelajaran sejarah Fase E terdiri dari empat lingkup materi capaian pembelajaran (CP), yaitu (1) pengantar ilmu sejarah, (2) asal-usul nenek moyang dan Jalur Rempah Indonesia, (3) kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dan (4) kerajaan Islam di Indonesia. Keempat lingkup materi tersebut sesuai dengan keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022 mengenai Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Lingkup materi pada capaian pembelajaran (CP) pertama Fase E, tentang Pengantar Ilmu Sejarah dianggap sebagai salah satu materi yang kompleks dan luas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sejarah di SMA Negeri 10 Surabaya, meskipun materi tersebut merupakan materi dasar yang dipelajari peserta didik namun pembahasan didalamnya memuat beragam informasi penting mengenai pengertian sejarah dari berbagai ahli, unsur-unsur sejarah, pembagian sejarah, jenis-jenis sejarah, periodisasi dan kronologi sejarah, dan kegunaan sejarah.

¹⁵ Tambunan M. I. H, *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik SMA Se-Kota Stabat*. 2, 2018, hlm 109–115.

¹⁶ Agus Suprijono, *Op.Cit.*, hlm. 39.

¹⁷ Marwia Tamrin dkk, *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika*, (*Sigma: Suara Intelektual Gaya Matematika*, Vol 3, 2011), hlm. 40-47.

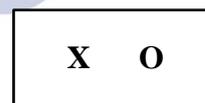
Melihat fenomena tersebut, penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dapat menjadi solusi yang unik dan inovatif. Cara belajar yang berbeda dan asyik melalui kegiatan bermain sambil belajar akan menimbulkan rasa senang dan bahagia pada peserta didik. Hal ini pastinya akan mempermudah peserta didik untuk menerima materi pelajaran sejarah yang diberikan, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Beberapa manfaat dan kelebihan penggunaan media *Joyfull Learning* ini diantaranya yaitu (1) Kegiatan ini dapat dilakukan dan dipelajari oleh setiap orang tanpa harus memiliki keterampilan yang khusus, (2) Alat yang dapat memberi suasana kegembiraan dan keakraban serta perasaan bahagia antar peserta didik, maupun antara guru dan peserta didik, (3) Mampu menciptakan nuansa di dalam pendidikan, proses pembelajaran yang mempunyai makna serta menyenangkan.¹⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh *Joyfull Learning* Dengan Media Gelas Piramida Terhadap Minat Belajar Sejarah Di SMA Negeri 10 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen. Penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen digunakan untuk menguji hubungan pengaruh antara dua variabel. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan apakah ada dan seberapa besar pengaruh antara variabel X *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dan variabel Y adalah Minat Belajar Sejarah.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One-Shot Case Study* untuk mengetahui hasil pengujian setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Teknik pengambilan data dalam desain ini dilakukan sekali pada akhir proses penelitian setelah kelompok uji diberikan perlakuan atau *treatment* tersebut. Desain rancangan penelitian:



Gambar 1. Desain *One-Shot Case Study*¹⁹

Keterangan:

- X = Perlakuan (*Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida)
O = Observasi (Minat Belajar Sejarah)

Penelitian ini menggunakan populasi kelas X di SMA Negeri 10 Surabaya yang memiliki kelas seluruh angkatan berjumlah 11 kelas dengan total sebanyak 403 peserta didik. Berdasarkan data populasi yang didapat, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling* dengan pendekatan *Simple Random Sampling*. Pengambilan sampel dari populasi dilakukan

¹⁸ Harianja dkk, *Op.Cit.*, hlm. 1328.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 113.

dengan memberikan tes yaitu berjumlah 10 soal yang disebar ke seluruh kelas, setelah nilai tes diperoleh maka peneliti bisa menentukan kelas yang akan digunakan untuk penelitian berdasarkan nilai rata-rata kelas terendah, dimana hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik dianggap rendah. Sampel yang ditentukan adalah kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 37 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning*, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan penilaian lembar kerja peserta didik. Teknik analisis data menggunakan rangkaian uji statistik menggunakan bantuan aplikasi Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 23 dimulai dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen yang akan digunakan penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sudah valid dan reliabel. Setelah peneliti mengumpulkan data dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas sebagai syarat agar dapat dilakukan uji regresi linier sederhana. Setelah dilakukan pengujian peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel X *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida penelitian terhadap variabel Y Minat Belajar Sejarah. Respon peserta didik terhadap media dapat diketahui melalui angket respon penggunaan media *Joyfull Learning* dan diperkuat dengan hasil wawancara dengan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2023, tepatnya pada tanggal 21 Agustus-13 September 2023. Penelitian diawali dengan menentukan sampel penelitian terlebih dahulu pada kelas X, proses pengambilan data untuk menentukan sampel ini dilakukan selama 1 minggu yaitu dimulai pada tanggal 21-25 Agustus 2023. Setelah nilai tes diperoleh peneliti bisa menentukan kelas yang akan digunakan untuk penelitian berdasarkan nilai rata-rata kelas terendah, dimana hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik dianggap rendah. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Nilai Tes Untuk Menentukan Sampel

Kelas	Rata-Rata Nilai
X-A	79.72
X-B	80.81
X-C	80.27
X-D	79.44
X-E	79.45
X-F	81.11
X-G	78.91
X-H	81.66
X-I	74.32
X-J	78.61
X-K	80.54

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 27 Agustus 2023)

Setelah hasil data nilai tes diperoleh dan melewati proses analisis, peneliti kemudian menentukan sampel penelitian yang akan digunakan yaitu kelas X-I yang berjumlah 37 peserta didik, hal ini dikarenakan nilai rata-rata pada kelas tersebut merupakan nilai terendah dengan nilai rata-rata 74.32 dimana hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik dianggap rendah. Selanjutnya pelaksanaan dan pengambilan data penelitian di kelas X-I dilakukan selama 3 pertemuan tatap muka.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum peneliti melakukan dan menyebarkan angket penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen angket yang akan digunakan. Hal ini dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya instrumen yang akan digunakan. Hasil uji validitas angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item	R Hitung	R Tabel	Sig.	Keputusan
X1	0,604	0,325	0,000	Valid
X2	0,542	0,325	0,000	Valid
X3	0,673	0,325	0,000	Valid
X4	0,650	0,325	0,000	Valid
X5	0,588	0,325	0,000	Valid
X6	0,709	0,325	0,000	Valid
X7	0,656	0,325	0,000	Valid
X8	0,522	0,325	0,000	Valid
X9	0,522	0,325	0,000	Valid
X10	0,668	0,325	0,000	Valid
Y1	0,627	0,325	0,000	Valid
Y2	0,603	0,325	0,000	Valid
Y3	0,710	0,325	0,000	Valid
Y4	0,740	0,325	0,000	Valid
Y5	0,623	0,325	0,000	Valid
Y6	0,641	0,325	0,000	Valid
Y7	0,692	0,325	0,000	Valid
Y8	0,684	0,325	0,000	Valid
Y9	0,668	0,325	0,000	Valid
Y10	0,670	0,325	0,000	Valid

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 9 Agustus 2023)

Tabel 2 menunjukkan hasil uji validitas item pada instrumen angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida. Instrumen disajikan berupa angket respon peserta didik yang diberikan kepada sampel penelitian yaitu kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 37 peserta didik. Hasil menyatakan bahwa keseluruhan item instrumen dinyatakan valid ditentukan dari $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ pada nilai signifikansi 0,05 sehingga instrumen dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Setelah item variabel dinyatakan valid maka dapat dilanjutkan untuk dilakukan uji reliabilitas pada instrumen angket penelitian. Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Hasil uji reliabilitas pada instrumen angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	20

(Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 9 Agustus 2023)

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan dari pengujian koefisien reliabilitas instrumen angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida menunjukkan bahwa didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,925 \geq 0,6$. Nilai tersebut menunjukkan lebih besar daripada nilai syarat reliabilitas sehingga instrumen dapat dinyatakan memiliki konsistensi yang baik atau dinyatakan reliabel, adapun nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* pada instrumen tersebut dikategorikan Sangat Tinggi.

Analisis Angket Respon Penggunaan Media *Joyfull Learning*

Angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida digunakan untuk mengukur respon atau tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil pengumpulan data angket ini akan digunakan sebagai data utama oleh peneliti untuk menginterpretasikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada instrumen, peneliti kemudian melakukan analisis angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida. Berikut ini disajikan tabel prosentase hasil penilaian angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Respon Penggunaan Media

Indikator	Prosentase	Kategori
Minat	86%	Sangat Baik
Kebermanfaatan	87%	Sangat Baik
Perasaan Senang	85,5%	Sangat Baik
Aktivitas Belajar	88%	Sangat Baik
Perhatian	85,3%	Sangat Baik
Kesadaran Belajar	87,5%	Sangat Baik
Valid	85,5%	Sangat Baik
Rata-Rata Prosentase	86,4%	
Kategori	Sangat Baik	

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Pada tabel 4 disajikan analisis masing-masing item instrumen angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida yang terdiri dari beberapa indikator diantaranya yaitu minat, kebermanfaatan, perasaan senang, aktivitas belajar, perhatian, kesadaran belajar, dan kevalidan materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa hasil analisis angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida yang didapatkan

dari 37 responden yaitu kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya menunjukkan rata-rata prosentase yang dihasilkan sebesar **86,4%** yang termasuk kategori **Sangat Baik**.

Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran merupakan instrumen pendukung untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Joyfull Learning*. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh guru mata pelajaran sejarah kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya dan peneliti sebagai pelaksana penelitian. Keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama penelitian yang terdiri dari 3 pertemuan. Hasil dari instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran kemudian akan diakumulasikan menjadi nilai observasi keterlaksanaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida. Hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Indikator	Prosentase	Kategori
Pendahuluan	89%	Sangat Baik
Inti	100%	Sangat Baik
Penutup	93%	Sangat Baik
Rata-Rata Prosentase	94%	
Kategori	Sangat Baik	

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Pada tabel 5 disajikan analisis masing-masing aspek, aspek pendahuluan memperoleh skor rata-rata sebesar 89%, kemudian kegiatan inti pembelajaran yang merupakan fokus utama penelitian memperoleh skor rata-rata sebesar 100%, selanjutnya kegiatan penutup memperoleh skor rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan perolehan skor pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida pada kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya menghasilkan prosentase sebesar **94%** yang termasuk kategori **Sangat Baik**.

Analisis Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penilaian pelaksanaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida didapatkan dari nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penilaian dilakukan oleh peneliti saat pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan Media Gelas Piramida. Adapun indikator penilaian terdiri dari mengeksplorasi (mencari informasi), kegiatan diskusi kelompok, partisipasi didalam kelompok, kerjasama didalam kelompok, dan kualitas jawaban peserta didik. Hasil analisis penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Penilaian LKPD

Aspek	Prosentase	Kategori
Mengeksplorasi	79%	Baik
Diskusi	96%	Sangat Baik
Partisipasi	100%	Sangat Baik
Kerjasama	100%	Sangat Baik
Jawaban	75%	Baik
Rata-Rata Prosentase	90%	
Kategori	Sangat Baik	

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Pada tabel 6 disajikan hasil analisis penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) selama pembelajaran sejarah menggunakan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida diperoleh prosentase dari masing masing aspek penilaian diantaranya yaitu mengeksplorasi (mencari informasi) rata-rata sebesar 79%, diskusi kelompok sebesar 96%, partisipasi kelompok sebesar 100%, kerjasama kelompok sebesar 100%, dan kualitas jawaban kelompok sebesar 75%. Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa hasil analisis penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didapatkan dari kelas X-I yang dibagi menjadi 6 kelompok menunjukkan nilai rata-rata prosentase sebesar **90%** yang termasuk kategori **Sangat Baik**.

Hasil Uji Normalitas

Setelah melakukan pengambilan data peneliti melakukan uji normalitas pada hasil data angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida yang telah disebar. Uji normalitas ini merupakan salah satu syarat agar data bisa dilanjutkan untuk uji regresi linier sederhana. Hasil uji normalitas pada data yang telah dikumpulkan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.13498667
	Absolute	.135
Most Extreme Differences	Positive	.135
	Negative	-.127
Test Statistic		.135
Asymp. Sig. (2-tailed)		.084^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,084 lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa

data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk uji regresi linier sederhana. Dengan demikian maka syarat data berdistribusi normal dalam uji regresi linier sederhana sudah terpenuhi.

Hasil Uji Linearitas

Uji Linearitas merupakan uji yang tujuannya untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini digunakan sebagai prasyarat agar dapat dilakukan analisis korelasi atau regresi linear. Data dapat dikatakan linear apabila memiliki taraf signifikansi linearitas $\geq 0,05$.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Joyfull Learning	Between Groups	(Combined)	495.430	13	38.110	10.916	.000
		Linearity	411.636	1	411.636	117.903	.000
		Deviation from Linearity	83.794	12	6.983	2.000	.074
	Within Groups	80.300	23	3.491			
Total			575.730	36			

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Berdasarkan tabel 8 diketahui nilai *Deviation from Linearity* adalah 0,075 lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka antara variabel X yaitu *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida memiliki hubungan signifikan dengan variabel Y yaitu Minat Belajar Sejarah. Dengan demikian maka syarat data harus memiliki hubungan yang linier dalam uji regresi linier sederhana sudah terpenuhi.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas digunakan uji Glejser, yaitu meregresi nilai absolut residual terhadap variabel independen. Uji ini juga digunakan sebagai prasyarat agar dapat dilakukan analisis korelasi atau regresi linear. Data yang digunakan harus tidak terjadi heteroskedastisitas dengan nilai signifikansinya $\geq 0,05$.

Tabel 9. Hasil Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.589	2.113		1.699	.098
	Joyfull Learning	-.059	.061	-.161	-.967	.340

a. Dependent Variable: Abs_Res

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Berdasarkan tabel 9 besar nilai signifikansi adalah 0,340 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pada data penelitian tidak terjadi

heteroskedastisitas yang artinya dapat digunakan dalam uji regresi linier sederhana.

Hasil Uji Korelasi (Product Moment)

Uji korelasi *Product Moment* digunakan untuk menguji hipotesis yaitu hubungan variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) dengan variabel Minat Belajar Sejarah (Y). Adapun hasil uji korelasi *Product Moment* adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Korelasi Correlations

		Joyfull Learning	Minat Belajar
Joyfull Learning	Pearson Correlation	1	.846**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	37	37
Minat Belajar	Pearson Correlation	.846**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	37	37

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

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Berdasarkan tabel 10 diperoleh nilai koefisien korelasi *Product Moment* sebesar 0,846. Untuk mengetahui kategori hubungan antara variabel X dan Y maka dibutuhkan pedoman interpretasi koefisien korelasi. Adapun pedoman untuk memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Berdasarkan tabel 11 maka koefisien korelasi 0,846 termasuk kategori Sangat Kuat artinya terdapat hubungan yang sangat kuat antara variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y). Hal tersebut hanya berlaku pada kelas yang dijadikan sebagai tempat eksperimen oleh peneliti yaitu kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya dengan jumlah 37 peserta didik.

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat atau pengaruh antara variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y). Hasil analisis uji regresi linier sederhana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.031	3.187		1.579	.123
	Joyfull Learning	.861	.092	.846	9.370	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar
(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Tabel 13. Uji Pengaruh Variabel X terhadap Y Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.846 ^a	.715	.707	2.16527

a. Predictors: (Constant), Joyfull Learning
(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Tabel 12 merupakan nilai hasil uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS yang bertujuan untuk menjawab rumusan hipotesis berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh
Ha : Ada pengaruh

Interpretasi pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan merumuskan persamaan regresi linier. Adapun rumus persamaan regresi linier secara umum adalah $Y = a + bX$. Berdasarkan tabel maka diperoleh rumus persamaan regresi linier dengan ketentuan sebagai berikut:

Y : Variabel Minat Belajar Sejarah
a : Nilai konstanta dari tabel *Unstandardized Coefficients* sebesar 5.031
b : Nilai koefisien regresi sebesar 0,861

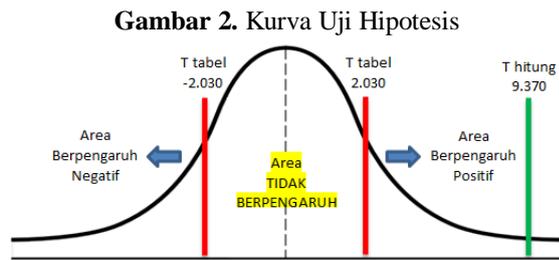
Maka kemudian diperoleh:

$$Y = 5.031 + 0,861 X$$

Dari rumus yang telah didapatkan dari persamaan regresi linier diatas maka dapat diketahui bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+) artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh positif terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil persamaan regresi linier diatas maka dapat dinyatakan bahwa:

1. Konstanta sebesar 5.031 menyatakan bahwa jika tidak ada variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida maka Minat Belajar Sejarah peserta didik sebesar 5.031
2. Koefisien regresi X sebesar 0,861 menyatakan bahwa setiap penambahan nilai 1 pada variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida maka Minat Belajar Sejarah peserta didik sebesar 0,861

Penjelasan mengenai hubungan dua variabel antara X dan Y akan digambarkan melalui kurva berikut:



(Sumber: Diolah oleh peneliti, 8 Oktober 2023)

Berdasarkan kurva uji dua pihak (*Two-Tail Test*) pada gambar 2 menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu $9.370 \geq 2.030$ dan bernilai positif, hal tersebut berarti arah pengaruh variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y) menunjukkan adanya pengaruh yang positif. Berdasarkan hasil kurva tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima dengan koefisien korelasi variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y) sebesar 0,846 dengan tingkat signifikansi $0,000 \leq 0,05$ artinya koefisien tersebut signifikan serta berlaku pada populasi kelas X SMA Negeri 10 Surabaya dan sampel kelas eksperimen yaitu kelas X-I dengan jumlah 37 peserta didik.

Hasil analisis uji regresi linier sederhana menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu sebesar 71,5% dengan nilai koefisien korelasi *Product Moment* sebesar 0,846 dengan kategori **Sangat Kuat**. Hal ini menunjukkan bahwa *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh sangat kuat terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Pembahasan

Joyfull Learning dengan Media Gelas Piramida merupakan pembelajaran menyenangkan dengan metode belajar sambil bermain, berdiskusi, ceramah, dan tanya jawab dalam satu kali pembelajaran, dengan begitu maka secara tidak langsung akan membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Gelas Piramida dimana peserta didik sangat aktif didalam pembelajaran sejarah, peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain, berdiskusi bersama teman juga terasa lebih hidup karena dapat bertukar pendapat, selain itu juga ada tanya jawab dengan disertai penjelasan dari guru sehingga membuat pengetahuan peserta didik lebih terbuka dan lebih banyak mendapatkan pengetahuan tentang materi sejarah yang sedang dipelajari.

Joyfull Learning dengan Media Gelas Piramida juga sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui proses belajar yang lebih relevan, mendalam, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu komponen yang mendukung proses pembelajaran yang diharapkan tersebut yaitu dengan adanya media pembelajaran yang

dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida dapat menjadikan proses pembelajaran lebih relevan karena guru dapat menyesuaikan antara materi belajar yang disajikan dengan pengalaman belajar peserta didik, mendalam karena pembelajaran melibatkan peserta didik dan materi pelajaran juga dijelaskan secara lebih detail dan lengkap, menyenangkan karena pembelajaran dilakukan dengan aktivitas permainan gelas piramida yang menyenangkan dan membuat peserta didik antusias saat pembelajaran berlangsung, dan bermakna karena peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru dan berbeda melalui media pembelajaran yang unik sehingga memunculkan pengetahuan yang baru bagi peserta didik.

Hasil penelitian sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan integrasi dalam belajar kolaboratif dan kooperatif.²⁰ Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida pada tahapan kegiatan inti yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik dapat berinteraksi sosial karena dalam pembelajaran dengan media Gelas Piramida yang dilakukan secara berkelompok otomatis terdapat ruang bagi peserta didik untuk saling berinteraksi, interaksi dalam kelompok akan membentuk integrasi sehingga memunculkan kolaborasi dan kerjasama antar peserta didik.

Hasil penelitian ini menguatkan teori konstruktivisme Vygotsky yang mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (supportive), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.²¹ Hal ini dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran menggunakan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida. Aktivitas belajar berpusat pada peserta didik dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling mendukung dan saling membantu dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif peserta didik lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal antara peserta didik. Kegiatan diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran *Joyfull Learning* menunjukkan guru sebagai pembimbing dan fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar pendapat serta mengeluarkan pertanyaan terkait dengan materi pelajaran, jika peserta didik mengalami kesulitan guru akan memberikan pancingan jawaban yang dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan jawaban yang tepat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah diperlukan

²⁰ Agus Suprijono, *Op.Cit.*, hlm. 39.

²¹ Marwia Tamrin dkk, *Op.Cit.*, hlm. 41.

untuk membangkitkan keaktifan dan kreatifitas salah satunya dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil analisis, mendiskusikannya, dan mengambil makna dari suatu peristiwa sejarah. Hal ini dapat dilihat dari hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan media Gelas Piramida. Adapun tahapan dalam proses penyelesaian diantaranya yaitu mencari informasi (mengeksplor), dengan mencari informasi peserta didik dapat menggali berbagai sumber referensi untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang mereka dapatkan dari permainan Gelas Piramida sehingga akan menambah pengetahuan peserta didik. Tahap selanjutnya yaitu kegiatan diskusi, dengan kegiatan diskusi baik bersama teman maupun guru dapat saling bertukar pikiran dan berpikir kritis dalam mengungkapkan pendapat. Tahap selanjutnya yaitu adanya partisipasi dan kerjasama kelompok dapat menumbuhkan kreatifitas, keaktifan dan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap yang terakhir yaitu menentukan jawaban, setelah peserta didik melakukan semua tahapan dan menganalisis temuan jawaban dalam menyelesaikan LKPD peserta didik akan dapat menyimpulkan jawaban yang tepat berdasarkan hasil mengeksplor, diskusi, partisipasi, dan kerjasama kelompok.

Hasil uji coba penggunaan media Gelas Piramida sebagai media *Joyfull Learning* yang dilaksanakan secara terbatas pada satu kelas yaitu kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya dengan sejumlah 37 peserta didik yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida sangat baik digunakan dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mempelajari sejarah. Hal ini didasari oleh hasil analisis angket respon penggunaan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 87% yang termasuk kategori sangat baik. Selain itu peserta didik juga mengemukakan pendapat mereka melalui wawancara yang disisipkan pada akhir bagian angket respon, dapat disimpulkan dari berbagai pendapat peserta didik bahwa belajar dengan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida terasa lebih menyenangkan dan seru, membuat pelajaran sejarah lebih menarik dan mudah dipahami, peserta didik merasa antusias dan bersemangat untuk belajar dan mencari informasi, serta lebih fokus terhadap pembelajaran.

Joyfull Learning dengan Media Gelas Piramida berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji korelasi *Product Moment* yaitu sebesar 0,846 dengan taraf signifikansi $0,000 \leq 0,05$ yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) dengan variabel Minat Belajar Sejarah (Y). Interpretasi pengujian hipotesis menghasilkan persamaan regresi linier $Y = 5.031 + 0,861 X$, dari rumus persamaan regresi linier tersebut dapat diketahui bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+) artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh positif terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kurva uji dua

pihak (*Two-Tail Test*) juga menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu $9.370 \geq 2.030$ dan bernilai positif, hal tersebut berarti arah pengaruh variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y) menunjukkan adanya pengaruh yang positif, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Besar pengaruh *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida terhadap Minat Belajar Sejarah dapat dibuktikan dari hasil koefisien determinasi *R Square* pada tabel *Summary* sebesar 0,715 atau sebesar 75,5%, artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh sangat kuat terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Menurut pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari sejarah. Respon peserta didik juga sangat baik terhadap penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dalam pembelajaran sejarah artinya memiliki pengaruh bahkan menurut hasil penelitian memiliki pengaruh yang sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa ada dampak dari penelitian yang telah dilakukan dengan media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida terhadap minat belajar sejarah yang dapat dibuktikan dengan adanya hasil analisis pengolahan data oleh peneliti yang telah dipaparkan diatas dari mulai pelaksanaan penelitian sampai hasil analisis wawancara.

Keterbatasan penelitian yang telah dilakukan hanya pada kondisi kelas pada saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran sejarah menjadi kurang efektif dan menyebabkan kelas menjadi ramai serta kurang kondusif. Keadaan kelas seperti ini sebenarnya wajar karena memang kegiatan pembelajaran dengan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida berupa aktivitas belajar sambil bermain yang menuntut peserta didik agar aktif dalam pembelajaran. Hal ini tidak menjadi masalah besar dalam pelaksanaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida karena tujuan utama pembelajaran dengan media ini adalah dapat menjadikan pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan bisa terasa lebih menyenangkan. *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida disebut juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik terbukti dengan hasil wawancara dengan peserta didik rata-rata peserta didik menyatakan bahwa belajar sejarah menggunakan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dinilai unik dan juga memberikan pengalaman belajar yang baru.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji korelasi *Product Moment* yaitu sebesar 0,846 dengan taraf signifikansi $0,000 \leq 0,05$ yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang Sangat Kuat antara variabel

Joyfull Learning dengan Media Gelas Piramida (X) dengan variabel Minat Belajar Sejarah (Y). Interpretasi pengujian hipotesis menghasilkan persamaan regresi linier $Y = 5.031 + 0,861 X$, dari rumus persamaan regresi linier tersebut dapat diketahui bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+) artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh positif terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kurva uji dua pihak (*Two-Tail Test*) juga menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu $9.370 \geq 2.030$ dan bernilai positif, hal tersebut berarti arah pengaruh variabel *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida (X) terhadap variabel Minat Belajar Sejarah (Y) menunjukkan adanya pengaruh yang positif, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Besar pengaruh *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida terhadap Minat Belajar Sejarah dapat dibuktikan dari hasil koefisien determinasi R^2 pada tabel *Summary* sebesar 0,715 atau sebesar 75,5%, artinya *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida berpengaruh Sangat Kuat terhadap Minat Belajar Sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hasil interpretasi angket respon penggunaan Media *Joyfull Learning* dengan Gelas Piramida menunjukkan rata-rata prosentase indikator sebesar 87% yang termasuk kategori Sangat Baik, diperkuat juga dengan hasil wawancara dengan 37 responden yaitu kelas X-I SMA Negeri 10 Surabaya yang memberikan respon positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida sangat baik dan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka terdapat beberapa saran diantaranya yaitu: *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah yang bermakna bagi peserta didik, Penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida dapat meningkatkan minat, motivasi dan semangat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menerapkan kurikulum merdeka, Penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida tidak hanya dapat digunakan pada materi pengantar ilmu sejarah saja namun bisa digunakan pada materi lainnya juga, penggunaannya hanya perlu update (mengubah) daftar pertanyaan yang ada pada gelas piramida pada setiap materi yang diajarkan, serta Penggunaan *Joyfull Learning* dengan Media Gelas Piramida memang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi kelas juga menjadi kurang kondusif karena aktivitas pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Arsip/Dokumen

Surat Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas keputusan kepala BSKAP No 008/H/KR/2022 Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Buku

- Ahdar, A., Wardana, W. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chatib, Munif. 2013. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raneka Cipta.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda. Cetakan Kesembilan.
- Mulyasa, Enco. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Oemar, Hamalik. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. Lestari, Tita. 2001. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Soeparno. 1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Jogjakarta: PT Intan Pariwara.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. dan Rifai. 2015. *Media Pengajaran, Penggunaan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Sinar Baru Algenaindo Offset.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Jurnal Ilmiah

- Baro'ah, S. 2020. Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, Vol. 4 (1): 1063-1073.
- Caesarani, Sarah dkk. 2022. Pendampingan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Joyfull Learning Method Di SD Negeri Siring. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, Vol. 2 (2): 152-157.
- Harianja dkk. 2022. Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (1): 1324-1330.
- Hasan, S. H. (n.d.). *Problematika Pendidikan Sejarah 1*. Jubaedah, Eneng dkk. 2018. Improving Student's Creative Thinking Ability Through Application Of Joyfull Learning Methods In SD Negeri I Cisomang School. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, Vol. 01 (03): 116-121.
- Maulidiah, Chotijah dkk. 2023. Implementation Of Joyfull Learning Method In Developing Students' Enthusiasm For Learning In Islamic Education Lesson. *ICHES: International Conferenceon Humanity Education and Social*, Vol. 2 (1).
- Padiatra, A. M., Juhaeriyah. (2020). Peningkatan Literasi Mahasiswa Sejarah Terhadap Sumber Primer Melalui Kunjungan Dan Sosialisasi Di Depo Arsip Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Cirebon. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1 (4): 396-403.
- Sari, R. Melda. 2019. Analisis Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *PRODU: Prokurasi Edukasi-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1 (1): 38-50.
- Setiawan, Dedi. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Minat Belajar Peserta Dididk Kelas V SD Negeri 172 Enrekang. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 (1): 141-145.
- Sufiyani, Marzuki. 2021. Joyfull Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 7 (1): 121-141.
- Tambunan, M. I. H. 2018. *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik SMA Se-Kota Stabat*. 2, 109-115.
- Tamrin, Marwia dkk. 2011. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma: Suara Intelektual Gaya Matematika*, Vol 3 (1): 40-47.
- Wahyuni, S, Muh. Rezky Naim. 2019. Application Of A Joyful Learning Strategy Based On Humor Communication To Improve The Interests And Achievements Of Learning English. *EDUVELOP: Journal of English Education and Development*, Vol 3 (1): 56-63.
- Wibowo, T. U. S. H. 2017. *Membangun Literasi Sejarah Lokal di Kalangan Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama*. The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching, 1, 976-986.
- Yunitasari, R., Hanifah, U. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2 (3): 232-243.

Skripsi

- Darniati. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Maulidia, N. Rahmah. 2018. *Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Septiawan, Hendika. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suminar, R. 2019. *Pemanfaatan Situs Peninggalan Zaman Hindu Budha Di Wilayah Boja Sebagai Upaya Mengembangkan Literasi Sejarah Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Internet

- Abdillah, Candra. 2022. *Joyful Learning: Solusi Model Pembelajaran Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. URL: <https://kumparan.com/candra-abdillah/joyful-learning-solusi-model-pembelajaran-menyenangkan-bagi-peserta-didik-1zGSc1sEPFX/full>, diakses pada 22 Februari 2023 pukul 16.49 WIB.
- Anis, Herman. 2022. *Angket Minat Belajar*. <https://hermananis.com/angket-minat-belajar/>, diakses pada 12 April 2023 pukul 14.08 WIB.