

PENERAPAN JOYFULL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL

Rita Dwi Septi Handayani¹, Nurhayati²

Program Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹Dwyzepty@gmail.com

²nrhyti.nrh@gmail.com

Abstract

This research aims to increase student enthusiasm through joyfull learning in social studies learning in the digital era. This research combines qualitative methods and literature studies to explore the application of joyfull learning in increasing student enthusiasm for social studies learning in the digital era. Researchers chose a qualitative approach to analyze literature related to the problems studied. The data analyzed comes from literature including reading, understanding and analyzing various written sources and books related to the issues discussed. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The research results show that implementing joyfull learning can increase student enthusiasm in learning social studies. This is demonstrated by combining joyfull learning methods, such as gamification, use of interactive media, and technology-based exploration, students become more active, creative, and involved in the learning process.

Keywords: *Enthusiasm, Joyfull Learning, Social Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan menurut KI Hajar Dewantara sebagai suatu upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti, pikiran serta tubuh anak. Tujuan pendidikan menurutnya terbagi menjadi 3 yaitu membentuk budi pekerti yang halus, meningkatkan kecerdasan otak dan mendapatkan kesehatan badan.

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, misalnya *smartphone* dan internet yang membantu orang untuk berkamuikasi dengan mudah, cepat dan bisa dilakukan dimana saja. Di sisi lain, teknologi pendidikan seperti *e-learning* dan *platform online* telah memperluas akses pendidikan yang mana memungkinkan seseorang untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Kemajuan teknologi berdampak pada mutu proses belajar mengajar di sekolah. Menghadapi era digital, pendidikan perlu meningkatkan kreativitas dalam menyusun metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Rahmawati & Hidayati, 2022).

Proses pembelajaran membutuhkan suatu pendekatan yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau sudut pandang dalam merancang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa. Tolak ukur yang dimaksud yaitu pemilihan metode, model, teknik dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dengan adanya pendekatan maka proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Kesulitan sebagai seorang pendidik pada umumnya adalah cara mengelola kelas yang menyenangkan dengan terus membangkitkan semangat

belajar siswa. Terlebih di era digital saat ini yang semua informasi dapat ditemukan melalui internet dengan mudah diakses oleh siswa sehingga menyebabkan siswa malas untuk belajar karena mengandalkan informasi yang telah ada pada internet.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki peran krusial dalam kurikulum pendidikan, mengingat manfaatnya yang luas dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPS dirancang untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang menghargai demokrasi, memiliki kesadaran akan tanggung jawab serta menjunjung tinggi perdamaian. Dengan demikian, IPS tidak hanya penting untuk dipelajari tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam masyarakat (Oktaviani, 2022).

Siswa yang cenderung pasif dalam mempelajari IPS menunjukkan kebosanan dan kurang antusias selama proses pembelajaran, sehingga siswa lebih memilih untuk mengandalkan internet daripada menggunakan pemikiran sendiri untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Sikap siswa mengindikasikan kurangnya minat terhadap pembelajaran IPS. Minimnya ketertarikan siswa selama proses belajar mungkin disebabkan oleh strategi atau teknik pengajaran yang diterapkan oleh guru (Ningrum & Dahlan, 2023).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang tanggung jawab sosial, budaya, ekonomi, geografi dan kehidupan sosial sehingga siswa siap untuk berpartisipasi secara produktif dalam lingkungan tempat tinggal. Namun, banyak tantangan muncul saat menerapkan pendidikan IPS di lapangan. Pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dikarenakan metode pengajaran dan media yang kurang bervariasi. Metode konvensional seperti ceramah, media pembelajaran yang hanya memakai buku teks dan tidak memiliki banyak visualisasi membuat sebagian siswa merasa materi menjadi abstrak dan sulit dipahami. Hal ini memiliki dampak diantaranya antusiasme siswa menjadi rendah dan pencapaian pembelajaran yang kurang optimal.

Penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang dialami siswa saat belajar, selain itu dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Pergeseran paradigma pendidikan menuju pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi di era digital menuntut penerapan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu strategi yang tepat untuk diterapkan yaitu *joyfull learning*, sebuah pembelajaran yang mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan, melibatkan emosi positif dan mendorong rasa antusias siswa sehingga memotivasi siswa untuk aktif.

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) sebenarnya metode, konsep dan praktik pembelajaran yang bermakna, bisa membuat suasana ruang belajar menjadi menyenangkan yang disajikan sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik juga dituntut untuk aktif dalam mengungkapkan pendapatnya. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media cukup penting, hal ini dikarenakan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam kegiatan tersebut dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Mariani & Setiawati, 2022).

Joyfull learning mendorong perkembangan kemampuan berpikir, membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri dan melatih kemampuan menarik kesimpulan. *Joyfull learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menyerap materi. Proses pembelajaran dirancang lebih dinamis dengan penekanan pada aspek visual dan kegembiraan. Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS dapat meningkat sehingga hasil belajar siswa lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai metode, yang berfokus pada deskripsi dengan menganalisis mengenai peningkatan antusiasme siswa melalui *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di era digital. Menurut Sugiyono (2020) metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Peneliti memilih pendekatan kualitatif untuk menganalisis literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Data yang dianalisis berasal dari literatur meliputi membaca, memahami dan menganalisis berbagai sumber tertulis dan buku yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Peneliti menggabungkan metode kualitatif dan studi literatur untuk mengeksplorasi penerapan *joyfull learning* dalam meningkatkan antusiasme siswa pada pembelajaran IPS.

Metode kualitatif digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi dan interaksi serta guru dalam menerapkan *joyfull learning* melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Studi literatur dilakukan untuk menganalisis berbagai teori, konsep serta penelitian sebelumnya yang relevan dengan *joyfull learning* dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Data yang diperoleh dari metode kualitatif dipadukan dengan hasil kajian literatur untuk memberikan landasan teoretis yang kuat dan mendukung penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian didasarkan dari pencarian artikel pada google scholar dan mendapatkan sejumlah 10 artikel. Pada tahap ini, peneliti mengambil 3 artikel dari pencarian artikel yang didapatkan. Berdasarkan artikel yang didapatkan maka selanjutnya dilakukan telaah pada masing-masing artikel. Berikut adalah hasil telaah dari 3 artikel yang diterima.

Tabel 1. Tabel Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama & Tahun	Judul	Metode	Hasil
1	Sajjad et al., 2021	Penerapan strategi <i>joyfull learning</i> dalam penanaman sikap tanggung	Penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>joyfull learning</i> dalam penanaman sikap tanggung jawab siswa

		jawab siswa (studi kasus pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mlarak)	data yaitu teknik wawancara, observasi dan dokumentasi	dalam pembelajaran IPS telah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan guru yang menyatakan bahwa terdapat perubahan karakter siswa ke arah yang lebih baik dan siswa juga menyatakan dengan adanya penerapan strategi ini mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sekaligus merasakan perubahan sikapnya.
2	Sabardila et al., 2020	Peningkatan Antusiasme dan Pemahaman Siswa dalam PBM melalui Metode <i>Talking Stick</i> di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali	Penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode <i>talking stick</i> ini siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang belum atau sudah mereka dapatkan sebelumnya. Selain itu, metode <i>talking stick</i> juga menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan tidak membosankan untuk mereka. Kegiatan belajar-mengajar dapat berlangsung secara efisien jika pengajar atau pembimbing mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.
3	Thahura et al., 2024	Keefektifan Pendekatan <i>Joyfull Learning</i> Berbasis <i>Ice Breaking</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Tentang Materi Substansi Genetik Pada SMA Kelas XII	Penelitian pre-eksperimental design	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 15 siswa berada pada kategori “sedang”, 9 siswa pada kategori “tinggi” dan 2 siswa pada kategori “sangat tinggi”. Hal ini disimpulkan bahwa penerapan pendekatan <i>joyfull learning</i> berbasis <i>ice breaking</i> cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XII SMA 14 Sinjai.

Pembahasan

Sebagai sasaran pembelajaran, siswa dituntut untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga dapat memiliki hasil belajar yang baik dan memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan, karena salah satu ukuran kualitas pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar siswa. Dalam mencapai hasil belajar yang baik, siswa diharapkan memiliki keaktifan dan semangat antusiasme dalam pembelajaran di dalam kelas. Keefektifan serta antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha-usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran.

Pada era ini seorang guru dituntut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan suasana yang menarik tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Seorang guru dalam menjalankan dan mengelola proses pembelajaran di kelas dituntut untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan, pendapat lain mengatakan bahwa cara untuk mencapai tujuan adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sukasih & Sunarti, 2022).

Guru hendaknya dapat mengkombinasikan beberapa model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, penggunaan media yang sesuai dengan kondisi siswa, serta metode yang dapat menunjang model pembelajaran yang digunakan dalam artian dapat mengacu keingintahuan dan memotivasi siswa agar terlibat aktif serta antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan penunjang yang memicu siswa dapat aktif dan antusiasme dalam menerima pembelajaran. Saat ini, bukan waktunya lagi guru hanya menggandakan buku teks saja sebagai media pembelajaran di kelas. Mengandakan media buku teks akan membuat informasi yang diberikan hanya bersifat verbal sehingga siswa mudah bosan, minat dan semangat belajar yang rendah.

Antusiasme adalah kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. Antusiasme berasal dari bahasa Yunani yaitu *entheos* yang berarti “Tuhan di dalam” atau berarti “diilhami dari Tuhan”. Antusiasme adalah sebuah perasaan dan sumber kekuatan untuk mencapau tujuan. Antusiasme adalah sebuah harmoni dan kepercayaan. Antusiasme adalah sebuah perasaan dan kepercayaan, sebuah kesadaran akan sebuah hubungan antara diri seseorang dan sumber kekuatan untuk mencapai tujuan, berbicara dengan antusias dan sikap positif, bertindak dengan percaya diri. Energi antusiasme dapat dituarkan atau menular dengan sendirinya ke orang-orang di sekitar. Antusiasme akan mendorong seseorang maju dan memenangkan perjuangannya (Yusuf, 2022).

Antusiasme adalah pilihan dari perasaan yang muncul, dipilih dan terus diperkuat, karena itu antusiasme dapat dibangkitkan dari dalam diri sendiri atau oleh keadaan di luar diri, yang paling kuat adalah pilihan dari diri sendiri, karena ketika seseorang telah memutuskan untuk memilih menjadi antusias, maka bawah sadarnya akan menjalankan program antusiasme di dalam pikiran dan langsung membangkitkan energi antusiasme tersebut.

Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam membangkitkan antusiasme, diantaranya sebagai berikut:

1. Niat atau tujuan, secara sadder maupun tidak sadar seseorang sangat bersemangat karena sudah jelas tujuan yang akan dicapai. Dengan niat dan tujuan seseorang mampu memilih jalan dan membuat strategi yang jitu, yang semuanya dapat membangkitkan dan memperkuat antusiasme.
2. Perencanaan target, merupakan bagian yang memperjelas dari niat/tujuan, apakah seseorang telah mempunyai target di masa depan, perencanaan target

mempengaruhi antusiasme dalam bekerja, mengarahkan tindakan dan menjaga semangat agar tetap tinggi.

3. Menyadari potensi diri dan hambatan diri, dengan menyadari potensi dan hambatan diri maka seseorang telah mempunyai gambaran besar dari kemampuan, keahlian, kekuatannya dan sumber daya yang dimiliki serta hal-hal apa saja yang perlu ditingkatkan dan pelajari sehingga menaikkan rasa percaya diri
4. Kepositifan dalam pikiran, perkataan dan perasaan, sebisa mungkin selalu dalam keadaan yang positif sehingga dapat memancarkan energi positif ke orang-orang sekitar. Kepositifan akan mengakibatkan perilaku yang positif dan selalu memilih persepsi yang positif dalam menghadapi dan menyikapi kejadian yang datang serta memudahkan apapun yang telah diperbuat dalam strategi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Antusiasme merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena mencerminkan tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam konteks *joyfull learning*, antusiasme siswa dapat ditingkatkan melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. *Joyfull learning* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadirkan metode yang kreatif, seperti permainan edukatif, diskusi yang menarik, dan penggunaan teknologi digital, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Pada pembelajaran IPS, antusiasme menjadi kunci untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah secara kontekstual. Dengan pendekatan *joyfull learning*, materi IPS yang sering dianggap abstrak atau membosankan dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang hidup dan bermakna, misalnya melalui simulasi, proyek kolaboratif, atau eksplorasi media digital interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus membangun keterampilan kritis dan kolaboratif yang relevan di era digital.

Metode pembelajaran *joyfull learning* merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa. *Joyfull learning* adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membantu siswa merasa tertarik dengan proses pembelajaran. *Joyfull learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar dirancang lebih dinamis, menekankan hal-hal visual dan menyenangkan.

Penerapan suatu model yang variatif dan menarik dapat menghindarkan siswa dari rasa jenuh sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Pada dasarnya materi pembelajaran akan mudah diterima siswa apabila siswa memiliki keaktifan dan rasa ingin tahu yang tinggi yang didukung oleh metode yang tepat dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, menemukan ide pokok materi, memecahkan masalah dan mengaplikasikan apa yang dipelajari ke dalam kehidupan nyata.

Joyfull learning adalah suatu proses pembelajaran dimana terjalinnya hubungan baik antara guru dan siswa sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan tanpa adanya tekanan yang membuat siswa bosan dan stres terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat mendatangkan kebahagiaan bagi siswa, stres dan *bad mood* merupakan dua masalah yang sering dihadapi siswa sehingga dapat menghambat kelancaran dalam belajar. Oleh karena itu penting bagi seorang guru menciptakan *joyfull learning* sebagai strategi membantu siswa menghilangkan hambatan tersebut.

Joyfull learning menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui game, kuis, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya. *Joyfull learning* melalui pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi dan menarik minat siswa yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang dibutuhkan oleh siswa untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan yang dialami oleh siswa (Asyura, 2020).

Penerapan *joyfull learning* dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjenuhkan, kurang menarik bagi siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. *Joyfull learning* dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran yang dipelajari, materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi lebih mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

Penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS mengutamakan kenyamanan, keterlibatan emosional, dan pengalaman positif siswa selama proses pembelajaran. Ilmu pengetahuan sosial mempelajari fenomena sosial, budaya, sejarah, geografi dan ekonomi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan *joyfull learning*, pembelajaran IPS menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Dalam meningkatkan antusiasme siswa, penerapan *joyfull learning* tepat untuk diterapkan karena mengurangi rasa bosan, melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan materi yang diajarkan mudah untuk dipahami.

Beberapa strategi untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam penerapan *joyfull learning* pada pembelajaran IPS bisa dilakukan seperti sebagai berikut:

1. Penggunaan media interaktif, menggunakan permainan edukatif seperti kuis interaktif (Kahoot, Quizizz) untuk membahas materi sejarah, geografi atau budaya. Bisa juga menggunakan video dokumenter atau animasi yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam materi IPS.
2. Pendekatan kontekstual, mengajarkan materi dengan mengaitkannya pada situasi nyata di sekitar siswa, seperti membahas isu-isu sosial atau sejarah lokal yang relevan dengan tempat tinggal siswa.
3. Aktivitas kolaboratif, menerapkan kerja kelompok atau diskusi untuk membahas tema-tema sosial, hal ini bisa memanfaatkan digital untuk mencari informasi terkait.
4. Eksplorasi dan observasi langsung, mengadakan kegiatan belajar di luar kelas seperti kunjungan ke museum atau situs sejarah untuk memperkuat pemahaman materi secara langsung.

5. Pemberian kebebasan kreativitas, melibatkan siswa dalam menciptakan proyek kreatif dengan menggunakan media digital seperti membuat poster, video atau drama yang merepresentasikan materi IPS tertentu contohnya seperti membuat diorama tentang kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Budhha di Indonesia.

Penerapan *joyfull learning* mempunyai beberapa manfaat seperti (1) meningkatkan antusiasme siswa sehingga siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan ide. (2) mengurangi kebosanan, dengan aktivitas yang variatif dan relevan, siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS. (3) mendorong kreativitas dan kritis, *joyfull learning* memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif dan kritis, terutama jika siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi materi. (4) penguatan karakter, pembelajaran IPS yang menyenangkan membantu siswa memahami nilai-nilai sosial seperti toleransi, kerja sama dan rasa ingin tahu.

Penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS adalah langkah strategis untuk meningkatkan antusiasme siswa sekaligus membuat materi lebih bermakna. Dengan mengintegrasikan pendekatan ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, dan kebangsaan yang terkandung dalam IPS. Melalui media interaktif, pendekatan kontekstual, kegiatan kolaboratif, dan eksplorasi langsung, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, *joyfull learning* mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami permasalahan sosial di sekitar siswa. Pada akhirnya, pendekatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga membangun fondasi penting bagi pengembangan karakter dan kemampuan berpikir siswa sebagai generasi penerus bangsa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, IPS dapat menjadi mata pelajaran yang disukai dan dinanti, serta menjadi bekal yang berharga bagi siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *joyfull learning* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupannya. Dengan memadukan metode *joyfull learning*, seperti gamifikasi, penggunaan media interaktif, dan eksplorasi berbasis teknologi, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Di era digital, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, *platform online*, dan simulasi digital dapat mendukung pengembangan kompetensi siswa dalam memahami konsep-konsep IPS secara mendalam. Pendekatan ini juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital siswa, yang menjadi keterampilan penting untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, *joyfull learning* berbasis digital tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat modern.

Sebagai saran kepada guru diharapkan dapat menerapkan strategi *joyfull learning* dalam proses belajar mengajar agar suasana pembelajaran IPS terasa menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu diharapkan adanya semangat yang tinggi dari siswa dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dengan terbukanya kesempatan yang lebih luas untuk melibatkan peran aktif siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi bagi guru untuk dapat menemukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, Wahyu Pratama & Sukarjo. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati. JLJ: Joyful Learning Journal. Vol, 11. No 1. P-ISSN 2252-6366. E-ISSN 2775-295X.
- Asyura, S. 2020. "Penerapan Media Powerpoint berbasis Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMAN 2 Banda Aceh". Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala.
- Mariani, Santi & Esti Setiawati. 2022. Pengembangan Media Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3. Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century. ISSN: 2808-103X.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Wirda, S., & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Jurnal Biotek, 10(1), 102-116.
- Nurhadi. 2022. Meningkatkan Aktivitas Kolaborasi Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Joyfull Learning Pada Siswa Kelas IX C SMP Negeri 1 Kalibawang Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. JRPI: Jurnal Riset Pendidikan Indonesia. Vol 2, No 7, Hal 990-998. ISSN: 2809-908X, ISSN-P: 2827-8771.
- Oktaviani, A. M. (2022). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN IPS SD. Jurnal Holistika, 6 (2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.101-107>

- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Sabardila, Atiqa. 2020. Peningkatan Antusiasme dan Pemahaman Siswa dalam PBM melalui Metode Talking Stick di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, Desember 2019 e-ISSN 2716-0327 doi: 10.23917/bkkndik.v1i2.10765.
- Sajjad, Arsyad Muhammad, Muhammad Widda Djuhan. Penerapan Strategi Joyfull Learning dalam Penanaman Sikap Tanggung Jawab Siswa (Studi Kasus Pembelajaran Ips di Smp Negeri 1 Mlarak). *JIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Nomor 1 Volume 1 Tahun 2021*, hal 106-116.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukasih & Sunarti. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3. Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century* ISSN: 2808-103X.
- Thahura, lulan. 2024. Keefektifan Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Tentang Materi Substansi Genetik Pada SMA Kelas XII. *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 13 No.1 April 2024. e-ISSN:2599-1337 p-ISSN:2089-3205.
- Yusuf, Bialangi. 2022. Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Melalui Bonding Game Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa. Vol. 4. Hal 13-18.